

Preparando a tela de Game Over

Vamos criar uma tela de *game over* para ser exibida quando a vida do jogador chegar a zero. Então, faremos um novo elemento na nossa `GUI` que representará essa tela, da mesma forma que fizemos com o `MostradorDeVida`.

- Novamente, vamos ativar o modo 2D da nossa cena indo em `Scene` e marcando a aba `2D`. Além disso, selecione nosso `GUI` e pressione `F` para centralizá-lo na `Scene`.
- Agora, clique com o botão direito em `Hierarchy/GUI -> UI -> Text`.
- Ainda em `Hierarchy`, vamos renomear esse `Text` criado para `GameOver`.

Já vamos aproveitar e customizar esse objeto `GameOver`:

- Em `Inspector -> Rect Transform`, vamos selecionar o quadrado chamado `Anchor Presets`. Com essa opção selecionada, **aperte e segure o ALT** e marque `stretch horizontal` e `vertical`.



- Em `Inspector -> Text (Script)`, vamos colocar `Text = "Game Over"`, `Font Size = 50`, `Font Style = Bold`, em `Alignment` marcaremos os botões `Center Align` e `Middle Align` e em `Color` selecione uma cor qualquer, como vermelho.

Vamos em `Add Component` e adicionar `UI -> Effects -> Shadow`.

Neste componente `Shadow (Script)` em `Effect Distance` vamos colocar `X = 2` e `Y = -2`.

Clique em `Play` e dê uma olhada como ficou a mensagem de *game over*. Qual o problema com essa mensagem?

Responda

| INserir CÓDIGO | | FORMATAÇÃO |
|--|--|------------|
|  | | |