

## Ataques no Chefe

### Transcrição

[00:00] As animações do chefe já estão funcionando, mas falta ainda ele dar dano em nós e nós darmos dano nele. Iremos fazer basicamente o que fizemos com o zumbi, utilizando o evento de animação de ataque ao jogador.

[00:27] Abaixo do update, mas ainda dentro da classe, vou declarar o método. E parecido com o que fizemos com o zumbi, vou gerar um número aleatório de dano. No caso do chefe, vai ser de 30 a 40. Se o jogador der muita sorte, o chefe vai matar ele com quatro ataques, mas o normal seria com três. Vamos também passar a variável para tomar dano.

[01:33] Resta darmos o dano no chefe. Para isso, podemos utilizar a interface que criamos antes de IMatavel. Posso apertar ctrl+. e mandar implementar a interface, que seria criar os dois métodos necessários, que são tomar dano e morrer.

[02:43] No tomar dano, vamos pegar o status do chefe, pegar a vida dele e tirar o dano. E se a vida for menor ou igual a zero, chamo o método morrer. Se nosso chefe morrer, iremos fazer as mesmas coisas que fizemos para o zumbi. Só que no caso do chefe temos que lembrar que ele tem o nav mesh, então também vou desativar o agente. É só um passo a mais.

[04:22] Nós não estamos dando dano no chefe ainda porque quando a bala atinge o inimigo, ela usa o controlaInimigo, mas o chefe tem o controlaChefe. Temos que criar uma tag nova. Mas para não ficar vários if e else, vou mostrar uma estrutura com o switch. Eu passo quem quero utilizar e uso os casos. Caso a tag seja inimigo, vou fazer determinada linha. O switch define quando a linha acaba quando coloco o break. Se eu não colocar, ele vai continuando.

[07:45] O chefe morreu, mas não caiu para baixo do cenário. Faltou colocar o rigid body e tirar o iskinematic, porque com ele a gravidade não funciona. Agora tenho um chefe funcional, que pode me atacar e ser atacado.