



## Criando o mostrador de vidas (parte 1)

Vamos criar nosso primeiro elemento de interface que mostrará os pontos de vida do usuário:

- Clique com o botão direito em Hierarchy -> UI -> Text .
- Ainda em Hierarchy , vamos renomear esse Text criado para `MostradorDeVida` e o Canvas para `GUI` .
- Para podermos ver as alterações na nossa tela, vamos selecionar `GUI` e a aba `Scene -> 2D` . Por fim, pressione a tecla `F` para centralizar nossa cena no objeto `GUI` . Podemos ajustar o zoom para vermos o elemento `GUI` por inteiro.

Com nosso `MostradorDeVida` criado, podemos alterar suas propriedades e seu comportamento. Basta selecioná-lo em Hierarchy e acessar a aba Inspector .

- Em Inspector -> Rect Transform , vamos selecionar o quadrado chamado `Anchor Presets` e marcar a combinação `Top/Left` .



- Continuando em Inspector -> Rect Transform , deixaremos `Pos X = 20` e `Pos Y = -10` .
- Ainda em Inspector -> Rect Transform , em `Pivot` marque `X = 0` e `Y = 1` .
- Em Inspector -> Text (Script) , vamos colocar `Text = "Vida: "` , `Font Size = 20` , `Font Style = Bold` e em `Color` selecione a cor branca.

Agora, só basta definirmos o comportamento desse elemento de tela.

### Resposta

