

Mostrando a Vida do zumbi

Transcrição

[00:00] Legal gente, o nosso zumbi já está mais resistente, ele já tem uma barra de vida. Mas agora a gente precisa fazer, a gente precisa mostrar para o jogador essa barra de vida, quanta vida o zumbi ainda tem. A gente já fez isso, a gente já fez para a jogadora, igual a gente já tinha feito a vida. Só que dessa vez, a gente não vai fazer uma barra de vida que fique na tela o tempo inteiro, porque essa da jogadora faz sentido ficar na tela, o jogador tem que saber quanto que ele tem de de vida o tempo inteiro. Para o zumbi não, ele só precisa saber quanto de vida um zumbi tem, e naquele momento que ele está vendo o zumbi.

[00:32] Se ele não está vendo o zumbi, se o zumbi está fora da tela, ele não precisa saber quanta vida o zumbi tem. Fora que se eu fosse criar uma barra de vida dentro aqui da minha interface, para cada zumbi que eu criar na tela, vai chegar uma hora que eu não vou ter tela, eu só vou ter barra de vida, então o que a gente pode fazer? A gente pode criar uma barra de vida que fique em cima da cabeça do zumbi, e que siga ele pelo mapa. Então, eu vou abrir nosso prefab do zumbi e a gente vai lá no load library, porque dentro do nload library, a gente tem a nossa progressive bar, que a gente tinha usado para fazer a barra de vida.

[00:55] E aí eu vou trazer ela para dentro do meu zumbi, então, ela é filha do zumbi. Ela está aqui embaixo, a gente pode pôr em cima da cabeça do zumbi, vamos baixar aqui um pouco para a gente ter mais espaço e ela de novo, para o padrão ela vem cinza e branca, sendo que a parte cinza é o fundo, a parte que é o pai do medidor é o fundo. Então, a gente tem também o medidor, e para ficar mais bonito, a gente pode pintar essas barras, para deixar uma coisa mais legal.

[01:29] Tem aqui dois exes decimais, dois números que são as cores, que o nosso designer proporcionou para a gente, que ele pediu para a gente colocar. Então, eu tenho a cor do fundo, que vai ser um vermelho. Então, vai ser AA0707, essa é a cor do nosso vermelho que a gente vai usar para o fundo, e a cor do medidor vai ser o C4F165, o exe decimal da cor. Então, a gente pode vir aqui, abrir a cor, colocar o exe decimal. Ele não reconheceu a exe decimal, porque ele está reconhecendo? Não está indo, ele tem algum erro aqui no meu console.

[02:19] Ele não reconhece essa cor, ele não está achando essa cor, vamos tentar de novo. Vamos copiar essa cor e colar. Agora ele foi, bom, era algum erro da Cocos interno, talvez por causa do espaço, eu tinha copiado o espaço antes. Bom, agora a gente tem a nossa vida do zumbi aqui, então ele tem esse verdinho claro e o vermelho escuro. Se a gente salvar, a gente vai conseguir ver que agora a gente tem a barra de vida seguindo os zumbis sempre pela cena. Então, a gente está aqui, e todos os zumbis tem a barra de vida agora em cima da cabeça dele.

[02:53] A gente pode subir um pouco, porque quando ele está olhando para cima, essa animação fica muito coberta, então a gente pode subir um pouco mais a barra de vida e fazer ela funcionar, porque por enquanto ela não está alterando, ele nem começa com a barra de vida cheia. Ele só começa com ela na metade, a gente não está fazendo ela funcionar. Então, vamos fazer isso.

[03:11] Vamos subir a nossa barra de vida um pouquinho, vai ser um pouquinho mais alta, e a gente pode deixar ela um pouco mais fina, então eu vou usar a minha escala aqui e diminuir ela só no Y, deixar ela fininha, porque eu não preciso de uma barra gigante, eu só preciso ter uma noção de quanta vida ele tem, e a gente vai fazer ela funcionar.

[03:28] Bom, a nossa barra de vida precisa saber quanta vida o zumbi tem, só que para fazer isso, ela vai precisar da progress bar, então eu vou ter que comunicar quanta informação de vida o zumbi tem, que é o pai, para a minha barra de vida, que é o filho dele, que é o primeiro filho dele. Então, a gente vai precisar de um novo script, o script da barra de vida da jogadora não funciona, porque ele está vendo inclusive o evento, se a gente olhar aqui, a jogadora perdeu vida. E

não é esse evento que a gente quer ver. Então, aqui a jogadora perdeu vida, a gente quer ver um atualiza interface desse zumbi, eu quero uma coisa mais específica.

[03:59] Então, vamo aqui criar o nosso JavaScript, que vai ser a barra de vida inimigo, e essa barra de vida do inimigo vai ficar dentro da minha progress bar. Então, eu vou selecionar aqui o fundo, que é o objeto filho, e vou trazer a minha barra de vida do inimigo. Então, ele está dentro do filho do zumbi. E o que a gente vai querer fazer? Bom, a gente vai apagar todos os comentários, que a gente não precisa deles.

[04:31] A gente tem, com certeza, a nossa progress bar, que a gente vai precisar dela, então apaga tudo isso. Eu tenho com certeza uma progress bar, que é a minha barra de vida, vai ser minha CC.progressbar, e eu vou precisar atualizar essa barra de vida quando o meu zumbi pedir, então eu vou ter um evento que vai ser o atualiza interface. Porque a minha barra de vida é uma interface, é uma interface gráfica.

[05:02] Atualiza a interface, que vai ser uma função que vai receber o evento, o que o evento tinha? Ele tinha a mesma coisa que jogadora recebe, que a barra de vida do jogador recebe, a vida máxima e a vida mínima, porque aí na minha barra de vida da jogadora, o atualiza barra de vida vem com o evento, a gente pegava os dados desse evento e pegava a vida atual e dividia pela vida máxima.

[05:30] Mas a gente vai fazer uma coisa muito parecida. Vamos copiar esse daqui, levar lá para barra de vida do inimigo e colar. Então, os nossos dados vão vir através do evento. Só que o get user data é uma maneira de pegar os dados de um evento global, só que eu não quero pegar um evento global, eu quero um evento daquele zumbi. Então, eu vou ter que pegar o detail, os detalhes daquele evento.

[05:55] Então, meus dados vão ser igual evento.detail e a minha barra de vida, aqui eu deixei ela como privada, então minha barradevida.progress é igual a dados.vidaatual e vida máxima. Então, eu estou colocando ali um valor entre 0 e 1 para minha propriedade progress, da progress bar. Ok, quando eu começava o jogo, eu precisava atualizar minha progress bar para ser igual a 1, eu estou com a vida máxima afinal. Então, this.progressbar, barradevida.progress vai ser igual a 1, eu começo a minha barra de vida com 1, com ela cheia, meu zumbi nasce com vida total.

[06:32] Só que quando que eu vou receber um evento para atualizar a minha interface? Eu não sei na verdade, eu não consigo fazer um registro de callback, para alguma coisa do tipo this.load.on, porque não sou eu que mexe nesse evento, porque quem quando perdeu vida é meu pai, é o zumbi.

[06:51] Então, se é meu pai que vai pedir para autorizar a minha barra de vida, eu posso falar com ele, em vez de chama o this.load.on, eu vou chamar o on do meu parent, do meu pai. Então, this.load.parent.on, ou seja, quando o meu pai lançar um evento de atualizar a vida, que é a string que a gente quer, atualiza vida, aí sim eu vou chamar o meu atualiza interface. Então, this.atualizainterface.

[07:23] E eu tenho que passar o último parâmetro que é a referência para esse objeto. Atualiza interface e atualiza vida, então Ctrl C, a gente agora tem que fazer o zumbi realmente emitir esse evento com os dados que a gente quer, que é a vida atual e a vida máxima. Então, vamos lá no meu inimigo, e quando que ele vai perder vida? Ele vai perder vida no método sofrer dano, que a gente tem aqui. Então, nesse método, ele vai lançar o this.load.emite, porque ele vai lançar para ele mesmo o meu atualiza vida, que é o evento que eu quero.

[07:56] E as informações vão ser a vida atual, que vai ser o this.vidaatual, então a minha propriedade vida atual dessa classe. Ele vai também passar o meu vida máxima, então vida máxima, que vai ser igual ao this.vidamáxima, que quem faz para a gente, que quem configura é o nosso game designer, então this.vidamáxima. Então, o meu zumbi agora está pedindo para atualizar a nossa vida, e passando as informações para a gente, toda vez que ele sofre um dano, e lógico depois que ele já perdeu a vida. Então, eu posso emitir esse evento antes e não vou conseguir atualizar de maneira correta, a ordem ali importa.

[08:43] Então, a gente pode fechar, vamos salvar o nosso prefab, vamos fechar, e vamos ver agora se o nosso zumbi está com a vida total quando ele nasce. Opa, a gente travou aqui o jogo, então deu algum erro, vamos inspecionar. Tem 129 erros, a gente não pode chamar um progress de nulo, então barra de vida linha 12. Então, vamos lá na barra de vida do inimigo, linha 12, barradevida.proffress é igual a 1.

[09:11] Lógico, eu falei que eu tinha uma barra de vida, mas eu não chamei o get component. Então, this.barradevida é igual a this.getcomponent, com o meu progress bar, cc.progressbar. Então, eu preciso atribuir, né, a minha barra de vida. A minha barra de vida vai ser a minha progress bar. Vamos salvar e vamos ver, vou fechar essa aqui, vamos ver se a gente tem. De nosso, a gente mexeu em código, ele continua dando algum erro. Agora ele não está achando o atualiza interface, não posso ler o interface na barra de vida, em 14.

[10:02] Então, this.load.parent.on, isso ok, eu estou chamando o método on no meu parent, atualiza a vida, ponto não, vírgula, this.atualizainterface. Eu não quero, eu não estou finalizando, não estou chamando nada. Então, agora de novo, vamos lá testar, a Cocos já leu, nossa jogadora está aqui. Vamos inspecionar, vamos abrir a console, nenhum erro dessa vez. Então, as coisas devem, não deve ter mais nenhum erro. Toda a vida do zumbi está cheia, quando eu atiro nele, ela reduz, então muito melhor, agora a gente sabe quando que a gente vai matar o zumbi.

[10:37] A gente já tem a noção de quão forte ele é, e fica muito mais interessante, que o nosso jogador ele sabe, se ele tem que atirar mais, se ele tem que atirar menos, se o zumbi está fraco, se está forte. Então, a gente já agora tem o zumbi com vida, eu já tenho ele mostrando quanta vida ele tem, arrumou o tiro da jogadora, ele sai agora sempre da arma, na direção que ela está tirando, o zumbi ele fica vagando até ficar perto da jogadora, então ele não vê ela tão longe.

[11:01] O nosso jogo está muito melhor, a gente começou a polir o jogo. A gente começou a pegar pequenos detalhes que fazem uma diferença muito grande na hora do jogador, de ter a experiência do jogador, então ficou muito mais legal. São detalhes que a gente tem que arrumar, sempre que a gente quer lançar um jogo, que a gente quer ter um jogo bem feito.