

Unity

Platformer 2D: Trabalhando com Scriptable Objects

Atualizando interface
com scriptable objects



Atualizando a interface com Scriptable Objects

Seguindo o exemplo mostrado em aula, podemos atualizar a interface de uma maneira diferente: mais funcional e desacoplada, ou seja, sem estar presa ao código do jogo, e podendo ser reaproveitada.

Criamos um scriptable object que recebe uma valor. Ele pode ser qualquer valor que você queira usar: float, int, string, etc.

Esse scriptable object vai servir pra guardarmos a variável, e acessarmos ela de diversos lugares necessários.

No exemplo abaixo, fizemos um scriptable object que guarda uma variável int.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

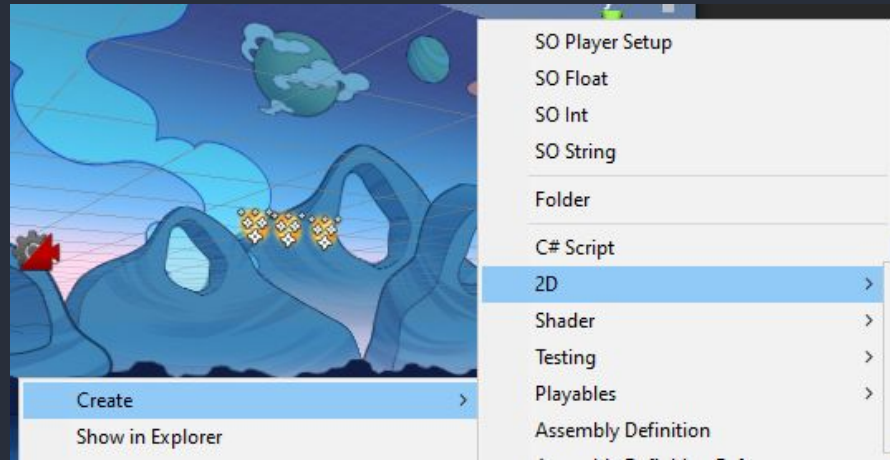
[CreateAssetMenu]
// Unity Script | 2 references
public class SOInt : ScriptableObject
{
    public float value;
}
```

Atualizando a interface com Scriptable Objects

É importante colocar o componente **[CreateAssetMenu]** em cima da declaração da classe. Ele fará com que esse menu abaixo apareça, clicando com o botão direito na pasta do projeto, e assim, seja possível criar os Scriptable Objects.

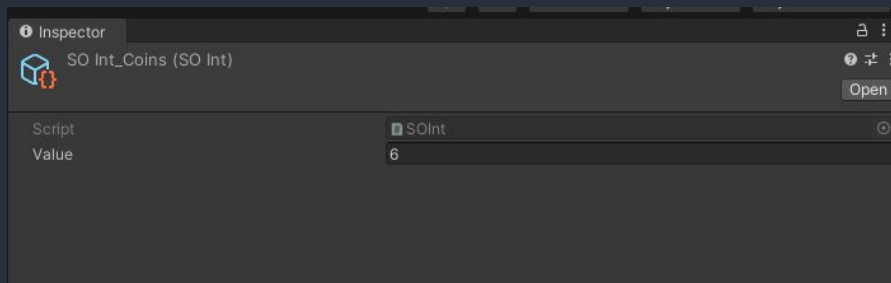
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

[CreateAssetMenu]
// Unity Script | 2 references
public class SOInt : ScriptableObject
{
    public float value;
}
```



Atualizando a interface com Scriptable Objects

Uma vez criado, o arquivo será desta maneira:



Atualizando a interface com Scriptable Objects

Podemos acessar esse arquivo pelo código da seguinte maneira:

```
public SOInt coins;
```

```
1 reference  
public void AddCoins(int amount = 1)  
{  
    coins.value += amount;  
    UpdateUI();  
}
```

Atualizando a interface com Scriptable Objects

Com essa técnica, podemos criar classes que vão nos ajudar a atualizar as UIs, como no exemplo abaixo, deixando o nosso código bem desacoplado, e bastante reutilizável.

