

05

## Mudando o Texto e Cursor

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui](#) ([https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Final\\_Aula02.zip](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-3/raw/master/Final_Aula02.zip)).

Agora que temos o nosso texto, vamos no código fazer com que ele ser alterado a cada zumbi morto.

Vamos no nosso script `ControlaInimigo`, e vamos criar uma variável que valerá esse texto no código:

```
public Text TextoQuantideDeZumbismortos;
```

Lembre-se de arrastar o texto para este valor dentro do Inspetor na Unity.

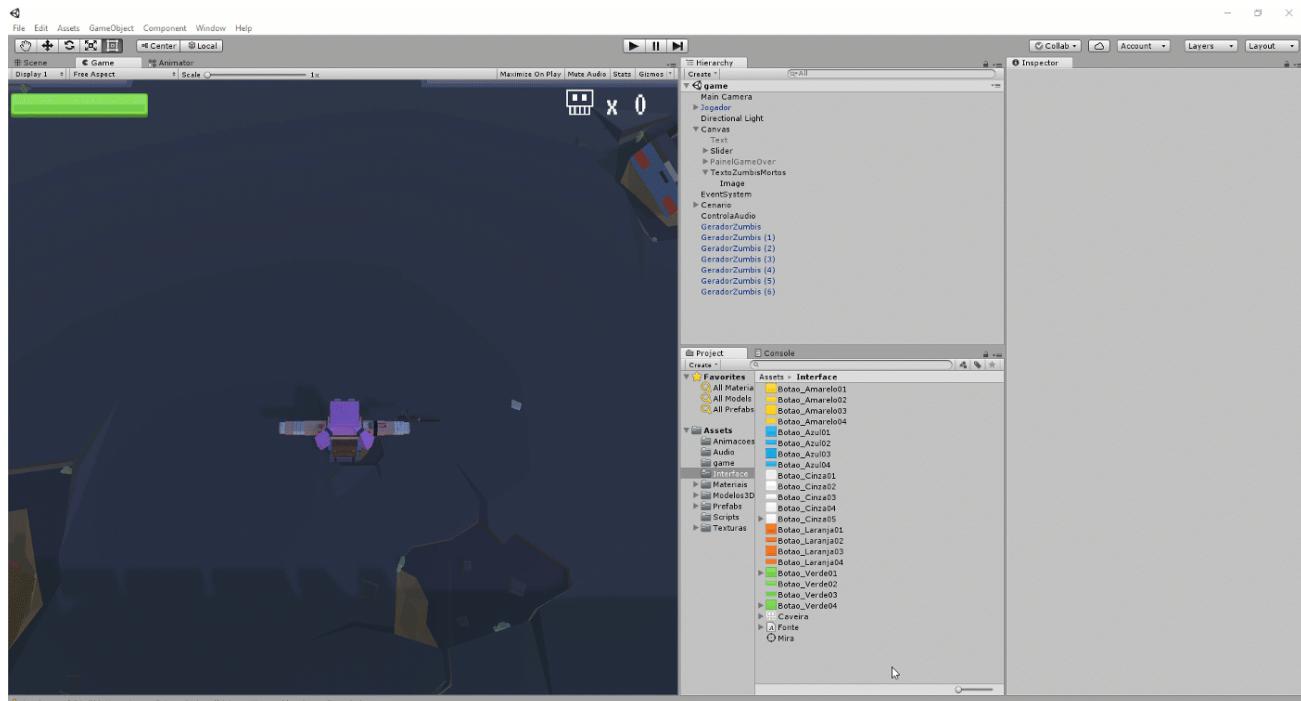
No método de `AtualizarQuantidadeZumbismortos` vamos incluir uma linha que muda o texto, seguindo o que aprendemos no curso passado. Vamos interpolar um texto com o número que queremos mostrar.

```
public void AtualizarQuantidadeZumbismortos ()
{
    quantideDeZumbismortos++;
    TextoQuantideDeZumbismortos.text = string.Format("X {0}", quantideDeZumbismortos);
}
```

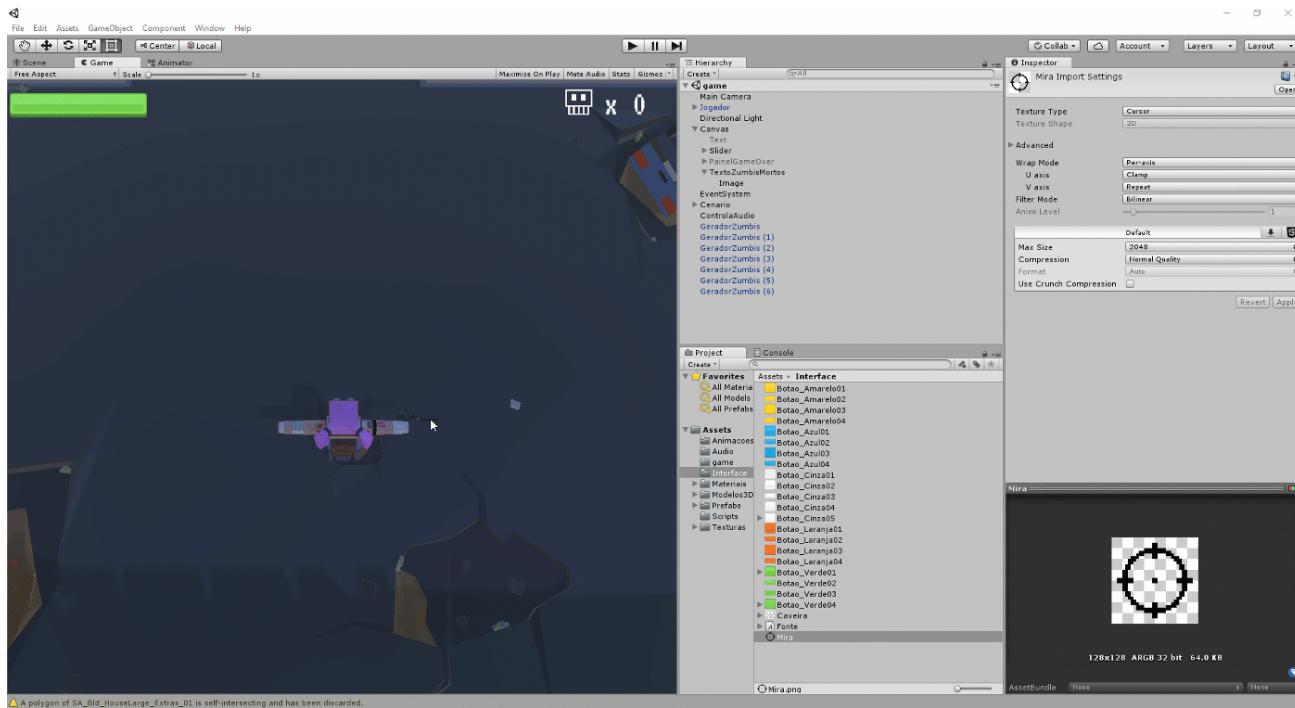
Pronto, temos o nosso texto funcionando!

Que tal modificarmos agora o cursor no nosso Jogo? Hoje temos o ponteiro do Mouse como cursor mas o Unity nos permite fazer a troca.

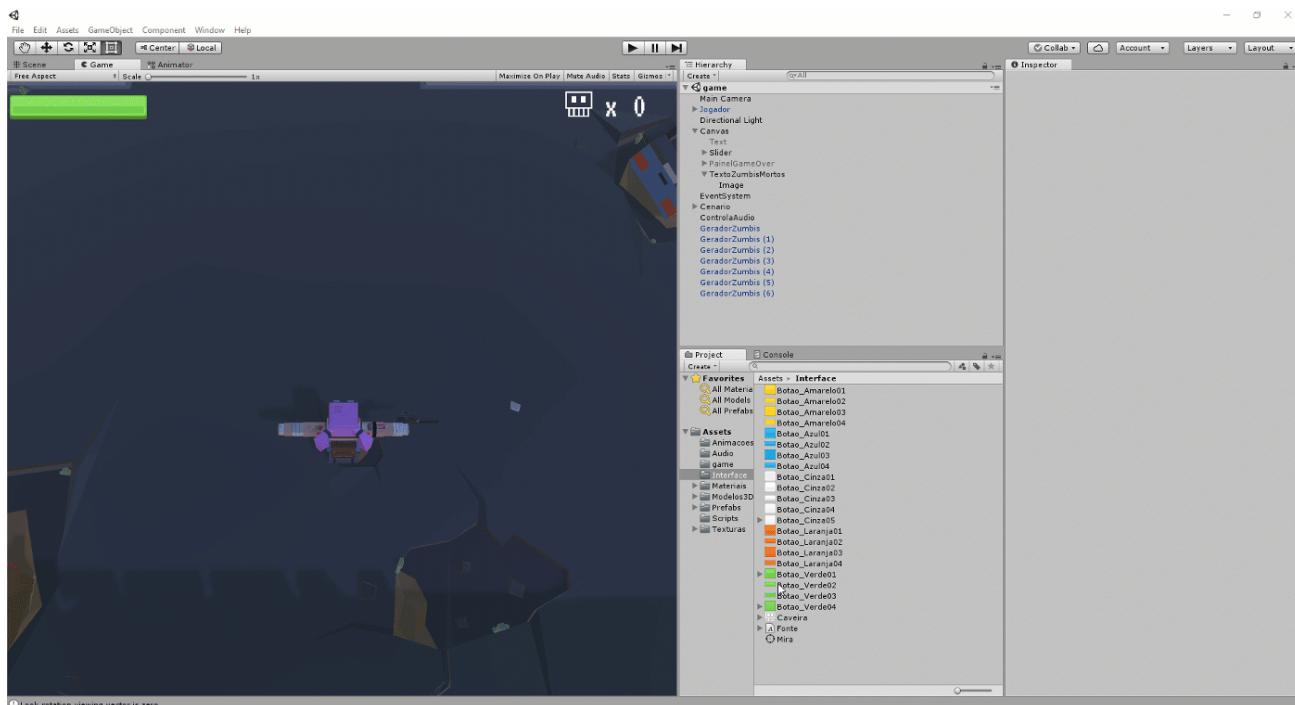
Vamos então configurar a imagem do cursor que já temos na pasta **Interface**. Selecione a imagem e vamos trocar o tipo dela para **Cursor**.



Vá até o menu **File > Build Settings** e clique em **Player Settings**. Aqui podemos alterar o **Cursor Padrão (Default Cursor)** e trocar para a imagem.



Mas já dá pra notar que ficou bem grande. Então vamos voltar na imagem e mudar o tamanho dela para 32 pixels no seu **Tamanho Máximo (Max Size)**.



Outra alteração que temos que fazer no **Player Settings** é no **Cursor Hotspot**: colocar metade do tamanho da imagem em X e Y. Como nossa imagem tem 32 pixels, colocamos 16 em cada um dos valores. Isso serve porque o nosso cursor funciona com click no canto superior esquerdo, e agora colocamos que o local da imagem em relação ao click é 16 pixels para o lado e para cima. Isso faz com que o nosso clique nessa imagem seja bem no meio.

