

## 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