

## Vida do Chefe

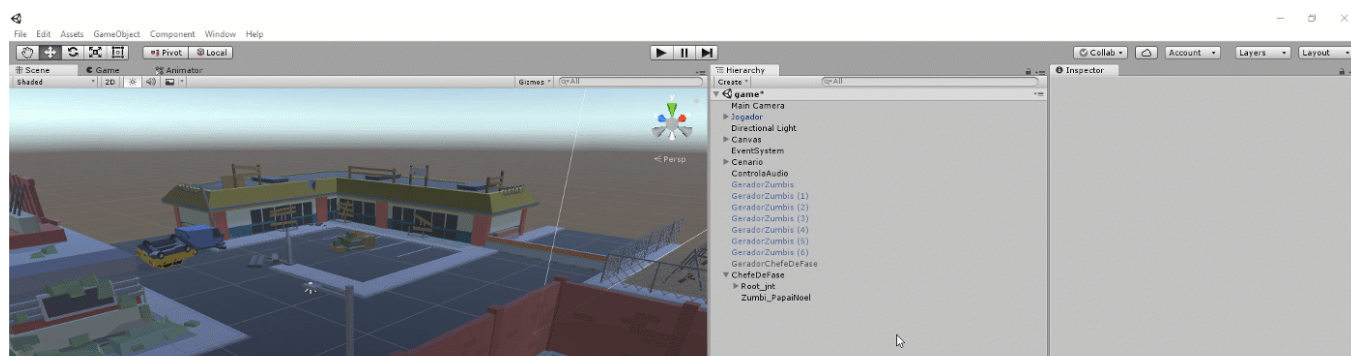
Nosso Chefe morre com 10 tiros, certo? A gente sabe disso, mas e o nosso jogador, sabe? Que tal mostrar para ele uma forma de ver a vida do Chefe? Assim ele pode se preparar para fugir ou atirar mais.

Que tal criamos uma barra de vida na cabeça do Chefe?

Como essa vida não vai estar na tela do jogo, temos que ter uma abordagem diferente do que fizemos anteriormente.

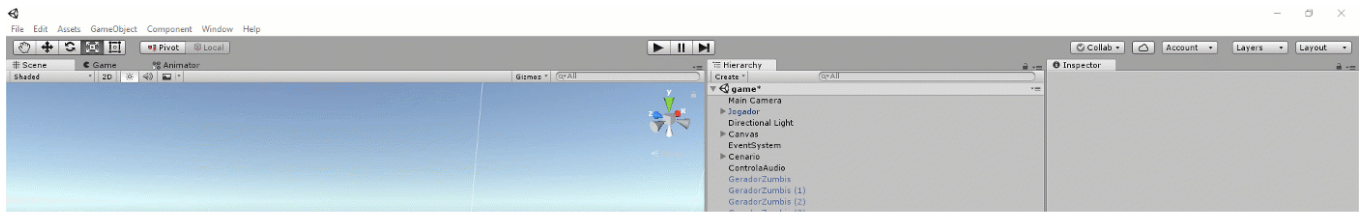
Vamos criar um novo Canvas, mudar o tipo dele para `World Space`, e mudar o tamanho para `400` de largura e `115` de altura.

Coloque uma Slider do mesmo tamanho do Canvas.



E agora vamos diminuir o Canvas para um bom tamanho em relação ao tamanho do Chefe.

Vamos fazer as mesmas mudanças de tamanho que fizemos quando criamos a Slider da vida do personagem.



Escolha uma imagem legal (das que estão disponíveis na pasta de Interface) e coloque na Slider.

Tudo que nos resta fazer é diminuir essa Slider de acordo com a vida do Chefe. Então, vamos criar uma variável para referenciar a Slider.

```
private Slider sliderVidaChefe;
```

Agora podemos criar um método que muda o tamanho da Slider, assim como fizemos com o personagem.

```
void AtualizarInterface ()  
{  
    sliderVidaChefe.value = statusInimigo.Vida;  
}
```

Lembre-se que também temos que mudar o valor da nossa vida inicial no Start .

```
sliderVidaChefe.value = sliderVidaChefe.maxValue = statusInimigo.VidaInicial;
```