

## Quantidade de Zumbis Mortos

Agora que já estamos curando nosso personagem, vamos trabalhar um pouco mais em outras partes do jogo? Focamos bastante na vida dele mas vamos fazer um novo item de interface? Que tal contarmos quantos zumbis matamos?

Para fazer isso, vamos começar com a programação de contar quantos zumbis nós matamos, iniciando com uma variável no nosso *script* de *ControlaInterface* :

```
private int quantideDeZumbisMortos;
```

E claro que como nossa variável é privada, temos que ter um método que faz a mudança deste valor.

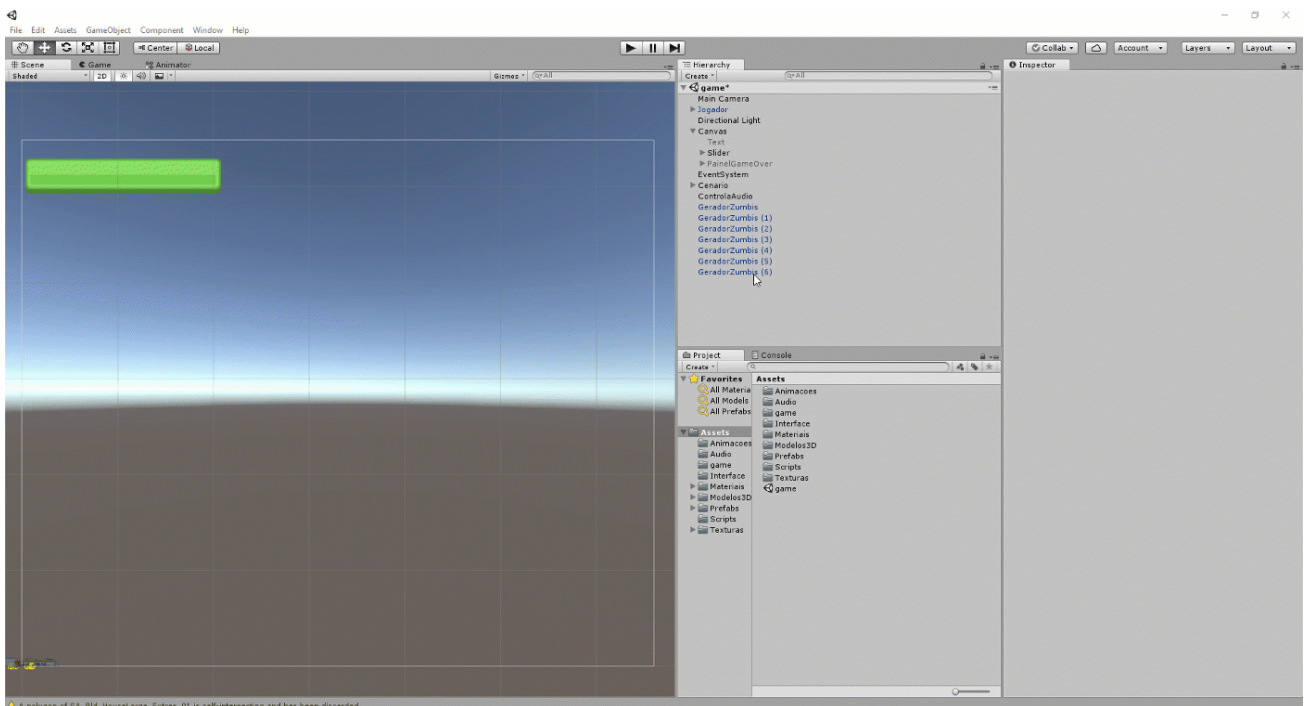
```
public void AtualizarQuantidadeZumbisMortos ()  
{  
    quantideDeZumbisMortos++;  
}
```

Agora, temos que chamar esse método quando o nosso personagem mata zumbis. Temos varios lugares para fazer isso, como por exemplo, a Bala. Mas o melhor lugar é quando o zumbi morre.

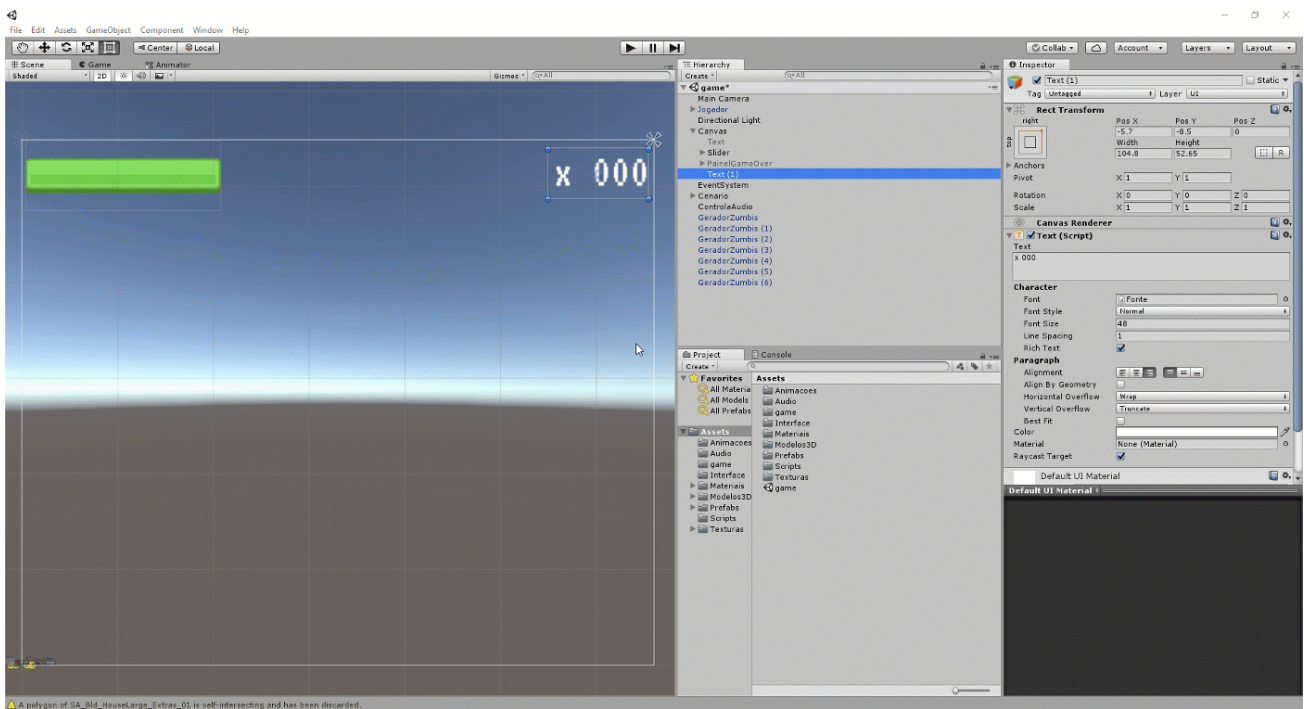
Então no *ControlaInimigo* no método de quando nosso zumbi morre, vamos chamar o método da Interface:

```
scriptControlaInterface.AtualizarQuantidadeZumbisMortos();
```

Agora que a programação já está acontecendo vamos criar a interface? Vamos criar um texto e ancorar no canto superior direito, mudando a fonte e dando um tamanho adequado, prevendo o texto que iremos encontrar.



Agora vamos dentro deste texto jogar uma imagem que irá ser um ícone do que significa esse texto. Essa imagem dentro do texto significa que elas estão ligadas e se movem juntos.



Nessa imagem vamos utilizar o sprite da caveira que temos na pasta de Interface.

Lembre-se de alterar a ancoragem dessa imagem para que ela siga o texto de acordo com o local adequado.

