

04

Texto e Cursor do Mouse

Transcrição

[00:00] Agora que já temos a interface mostrando quantos zumbis matamos, podemos no script mudar o texto. Vamos para o nosso código, no ControlaInterface. Já fizemos isso basicamente quando utilizamos o código de game over, só que agora vamos fazer da forma nova.

[00:48] Crio a variável do tipo text que vai ser o TextoQuantidadeDeZumbismortos. No nosso canvas, nós preenchemos o texto. Salvo a cena para ficar tudo certo. Agora, quando eu atualizar a quantidade de zumbis mortos, vou pegar o texto, que é um componente, e dentro desse componente tenho outra variável que é o texto em si, um texto que escrevo. É meio esquisito, mas funciona.

[02:17] Vou falar que esse texto vai ser igual a x e a variável, que é a quantidade de zumbis mortos. Teoricamente, é para estar tudo funcionando.

[03:30] Outra coisa bacana que podemos fazer também é que estamos jogando o jogo com o ponteiro do mouse. Quando mandei para a web, também estávamos fazendo isso. O ponteiro do mouse não casa com o jogo, não é tão legal. Mas na parte da interface podemos usar a mira como um cursor, ao invés do ícone do mouse. Casa melhor com o nosso jogo.

[04:35] Desde que você tenha uma imagem do tipo cursor aplicada, você pode com o ctrl+shift+B entrar nas propriedades, ir em player settings e mudar o cursor do jogo. Se você estivesse em um computador, você poderia inclusive definir um ícone na parte de cima. Como estamos fazendo para web, não vamos ter um ícone para o jogo.

[05:45] Em alguns casos, quando fazemos isso na Unity, a mira fica um pouco grande. Na imagem, ao invés de colocar no tamanho natural, se eu quero diminuir sem ter que tirar da Unity, posso clicar no max size da imagem e diminuir. Algumas vezes é melhor ter uma imagem um pouco menor, porque senão fica muito grande.

[07:12] Mas agora estou atirando e o tiro não está indo na direção da mira, isso porque minha seta tem o lugar do clique exatamente no topo superior esquerdo, e não no meio. O Unity leva isso em consideração. Ele acha que você vai trocar o cursor por outra seta. Ele mantém o clique no topo superior esquerdo. Se queremos trocar isso, precisamos mudar o cursor hotspot. Se a imagem tem 32x32 pixels, o meio é 16x16.

[08:47] Terminamos essa parte de mostrar na interface e também fizemos o cursor, que é uma forma bem legal de ter uma mira para o jogo.