

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.