



13

## Criando o mostrador de vidas (parte 3)

Agora, precisamos trazer esse `Jogador` para o nosso `MostradorDeVida`. Para isso, vamos criar um novo *game object* para representar nosso `Jogador` na cena do jogo.

- Vamos clicar em `Hierarchy` -> `Create Empty` -> `Game Object` e renomeá-lo para `DadosDoJogador`.
- Com o `DadosDoJogador` selecionado, vamos zerar sua posição em `Inspector` -> `Transform` -> `Position` e reposicioná-lo fora da área de jogo com um valor de `Y` alto, como `Y = 15`.
- Vamos dizer que nosso script `Project/Scripts/Jogador` controlará o objeto `Hierarchy/DadosDoJogador`. Basta arrastar o script `Jogador` para nosso objeto `DadosDoJogador`.
- Com isso, podemos selecionar o objeto `DadosDoJogador` e em `Inspector` -> `Jogador (Script)`, vamos colocar `Vida = 10`.

Agora, temos uma forma de passar a vida do jogador para nosso script `MostradorDeVida` !

Vamos abrir o `Project/Scripts/MostradorDeVida` e dizer que precisamos de um `Jogador` lá dentro:

```
using UnityEngine.UI;

public class MostradorDeVida : MonoBehaviour
{
    private Text campoTexto;
    public Jogador jogador;

    void Start ()
    {
        campoTexto = GetComponent<Text> ();
    }

    void Update ()
    {
        campoTexto.text = "Vida: " + jogador.GetVida ();
    }
}
```

Agora, vamos vincular nosso objeto `DadosDoJogador` para nosso `MostradorDeVida` !

Basta selecionar `MostradorDeVida` e arrastar `DadosDoJogador` para `Inspector` -> `Mostrador De Vida` -> `Jogador`.

Clique em *Play*. O que é exibido no mostrador?

### Responda

INSERIR CÓDIGO	FORMATAÇÃO

