



Aviso de Chefe

Nosso Chefe já tá bem completo agora com a barra de vida, mas será que o nosso jogador vai entender que ele é um tipo diferente de zumbi quando ele aparecer da primeira vez?

Seria legal a gente ter um aviso de “suruiu um Chefe” no nosso jogo né? Vamos fazer isto?

No nosso Canvas vamos criar um Texto, trocar a fonte e escrever a mensagem que queremos que apareça:

“Um Chefe apareceu no Jogo!”

Agora no nosso script de `ControlaInterface`, vamos criar um método para fazer o nosso Texto aparecer quando o Chefe for criado. Lembre-se que precisamos de uma variável para valer o texto no código.

```
public Text TextoChefeAparece;

public void AparecerTextoDoChefeCriado ()
{
    TextoChefeAparece.gameObject.SetActive(true);
}
```

E agora vamos fazer esse texto aparecer quando o nosso Chefe for criado. No `Start` do *script* `ControlaChefe`, vamos chamar este método.

```
scriptControlaInterface.AparecerTextoDoChefeCriado();
```

Agora nosso Texto aparece mas não some. Vamos tratar isso? Só que vamos fazer o Texto aparecer, ficar algum tempo visível e depois desaparecer gradativamente.

Então vamos no *script* `ControlaChefe` e vamos criar uma *Coroutine* para fazer isso.

Só que é legal desacoplar o método do texto, porque podemos futuramente utilizar isso em outro jogo ou até neste mesmo.

Então vamos definir a *Coroutine* com um tempo para o Texto sumir e com uma referência a um texto.

```
IEnumerator DesaparecerTexto (float tempoDeSumico, Text textoParaSumir)
{
}
```

Vamos começar fazendo o texto aparecer e esperar 1 segundo para ele ficar visível na tela.

```
IEnumerator DesaparecerTexto (float tempoDeSumico, Text textoParaSumir)
{
    textoParaSumir.gameObject.SetActive(true);
    yield return new WaitForSeconds(1);
}
```

Agora vamos começar a sumir gradualmente com o texto. Para isso vamos mexer no **alpha** que é um parâmetro que conta a visibilidade e vai de 1 à 0.

Então temos que fazer o alpha cair até chegar em 0.

Para isto vamos utilizar o `Mathf.Lerp`, que vai trocar de um valor até o outro baseado numa valor.

Para fazer isto, vamos calcular o valor que será usado para a troca, baseado no `tempoDeSumico`.

Depois disso vamos utilizar esse valor no `Mathf.Lerp`, que vai de 1 até 0. Se o alpha chegar a 0, temos que sumir com o texto. Para fazer esse Lerp vamos utilizar outra variável de cor, pois não podemos trocar o alpha da cor do texto diretamente.

```
IEnumerator DesaparecerTexto (float tempoDeSumico, Text textoParaSumir)
{
    textoParaSumir.gameObject.SetActive(true);
    Color corTexto = textoParaSumir.color;
    textoParaSumir.color = corTexto;
    yield return new WaitForSeconds(1);
    float contador = 0;
    while(textoParaSumir.color.a > 0)
    {
        contador += (Time.deltaTime / tempoDeSumico);
        corTexto.a = Mathf.Lerp(1, 0, contador);
        textoParaSumir.color = corTexto;
        if(textoParaSumir.color.a <= 0)
        {
            textoParaSumir.gameObject.SetActive(false);
        }
        yield return null;
    }
}
```

Agora tudo que resta é voltar o alpha para 1 quando formos usar o texto novamente.

```
IEnumerator DesaparecerTexto (float tempoDeSumico, Text textoParaSumir)
{
    textoParaSumir.gameObject.SetActive(true);
    Color corTexto = textoParaSumir.color;
    corTexto.a = 1;
    textoParaSumir.color = corTexto;
    yield return new WaitForSeconds(1);
    float contador = 0;
    while(textoParaSumir.color.a > 0)
    {
        contador += (Time.deltaTime / tempoDeSumico);
        corTexto.a = Mathf.Lerp(1, 0, contador);
        textoParaSumir.color = corTexto;
        if(textoParaSumir.color.a <= 0)
        {
            textoParaSumir.gameObject.SetActive(false);
        }
        yield return null;
    }
}
```

Para finalizar, vamos no método que mostramos o texto e iniciar essa Coroutine.

```
public void AparecerTextoDoChefeCriado ()  
{  
    StartCoroutine(DesaparecerTexto(2, TextoChefeAparece));  
}
```