

## Curando o Jogador

Nosso jogo já está desenhado mas seria interessante incluir alguns detalhes para fazê-lo melhor, certo?

A primeira coisa que notamos é que o jogo está um pouco monótono, o jogador sempre faz o mesmo fluxo. Seria legal se pudéssemos criar uma forma do jogador ter uma chance de melhorar e se manter jogando, o que acham?

Para fazer isso o que acham de criarmos uma forma do nosso jogador recuperar vida? Que tal utilizar o Kit Médico para recuperar a vida do jogador?

Vamos começar pegando o prefab do nosso Kit Médico jogando ele para a nossa Hierarquia e criar um script nele um script para podermos pegar o Kit Médico. Então crie um *script* chamado `KitMedico`.

Bom, como temos que pegar o nosso Kit Médico, temos que colocar uma colisão nele e marcar a opção `Is Trigger` no colisor.

Lembre-se que não é necessário toda colisão ser `Is Trigger`, mas neste caso não queremos bater no nosso objeto como uma parede, queremos computar a colisão sem atrapalhar a movimentação do nosso personagem.

Agora vamos destruir o nosso Kit Médico para parecer que pegamos ele.

```
void OnTriggerEnter(Collider objetoDeColisao)
{
    if(objetoDeColisao.tag == "Jogador")
    {
        Destroy(gameObject);
    }
}
```

Lembre-se de conferir se o objeto que colidiu com o Kit Médico foi o Jogador, afinal os zumbis não podem pegar o nosso Kit.

Agora que já podemos pegar os Kits, vamos curar o nosso personagem com eles. Para isso, vamos modificar o código do nosso personagem. Mas para melhorar e reaproveitar os códigos em outros projetos, que tal criarmos uma interface como fizemos com o dano?

Então vamos criar um script chamado `ICuravel`, que irá definir o que precisa ser feito para curar o personagem. Esse script terá um método que recebe como argumento a quantidade de vida que iremos curar.

```
public interface ICuravel
{
    void CurarVida (int quantidadeCura);
}
```

Agora podemos chamar essa interface no script de `ControlaJogador`, e depois implementar o método necessário, que é o método de curar vida. Neste método vamos pegar a vida atual do nosso jogador e somar com a quantidade que queremos curar.

```
public void CurarVida(int quantidadeDeCura)
{
    statusJogador.Vida += quantidadeDeCura;
    scriptControlaInterface.AtualizarSliderVidaJogador();
}
```

Lembre-se que temos que atualizar a barra de vida quando recuperamos vida.

Para completar, basta utilizarmos este método no nosso script do Kit Médico.

```
void OnTriggerEnter(Collider objetoDeColisao)
{
    if(objetoDeColisao.tag == "Jogador")
    {
        objetoDeColisao.GetComponent<ControlaJogador>().CurarVida(15);
        Destroy(gameObject);
    }
}
```