



Adicionando desafio

Para criar a sensação de progresso no jogo, criamos uma maneira de contar a pontuação de acordo com quantos obstáculos nosso avião atravessava. Assim, criamos um texto na interface gráfica e do jogo, junto com uma classe que mantinha a contagem dos pontos.

Como o desafio do jogo era passar os obstáculos, toda vez que um deles passava da posição do jogador esse obstáculo adicionava um ponto da pontuação total. Quando o jogador morria, precisamos reiniciar a contagem e atualizar a interface do jogo.

Para utilizarmos, no código, o componente de texto importamos o *namespace* da interface gráfica com a linha de comando `using UnityEngine.UI;`

Faça sua própria pontuação do jogo, de maneira que o jogador sinta que ele está progredindo ao jogar.