

Unity

Platformer 2D:
Trabalhando com
Scriptable Objects

Atualizando interface
do jeito clássico



Atualizando a interface

Para atualizarmos a interface de **texto**, precisamos inicialmente declarar uma variável pública com o tipo de componente que vamos usar.

Em nosso exemplo, estamos usando o *TextMeshPro*. Desta forma, a declaração fica assim:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using TMPro;
using Ebac.Core.Singleton;

④ Unity Script | 2 references
public class ItemManager : Singleton<ItemManager>
{
    public TextMeshProUGUI uiTextCoins;
```

Atualizando a interface

Após a variável declarada, podemos acessá-la e atualizar o texto, da seguinte forma:

```
2 references
private void UpdateUI()
{
    uiTextCoins.text = coins.ToString();
}
```

Toda vez que a variável **coins** for alterada, idealmente você deverá atualizar a interface.