En esa primera imagen podemos ver un HUD de video juego de lucha en el que tenemos enumerados distintos elementos útiles para el jugador como la vida, el tiempo, el jugador elegido, etc...

***In that first image we can see the HUD of a fight video game in which we have listed different useful elements for the player such as life, time, the chosen player, etc ...***

En este caso, el HUD es de un juego en tercera persona en el que vemos el inventario de armas y un mapa mostrando la posición del jugador.

***In this case, the HUD is from a third-person game in which we see the inventory of weapons and a map showing the position of the player.***

***Now let's see an example that I have prepared using the snake game that we created in class.***

Para el HUD tenemos que crear un segundo escenario y ponerlo encima del escenario principal del juego de tal manera que siempre lo tengamos visible durante la partida.

***For HUD we have to create a second stage and put it above the main stage of the game so that we always have it visible during the game.***

En este caso ya está creado el HUD, que hereda de Stage, al que le he añadido dos actores, la puntuación del jugador y las vidas restantes. He establecido que cada jugador tiene 3 vidas.

***In this case the HUD is already created, which inherits from Stage, and I have added two actors, the player's score and the remaining lives. I established that each player has three lives.***

***Each time the stage acts, we will update the score and the number of lives for the player to consult.***

***Life counter, rest one.***