



18

## Game Over quando acabarem as vidas (parte 1)

Vamos utilizar nosso script `Project/Scripts/Jogo` para cancelar nosso `Game Over` assim que nosso jogo começar:

```
public class Jogo : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private GameObject gameOver;

    void Start ()
    {
        gameOver.SetActive(false);
    }

    //Códigos anteriores...
}
```

Veja que precisamos de um `GameObject` nesse nosso script. Então, pela própria interface do Unity vamos selecionar nosso `Hierarchy/Jogo` e arrastar `Hierarchy/GameOver` para `Inspector -> Jogo -> Game Over`.

Clique em *Play* e nos diga o que aconteceu com a mensagem de Game Over.

### Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO