

11

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.

Responda

INserir código

Formatação

