

## Próximos passos

### Transcrição

[00:00] E olha só, nossa tela do game está quase pronta. Só falta agora fazermos o hud , o heads-up display, que são os elementos de design que vão dar informações ao jogador de quantas vidas ele tem ou quantos pontos faltam ou quantos poderes ele tem para usar, e assim por diante.

[00:19] Vai ser abordado no próximo curso que vai fechar esse arco de cursos em que fizemos a tela do jogo.

[00:26] Nós vamos poder focar em menus, em tela inicial, em logo design para o jogo e em qualquer outro elemento que faltar, qualquer elemento visual que compuser esse jogo - incluindo a tela de loading também.

[00:41] Nós ainda temos muita coisa para fazer, mas essa primeira parte que é a mais importante, de fazer uma tela funcional para o jogo, está quase pronta.

[00:52] Me dá muito orgulho de ver esse momento de quando as coisas começam a se encaixar.

[00:58] Quando ainda não tínhamos personagem, tudo ainda parecia meio abstrato. Mesmo que já tivéssemos o cenário, parecia meio abstrato. Quando colocamos o personagem jogador, tudo parece começar a fazer sentido. Nós conseguimos enxergar como vai ser esse jogo no fim das contas, como vai estar na telinha do nosso celular.

[01:14] A dica que dou para vocês para terminar o curso é, peguem essa imagem e joguem na tela do celular de vocês para verem como vai ficar ali no mundo real, quando o jogo estiver pronto como vai ficar no celular, tablet ou em qualquer outro dispositivo móvel que você tiver para mostrar esse jogo.