

Zumbi gerar Kit Médico

Transcrição

[00:00] Vamos continuar a trabalhar no nosso kit médico. Já notamos que quando estamos jogando, nossa barra de vida não é atualizada. Também queria que vocês notassem que nossa vida pode ultrapassar o valor máximo quando pegamos o kit médico. O valor máximo deveria ser nossa vida inicial. São algumas coisas que temos que consertar.

[01:02] No controlaJogador, na parte de vida tenho que fazer nossa interface atualizar. Para isso, é basicamente fazer o que faço no script de tomar dano e começa a funcionar. Agora tenho que manter a vida no valor máximo dela.

[02:02] Para isso, posso dar um se minha vida passar da vida inicial, tenho que dizer para manter a vida em um valor igual à inicial. Ou seja, suponhamos que estou com 90 de vida e pego o kit médico. Vou ficar com 105 de vida. Mas a vida é maior que a inicial, então tenho que manter em 100 e depois atualizar a interface. A ordem é bem importante.

[03:35] Pelo fluxo do jogo, talvez não fizesse diferença se isso fosse rodado no update, mas como só acontece quando pego o kit médico faz diferença.

[04:02] Também precisamos fazer o kit médico sair de algum lugar, como por exemplo dos zumbis. Vou aplicar o prefab no zumbi. Quando nosso zumbi morre, pode ter uma chance do kit médico ser criado. Para isso, podemos criar um novo método, que é VerificarGeracaoKitMedico. Como parâmetro, vou colocar uma porcentagem. Vamos supor que nosso zumbi tem 20% de chance de gerar o kit médico. Ele vai calcular.

[06:10] Primeiro, precisamos saber quantos por cento de chance vou ter de gerar o kit médico, e a segunda é do próprio kit médico no script. Eu vou colocar 10% porque acho um valor legal que vai funcionar. Se você quiser, pode colocar mais. Coloco um f na frente do 0.1 para ele saber que é um float, senão ele acha que é outro tipo. E vou criar um GameObject que vai ser o kit médico.

[08:04] Agora, a primeira coisa que devemos fazer é ver se tenho ou não que gerar o kit médico. Vamos pegar e gerar um número de 0 a 100%. Por exemplo, 25%. Só que 25% não está dentro dos 10% que nós tínhamos combinado. Só vou gerar kit médico se estiver de 10% para baixo.

[09:17] Vou usar o random.value, que faz exatamente isso que eu quero. Se o número for menor ou igual minha porcentagemGeracao, devo gerar kit médico. Vou gerar no pé do zumbi, no pivô. Mas você poderia escolher onde. E a rotação vai ser zerada. Quando o zumbi morrer, vou verificar se tenho que gerar kit médico, passando a porcentagemGerarKitMedico.

[11:48] Utilizando essa forma com o parâmetro que eu criei e a porcentagem com a variável, posso facilmente aumentar a porcentagem que eu quero.

[12:22] Falta a gente preencher o kit médico na variável. Um truque legal é apertar o cadeado. Assim o lado direito fica travado e posso navegar sem problemas. Depois destravo e seleciono o que eu quero novamente.

[13:25] Só que quando nosso jogador mata o zumbi e gera kit médico, ele pode deixar vários e pegar quando precisar. Isso não é legal, deixar o jogador acumular. Para evitar isso, vamos dizer que o kit médico vai ter um tempo de destruição. Ele vai ficar, por exemplo, 5 segundos vivo e depois vai se destruir. O Destroy tem uma forma legal que é para destruir o objeto ou passar um float com quem quero destruir e depois de quanto tempo.

[15:27] Finalizamos essa parte de criar o kit médico e gerar um elemento aleatório no nosso jogo.

