

Quantidade de Zumbis Mortos

Transcrição

[00:00] Continuando na criação do nosso jogo, vamos dar mais uma olhada no que podemos fazer. Já criamos o kit médico, mas eu não sei quantos zumbis eu matei ou se matei um zumbi. Seria legal mostrar.

[00:45] Para fazer isso, vamos mexer na parte de interface, para colocar algo lá que demonstre que nossos zumbis estão morrendo. Para fazer isso, vamos no script de `ControlaInterface`. Vamos criar uma variável que vai guardar a quantidade de zumbis mortos. Ela vai ser privada, só vai servir para esse script, do tipo inteiro. Posso criar um método para aumentar essa quantidade. Vou criar um método `public void AtualizarQuantidadeDeZumbisMortos`. Esse método vai dizer que o zumbi morreu. Vou colocar o `++` que vai fazer exatamente o que o `+= 1` faria, que é jogar na variável. Ela pega zero mais um e joga de volta. A diferença é que com o `++` só posso usar o número um. E também tem o `--`, que diminui um.

[02:55] Tenho que atualizar essa quantidade de zumbis mortos. Posso fazer isso na bala, quando ela colide com o zumbi, mas o lugar mais lógico para fazer isso é quando o zumbi morre. Iremos usar uma variável privada, com `ControlaInterface`, e vou preencher vai código, porque quando o zumbi é criado ele não sabe quem é o canvas ainda. Tenho que preencher.

[04:05] Outra forma de fazer isso é chamar o método `GameObject` e o `FindObjectOfType`. Vamos falar que é do tipo `ControlaInterface`. Não posso colocar o ponto e vírgula depois, porque ele está achando um objeto, não um script de `ControlaInterface`. Eu tenho que converter esse objeto que eu achei para um código. Para isso, eu uso o “as `ControlaInterface`”. E aí já preencho o objeto diretamente, não preciso buscar nem arrastar nada.

[05:38] Quando nosso zumbi morrer, vou simplesmente atualizar a quantidade de zumbis mortos.

[05:50] Vamos agora criar o que a interface vai mostrar quando o zumbi morrer. Vou criar um objeto no canvas do tipo texto. Vou jogar para o canto, seguindo o que já aprendemos. Vou mudar a fonte do texto, mudar a cor, aumentar a fonte para conseguir colocar três zeros. Dentro desse texto, vou colocar uma imagem. Como a imagem está dentro do texto, ela segue o texto. Na pasta de interface, vou pegar a imagem da caveira. Ajusto o tamanho e a posição, e no texto posso colocar algo como `x000`.

[08:23] O legal seria colocar a âncora da imagem bem no canto do texto. Da mesma forma, podemos pegar o pivô da imagem e colocar no canto também, para seguir a mesma posição. A imagem fica ancorada ao texto.

[09:01] Tenho uma imagem que mostra quantos zumbis o jogador matou. Só falta aumentar esse valor de acordo com o nosso jogo.