

03

Zumbis mais resistentes

Transcrição

[00:00] Nossos zumbis já estão vagando pela cena, então eles estão sem aquela visão além do alcance, está muito melhor, só que agora se a gente testar nosso jogo, os zumbis morrem sempre com um tiro. Se a gente vier aqui e começar a querer matar os zumbis, é muito fácil, porque a gente dá um tiro nele, ele morre, um tiro nele, ele morre e fica chato, não fica um jogo divertido. Só que está acontecendo isso porque o zumbi não tem uma vida, ele não tem nada que fale quão resistente ele é.

[00:27] A gente só tem um tiro que quando colide com ele fala, olha, se destrói. Então, seria legal se a gente conseguisse fazer com que o zumbi tivesse vida, igual a jogadora tem, a jogadora pode tomar algum dano do zumbi, ela perde vida, a gente vê a barra de vida dela diminuindo. Então, vamos fazer isso para o zumbi, porque vai ficar muito mais legal, a gente consegue controlar muito melhor inclusive a dificuldade do nosso jogo, se a gente quer um o jogo mais difícil, a gente aumenta a vida do zumbi. Se a gente quiser ele mais fácil, a gente diminui a vida do zumbi.

[00:55] Então, vamos lá, vamos ver como que a gente fez na jogadora? Vamos abrir nosso script da jogadora e ver como que a gente fez a vida dela. Nas propriedades para vida dela eu tenho vida máxima, que é uma propriedade pública, então quem mexe com ela é o game designer, e eu tenho minha vida atual, que é uma propriedade privada, ou seja, só a jogadora mexe. É o que a gente está usando né? Se a gente deixar selecionado aqui e for baixar, a gente inicia ela com a vida máxima, então no começo do jogo a minha vida atual é igual a vida máxima, a gente garante que ela comece com a vida cheia.

[01:27] O jogo acabou de começar, e quando ela sofre dano, ela recebe o dano via o evento, quem passa dano para ela é o evento, no caso o zumbi que está passando esse evento para ela. E ela perde vida, então ela subtrai isso, e quando a vida dela for menor que 0, ela morre, ela morre e o jogo acaba, a gente não destrói ela mas a gente chama o evento de jogo acabou.

[01:52] Então, a gente tem duas variáveis, uma pública e uma privada, uma que quem mexe é o game designer, que é a variável mais sensível, que é vida máxima, e a outra que é a privada, que só a jogadora mexe. Porque a vida dela está atual no jogo, é um jeito de a gente proteger, para ninguém de fora falar, ah não, você recebeu vida agora, você tem mais vida do que você pode, então a vida atual só ela que mexe.

[02:12] Aí a gente altera essas propriedades e no update do sofrer dano, se a gente olhar aqui, não tem nenhum outro momento que a gente altera a vida da jogadora. A gente só usa elas no sofrer dano. Então, a gente vai fazer isso para o zumbi, vamos lá no meu script do inimigo e a gente vai ter a mesma coisa. Eu vou ter uma vida máxima que vai ser um float, e eu vou ter uma vida atual, que vai ser uma propriedade privada, então vida atual que vai ser também um float, ou seja, os dois são números.

[02:45] Dentro do meu método onload a gente colocava a vida atual como sendo igual a vida máxima, então this.vida atual vai ser igual a this.vidamaxima. Então, eu inicio ele com a que o game designer colocou, no método update a gente não fazia nada, no andar a gente não fazia nada, só que a gente tem o morrer, a gente não tem o método sofrer dano para o zumbi, porque sempre que ele tomava um dano, se a gente vier aqui no método onload, se ele sofria dano, ele morria.

[03:20] É isso que a gente está falando aqui, this.load.on sofrer dano, this.morrer. Não é isso que a gente quer, a gente quer que ele tenha um sofrer dano, e no sofrer dano dele, a gente vai fazer o mesmo que a gente fez com a jogadora. Então, eu tenho o andar, atacar, vagar, são as movimentações. Então, aqui embaixo a gente pode criar um sofrer dano. O

sofrer dano vai ser uma função, recebe um evento, que é o evento de sofrer dano, que vai ter os detalhes. Que a jogadora vai passar para.

[03:52] Nesse sofrer dano, eu vou ter que diminuir a minha vida atual, então `this.vidaactual` menos igual, ou seja, vou subtrair ele do dano que foi passado para o evento, `evento.detail.dano`, igual a gente fez na jogadora, então a coloca lá jogador, sofrer dano, vida atual menos igual, `evento.detail.dano`. Esse dano, quem está passando, no caso da jogadora, é o zumbi.

[04:22] Então, vamos voltar no inimigo, eu vou subtrair minha vida, se minha vida é menor que 0, então `if vida atual, this.vidaactual` for menor do que 0, aí sim eu vou morrer, `this.morrer`. Porque agora ele é mais resistente, ele só vai morrer se a vida dele for zerada, se eu atacar ele o suficiente para ele perder toda a vida. No morrer, ele lança o evento de morte para a cena inteira, porque assim a gente consegue ter lá o nosso contador de zumbis e o áudio, e a gente está destruindo ele, então o evento de morrer não precisa alterar, apesar dele estar vindo para o evento, quem dava o evento para ele era o sofrer dano, ele não usava evento para nada, ele não recebia nenhum parâmetro de evento.

[05:08] Então, legal, sofrer dano, vida atual, agora quem que vai passar para o zumbi os detalhes do evento? Quanto dano que ele tem que sofrer? Quem estava chamando o sofrer dano no zumbi, não era a jogadora, porque não é ela que ataca ele. Se a gente for ver, a gente vai vir, a gente dá um play no jogo, e quem ataca ele é um tiro. A gente estava atirando nele, e quando o tiro colidia com o zumbi, aí sim, ele tinha que morrer. Então, na verdade, a gente pode vir aqui no meu script do tiro, e o tiro que estava chamando o sofrer dano, e ele estava chamando o sofrer dano no inimigo, porque é o único objeto com quem ele interage que recebe esse evento de sofrer dano.

[05:56] Para passar uma informação pelo evento, pelo emite né, porque a gente tem dois tipos de evento, `dispatch event` e o emite, como que a gente fazia? A gente tinha o sofrer dano e passava um segundo parâmetro. O segundo parâmetro vai ser as informações desse evento, então a gente abre um objeto literal, por isso que a gente coloca entre chaves, e aí eu quero que ele receba um dano e quanto que ele vai receber de dano?

[06:22] Bom, quem decide isso não sou eu, é meu game designer. É ele lá na interface da Cocos que decide quanto dano, que é aquele tiro D, no inimigo. Então, a gente põe aqui uma propriedade, `this.dano`. E o `this.dano`, a gente vai ter aqui nas propriedades do nosso tiro, então o nosso tiro agora, ele tem uma propriedade que é o dano dele e o que isso facilita a gente é que eu consigo criar vários tipos de tiro, cada um dando um dano diferente.

[06:53] Então, eu tenho o dano, e eu estou passando isso pelo evento. Agora na Cocos, a gente pode vir aqui no prefab do dano, do tiro aliás, e colocar o dono dele, e editar, eu tenho aqui o dano que ele vai receber, que ele vai dar no zumbi. Vamos colocar que ele dá 5 de dano, e se eu quisesse, por acaso, vamos salvar, e se eu quisesse copiar um tiro e aumentar o tanto de dano que ele dá. Então, eu vou falar que ele dá 15 de dano e que ele não tem essa cor verde, ele é mais avermelhado, se eu der um zoom aqui, a gente vê que ele está com tiro vermelho, eu posso trazer esse tiro e trazer ele para prefabs.

[07:37] Aliás, eu atualizei né, eu deveria ter mudado o nome dele, agora eu atualizei o meu prefab. Eu quero esse tiro, ele tem a cor padrão da imagem dele, ele dá 5 de dano, vamos salvar, vamos fechar ele, e esse daqui, ele não é um tiro, ele é um tiro 2, ele é um tiro mais forte. O tiro mais forte, eu vou trazer para os meus prefabs, agora eu criei um outro tiro, que é o tiro mais forte, e ele sim é vermelho, e dá 15 de dano.

[08:08] E aí na jogadora, eu posso escolher, se ela vai dar um dano normal. Então, no meu tiro, no jogador o tiro dela está como sendo o tiro padrão. Se eu quiser que ele dê o tiro mais forte, eu só troco aqui a minha variável, então eu consigo criar vários tipos de tiro, consigo criar várias munições para ela, vamos simplesmente copiando o objeto e mudando as propriedades dele.

[08:31] Ela está com um tiro mais forte, e vamos dar agora a vida para o zumbi. Que a gente criou as propriedades, a gente não configurou isso para ele. Então, meu zumbi está aqui, a gente tem agora o meu dano, o meu tempo de ataque,

o meu tempo de vagar e minha vida máxima aqui embaixo.

[08:46] Vamos falar que ele tem 25 de vida, então teoricamente com o meu tio mais forte, ele deve morrer em dois tiros, vamos salvar e vamos dar um play, ver se o zumbi está realmente morrendo com dois tiros. Meu tiro está vermelho, é o tiro mais forte que eu estou usando, é, tem um zumbi lá, eu atirei uma vez nele, atirei a segunda vez, agora sim ele morreu.

[09:06] E se eu trocar o meu tiro pelo tiro mais fraco, então a minha jogadora agora no tiro, vai receber o tiro mais fraco e a gente dá um play. Ele vai receber esse tiro mais fraco, a gente dá um play, e a nossa jogadora agora está com um tiro que é clarinho, ele é o tiro mais fraco, então o zumbi não morre com dois tiros, você tem que dar mais, porque eu estou tirando só 5 de vida dele.

[09:32] Então, o nosso zumbi já está mais resistente, a gente já viu como criar vários tipos de munição, de uma maneira muito simples, porque eu só preciso de criar novos prefabs, e a gente consegue agora destruir o zumbi de uma maneira muito mais fácil. Só que a gente não consegue ver quanta vida o zumbi tem, a gente não tem a mesma coisa que a jogadora tem, que é uma barra de vida, a gente não vê quanta vida o zumbi tem. Então, a gente vai fazer isso daqui a pouquinho.