

01

## 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.