



Criando o mostrador de vidas (parte 2)

Ainda com o `MostradorDeVida` selecionado, vamos adicionar um novo script para ele em `Inspector` -> `Add Component` -> `New Script`. Renomeie esse script para `MostradorDeVida` e, na sequência, clicaremos em `Create and Add`.

Por fim, não esqueça de arrastar esse script para `Project/Scripts`.

Agora, vamos abrir esse script para definirmos o comportamento do nosso objeto na tela:

```
using UnityEngine.UI;

public class MostradorDeVida : MonoBehaviour
{
    private Text campoTexto;
}
```

A função desse script será apenas atualizar o `campoTexto` com a vida do jogador. Então, logo no `Start`, vamos capturar o componente que representa nosso `campoTexto`:

```
public class MostradorDeVida : MonoBehaviour
{
    void Start ()
    {
        campoTexto = GetComponent<Text> ();
    }
}
```

Agora, só precisamos saber como atualizaremos esse `campoTexto`:

```
public class MostradorDeVida : MonoBehaviour
{
    void Update ()
    {
        campoTexto.text = "Como passaremos a vida do jogador aqui?";
    }
}
```

Para centralizarmos as informações do jogador, vamos criar um novo script!

Responda

INSERIR CÓDIGO		FORMATÇÃO

