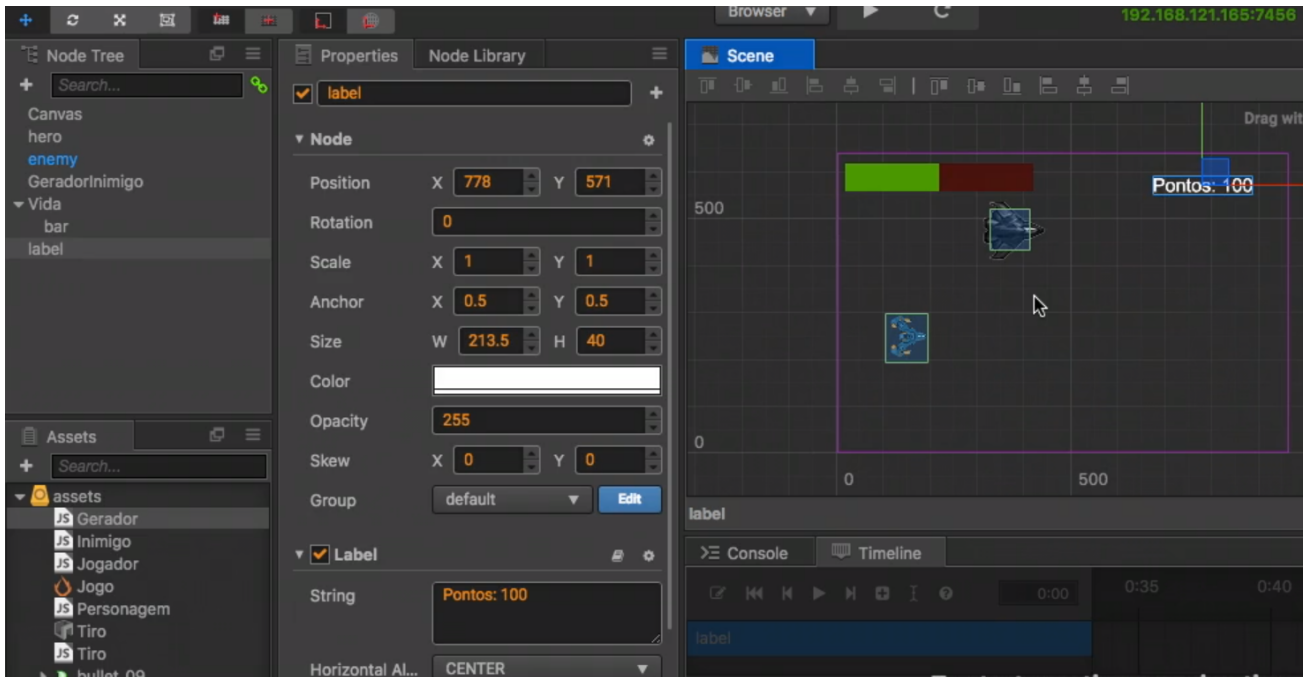


03

## Pontuação

### Transcrição

Agora que já temos nossa barra de vida e sabemos um pouco como trabalhar com elementos gráficos, podemos adicionar uma sinalização visual de pontuação. Na aba **Node Library** usaremos o objeto **Label**, que possui uma propriedade chamada **string** à qual podemos atribuir um valor.



A ideia aqui é que tenhamos duas novas propriedades para o jogador. Uma para guardar a referência a **label** que acabamos de adicionar na cena e outra para armazenar a pontuação do jogador até o momento.

```
properties: {
  _acelerando: false,
  _vidaAtual: 0,
  vidaMaxima: 100,
  velocidade: 10,
  barraVida: cc.ProgressBar,

  pontuacao: 0,
  label: cc.Label,
},
```

Para atualizar os valores dessas propriedades criaremos um novo método chamado **adicionarPonto** que receberá por parâmetro a pontuação e ser contabilizada e alterar a mensagem da **label**, no **Jogador.js** teremos:

```
adicionarPonto: function(pontos){
  this.pontuacao += pontos;
  this.label.string = "Pontos: " + this.pontuacao;
},
```

Mas quem executará esse método? O inimigo! Dessa forma poderemos evoluir o código para que cada inimigo possa pontuar o jogador de forma diferente. No nosso caso, faremos com que a cada inimigo destruído, o jogador ganhe dez pontos. Isto será feito antes do inimigo ser destruído, ou seja, no método `tomarDano` do `Inimigo.js`.

```
tomarDano: function(){  
    let jogador = this._alvo.getComponent("Jogador");  
    jogador.adicionarPontos(10);  
  
    this.node.destroy();  
},
```

Lembrando que a propriedade `alvo` que possui um componente que referencia a nave jogadora. Por isso precisamos usar o `getComponent`.

Outros dois detalhes que precisamos lembrar é de associar o objeto `label` da cena ao campo `label` do objeto `hero`, da mesma forma que fizemos com a barra de vida. Se não, nada funciona. O outro lembrete é para alterarmos o texto da `label` para `Pontos: 0`, caso não, iniciaremos com alguma pontuação e teremos essa pontuação sobrescrita depois.

Já podemos testar novamente e verificar que a pontuação está sendo escrita na cena corretamente.

