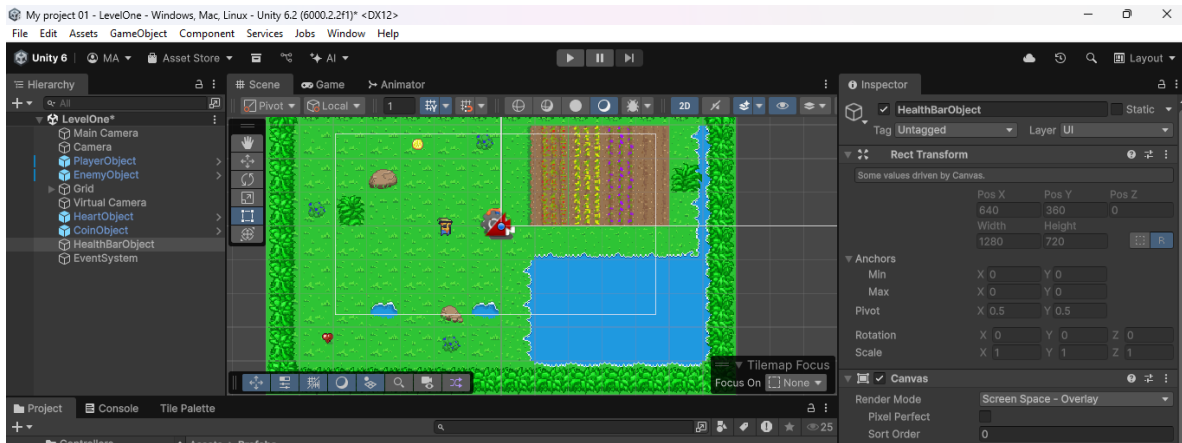


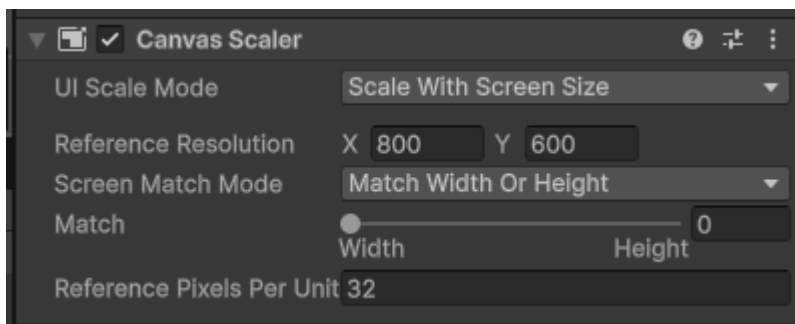
En la Jerarquía, haz clic derecho. Selecciona UI → Canvas. Renombra el objeto a "HealthBarObject"

Y Verifica que **Render Mode** esté en "**Screen Space - Overlay**"

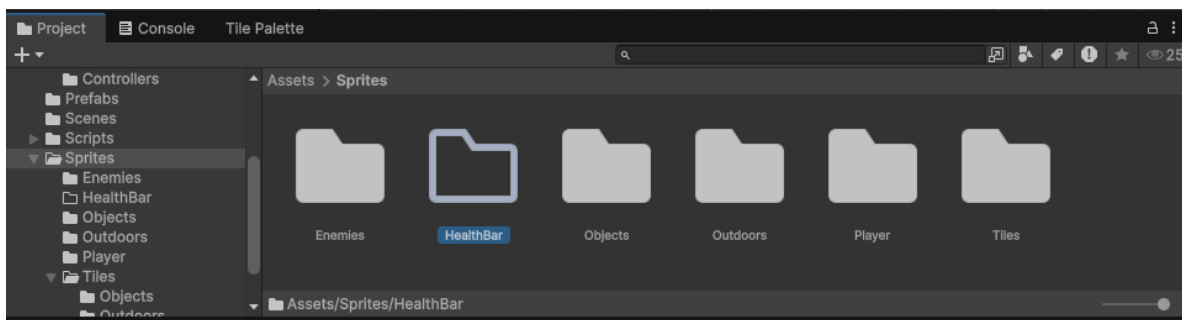


Busca el componente Canvas Scaler

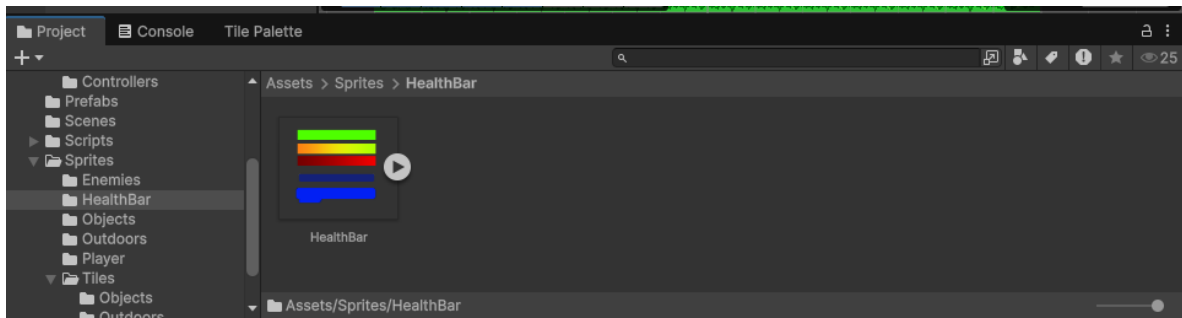
Configura: “UI Scale Mode: Scale With Screen Size” y “Reference Pixels Per Unit: 32”



En Assets → Sprites, crea una carpeta llamada "HealthBar"



Coloca el archivo "HealthBar.png" en esta carpeta

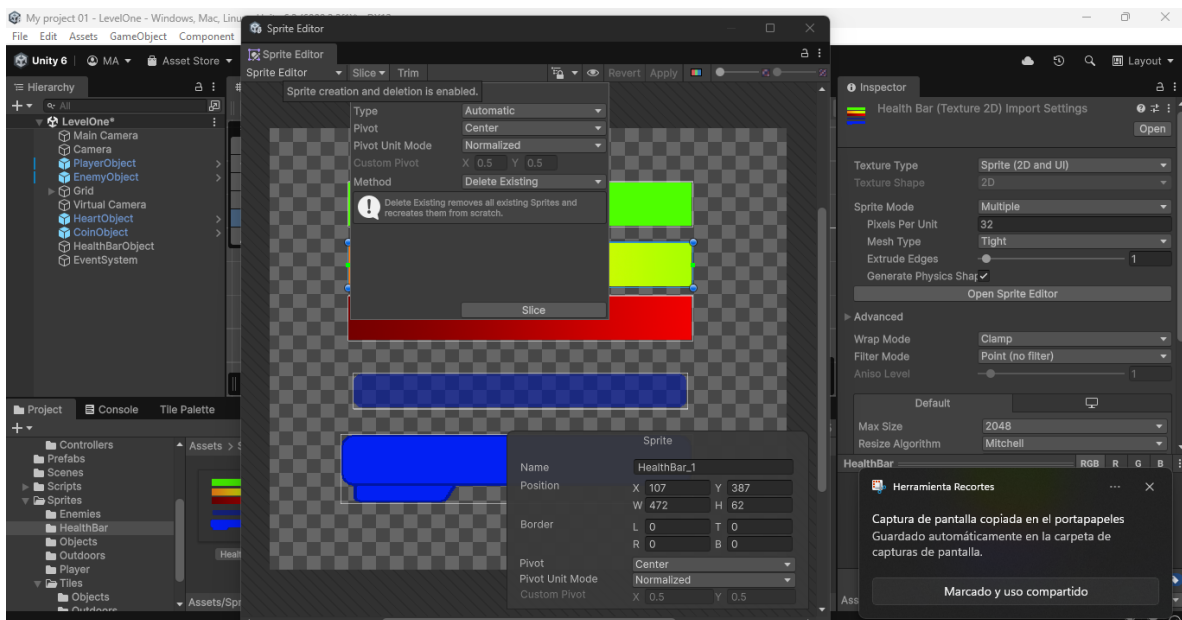


Con el archivo seleccionado, haz clic en Sprite Editor. Haz clic en Slice

Selecciona Type: Automatic

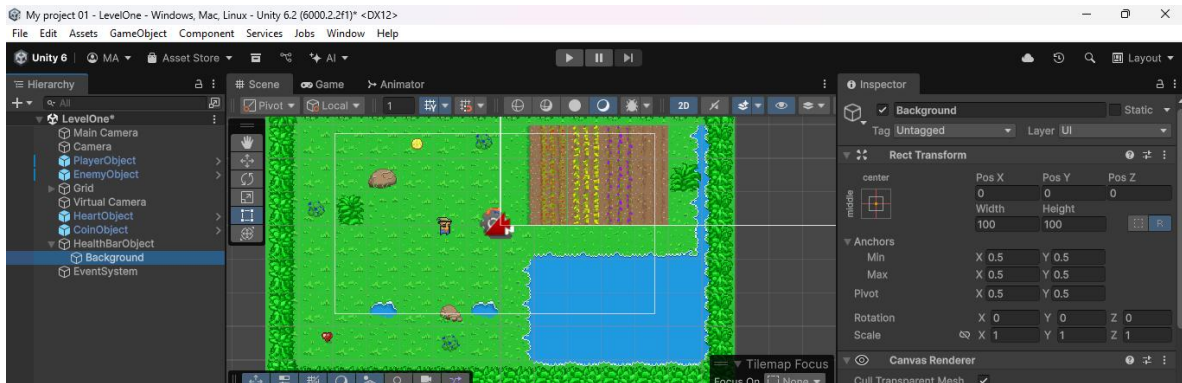
Haz clic en Slice y luego Apply

Cierra el Sprite Editor



Selecciona HealthBarObject en la Jerarquía. Haz clic derecho sobre él → UI → Image

Renombra el nuevo objeto a "Background"

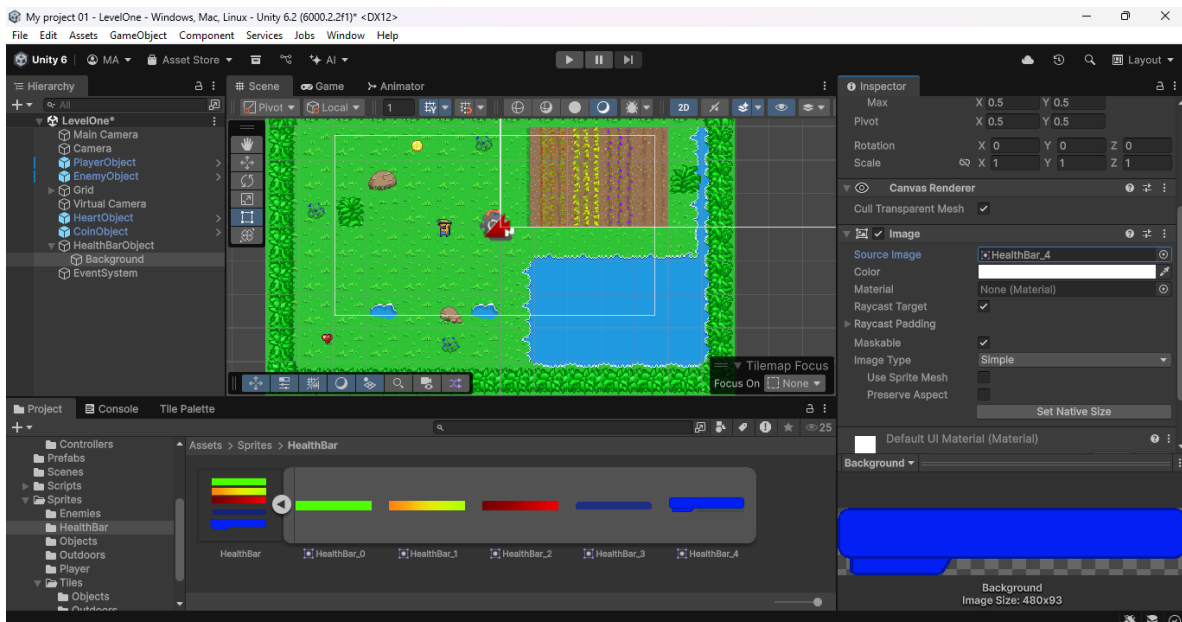


En Source Image, haz clic en el círculo y selecciona "HealthBar_4"

En Rect Transform, establece:

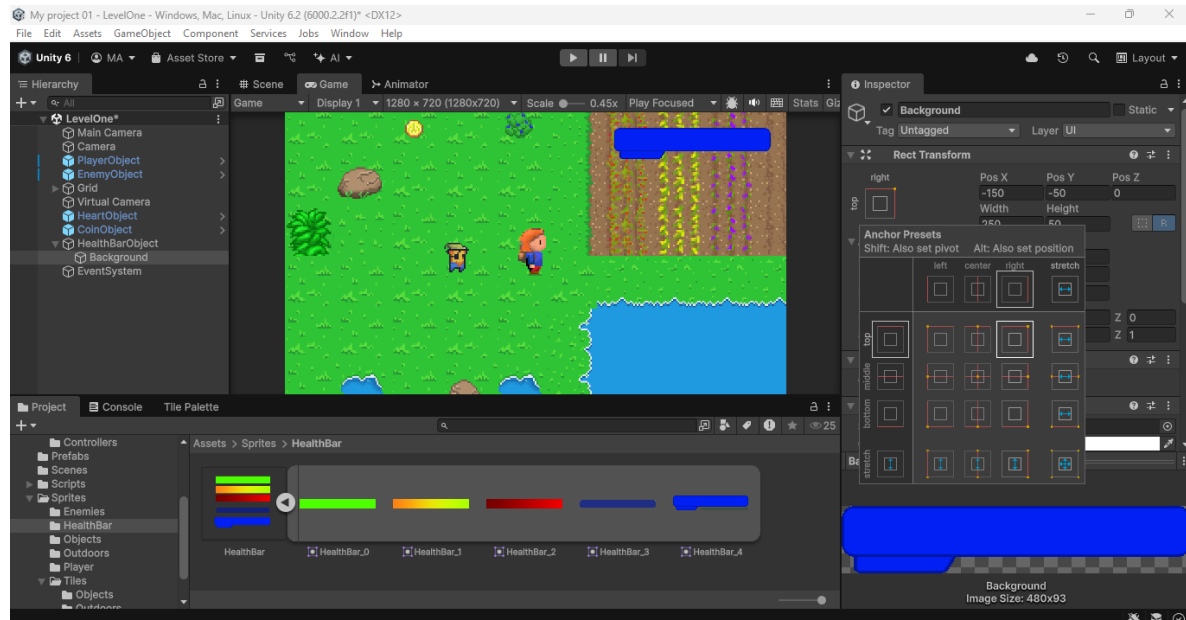
Width: 250

Height: 50



En Rect Transform, haz clic en el icono cuadrado de Anchor Presets (arriba a la izquierda)

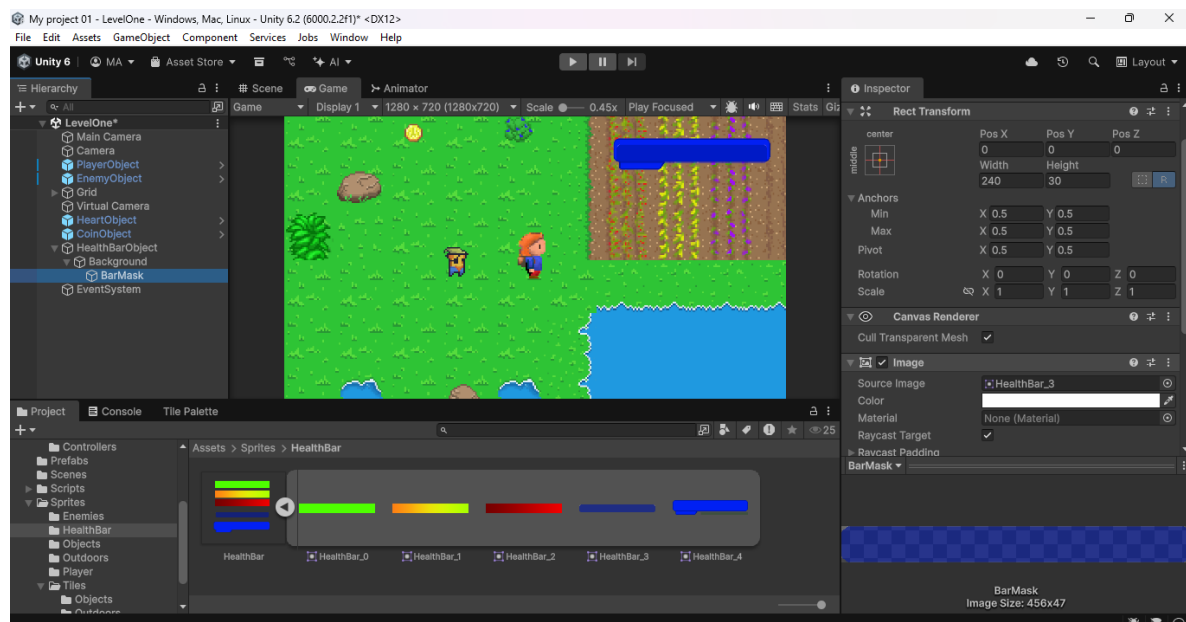
Mantén presionado Alt + Shift y selecciona Top-Right (esquina superior derecha)



Haz clic derecho en Background → UI → Image. Renombra este objeto hijo a "BarMask"

Configura: Source Image: HealthBar_3, Width: 240, Height: 30

Haz clic en Add Component. Busca y agrega "Mask"



Haz clic derecho en BarMask → UI → Image

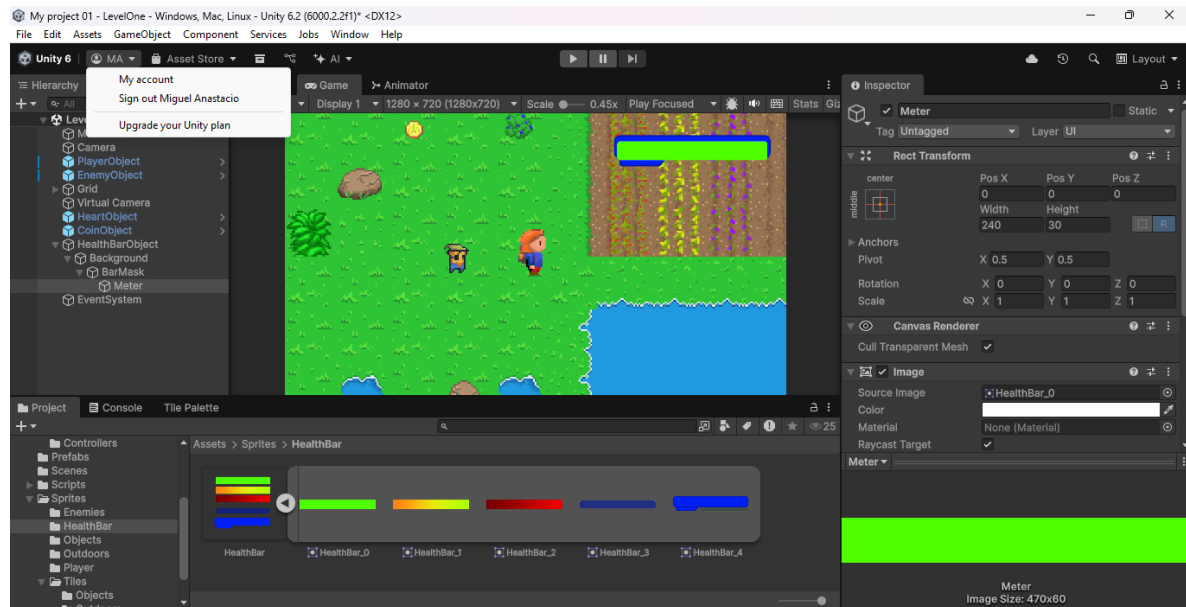
Renombra a "Meter"

Configura:

Source Image: HealthBar_0

Width: 240

Height: 30



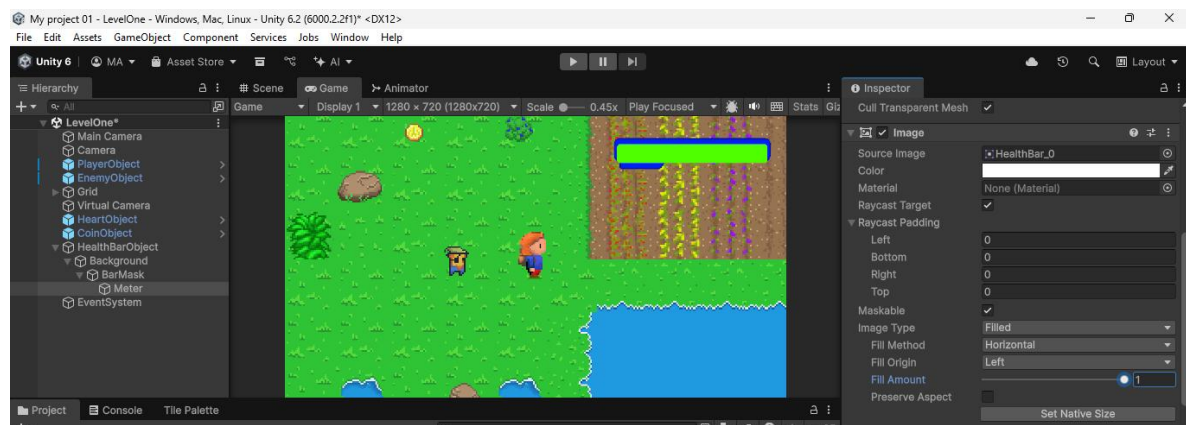
Con Meter seleccionado

En el componente Image, configura:

Image Type: Filled

Fill Method: Horizontal

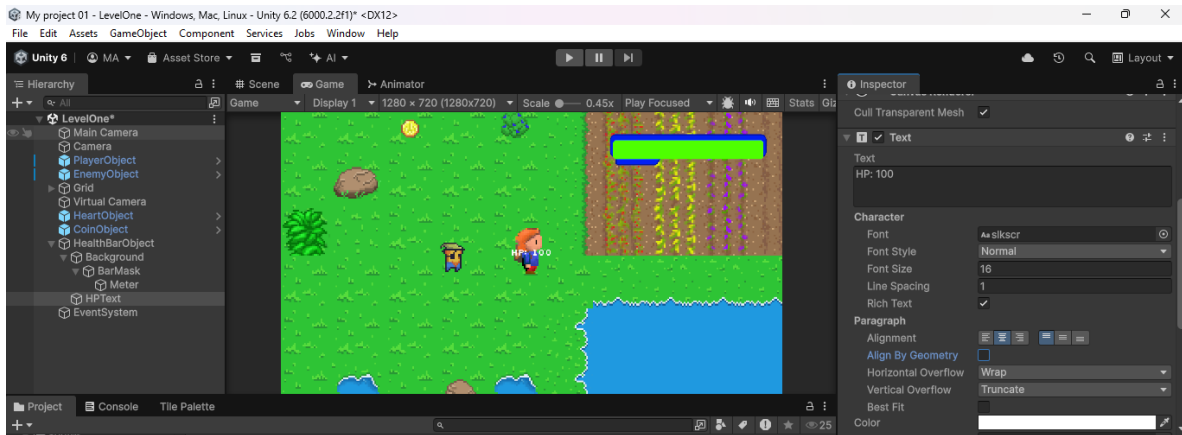
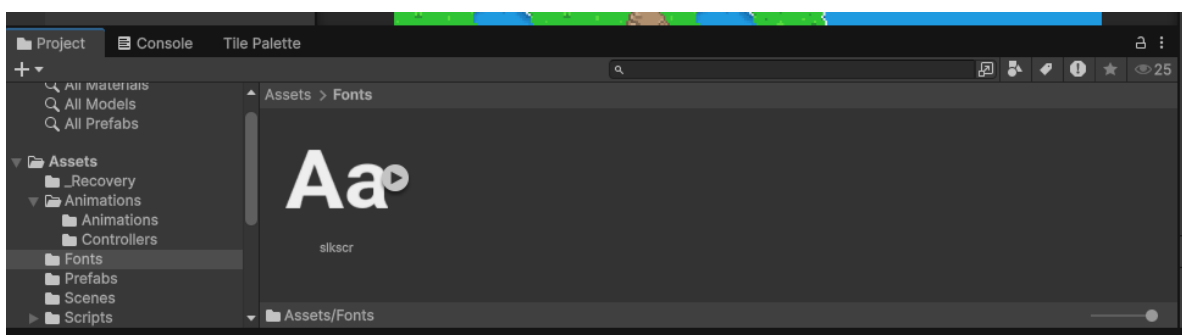
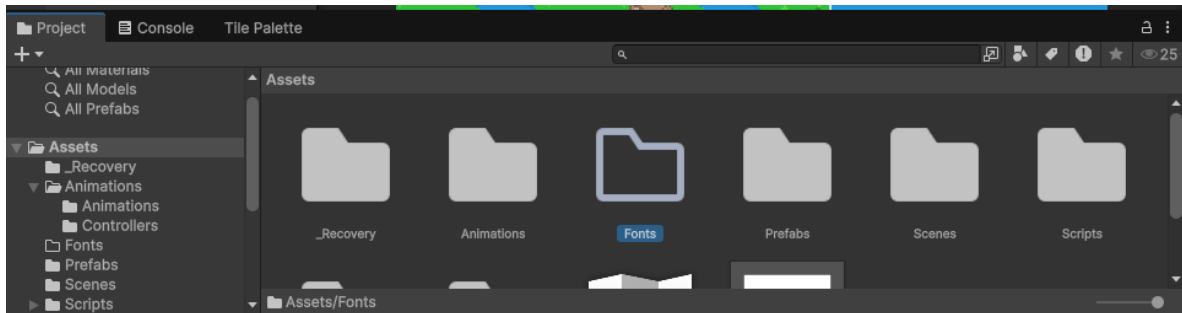
Fill Origin: Left

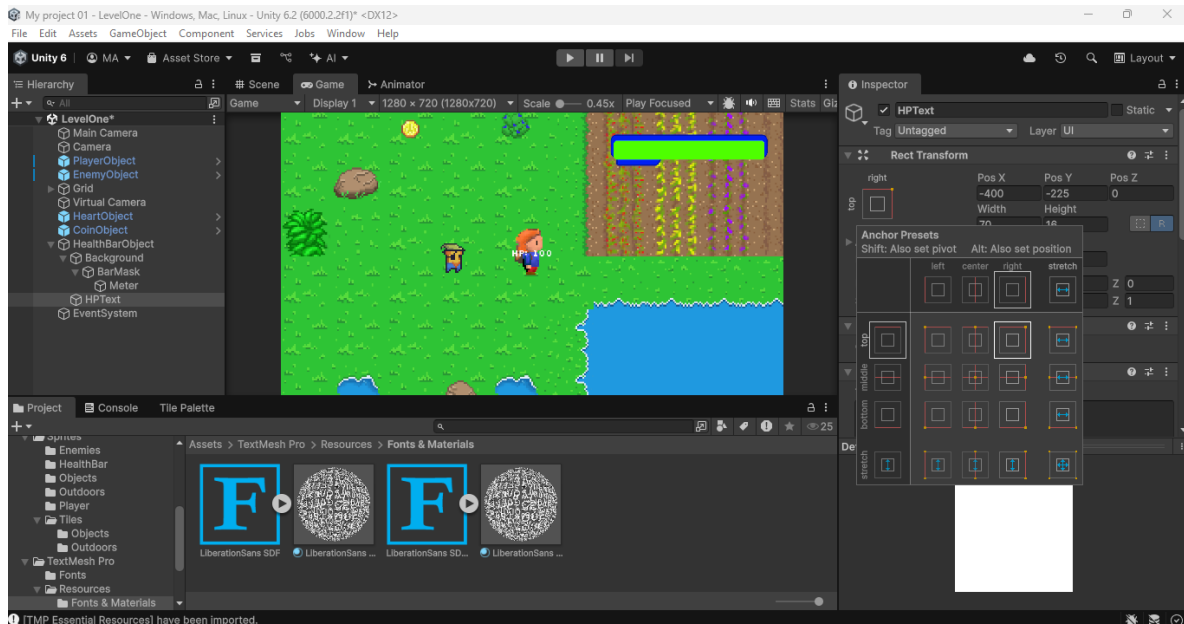


En Assets, crea una carpeta llamada "Fonts"

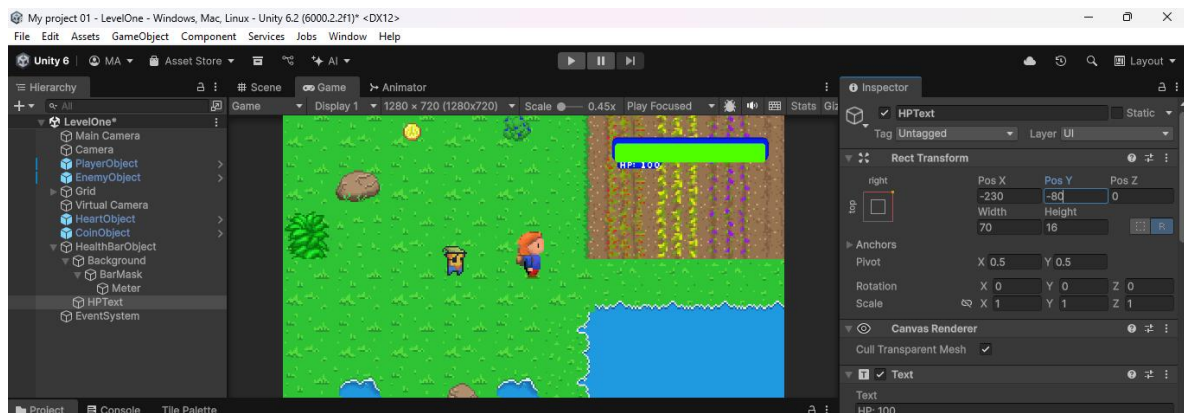
Arrastra el archivo de fuente "slksr.ttf" a esta carpeta

Unity lo detectará automáticamente



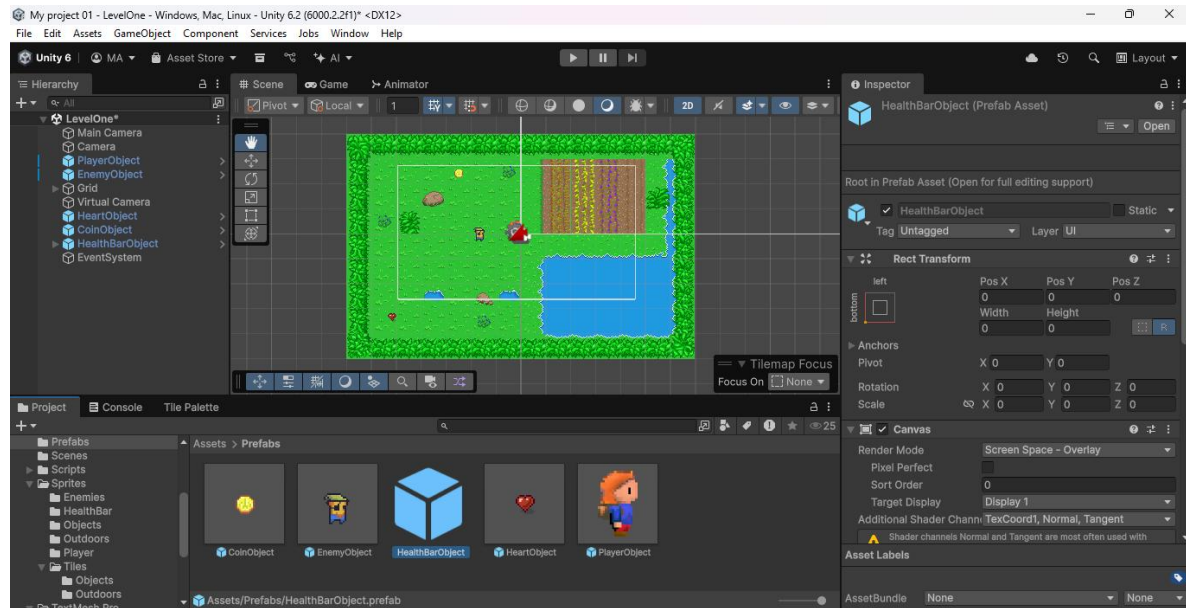


Mover el texto debajo de la barra de vida

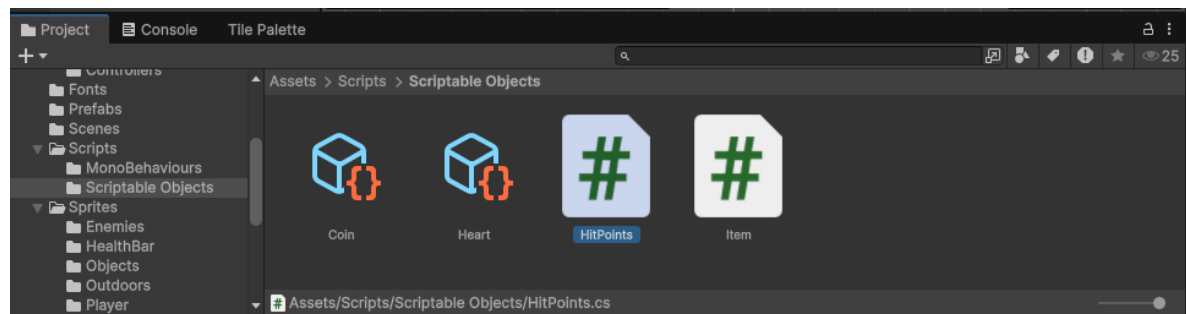


Arrastra HealthBarObject a la carpeta Prefabs

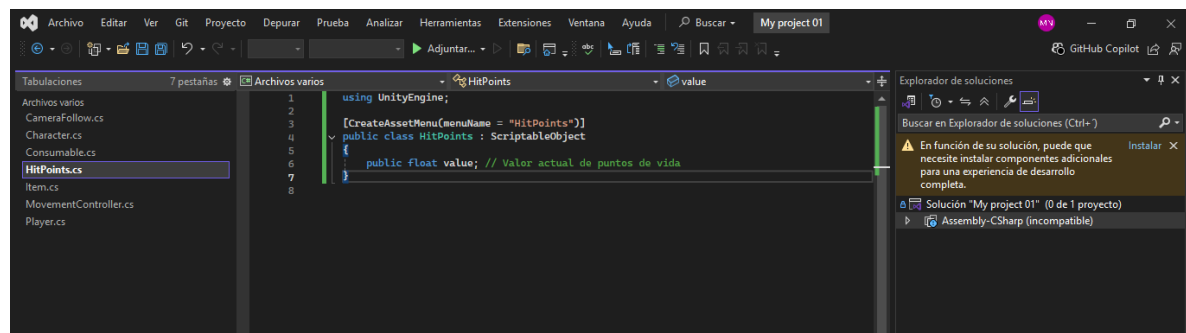
NO lo elimines de la Jerarquía (lo necesitamos en la escena)



En Scripts → Scriptable Objects, crea un nuevo script llamado "HitPoints.cs"



Se abre el script y se va poner eso

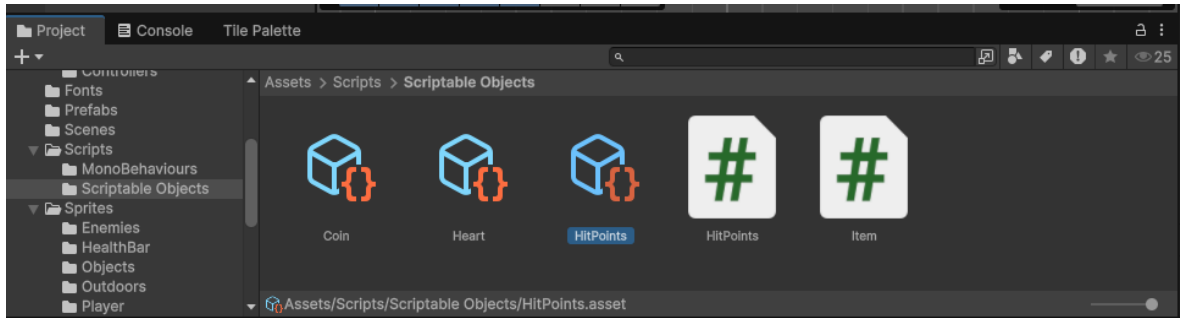


En Scripts → Scriptable Objects, haz clic derecho

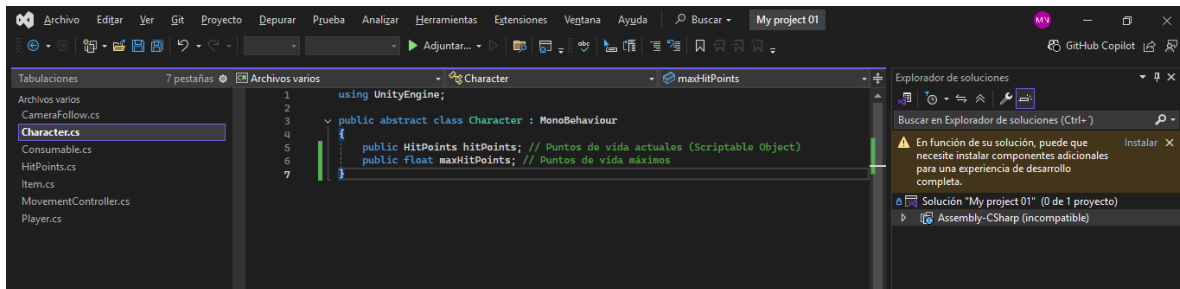
Selecciona Create → HitPoints

Renómbralo a "HitPoints"

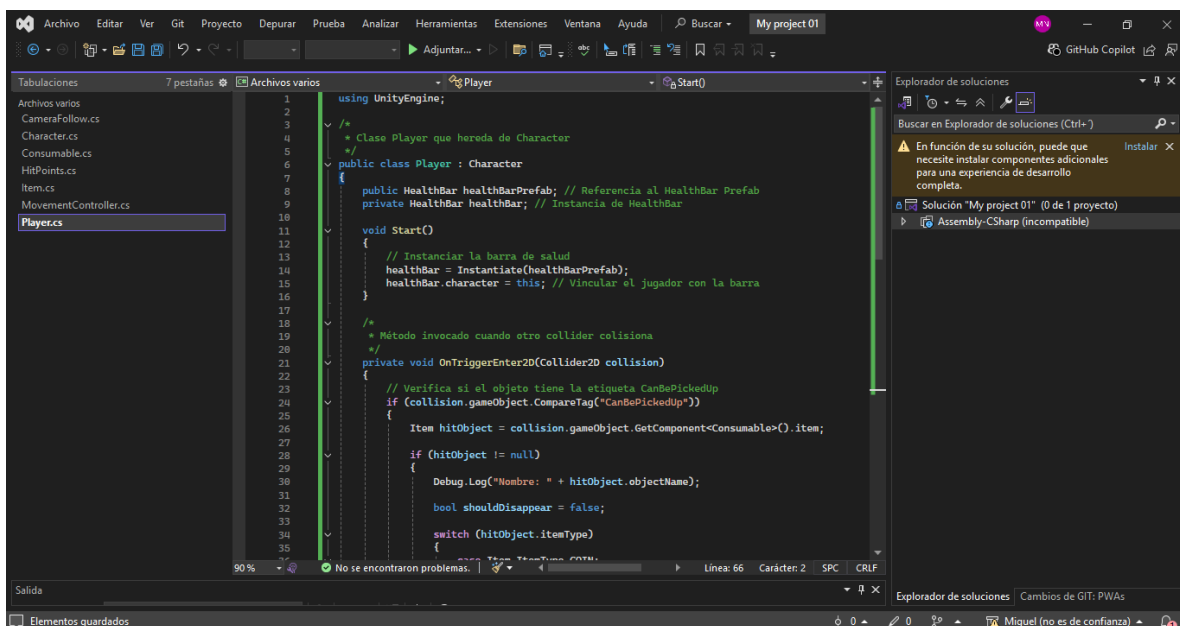
Selecciónalo y en el Inspector establece Value: 0 (inicial)

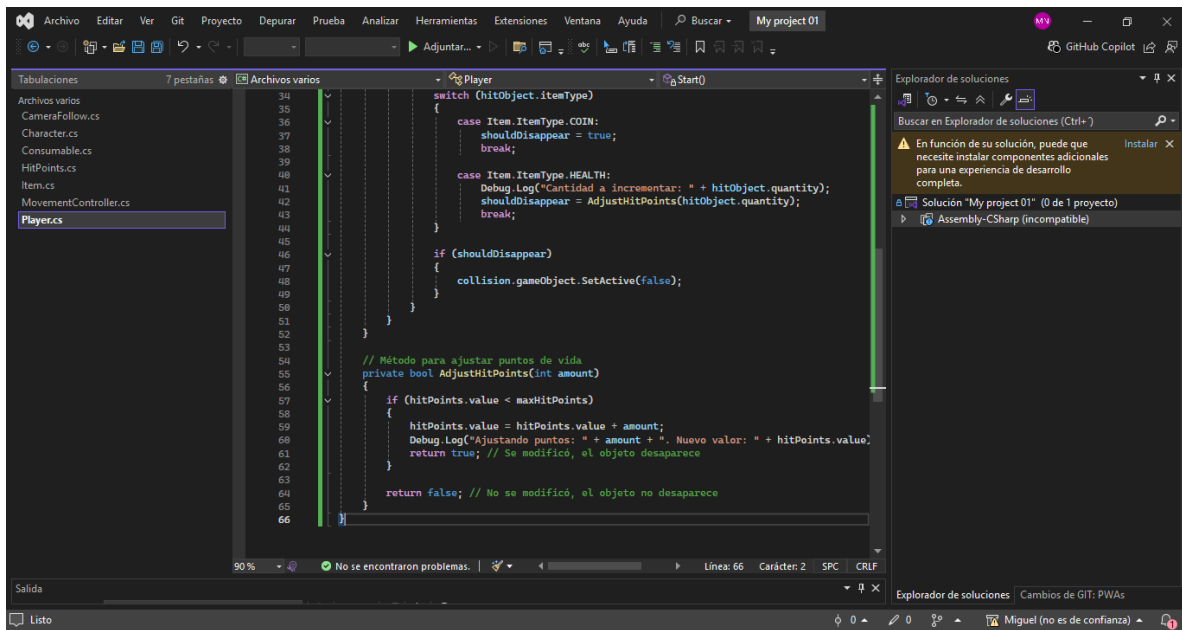


Abrimos el scrpit de carácter y se va modificar por esto

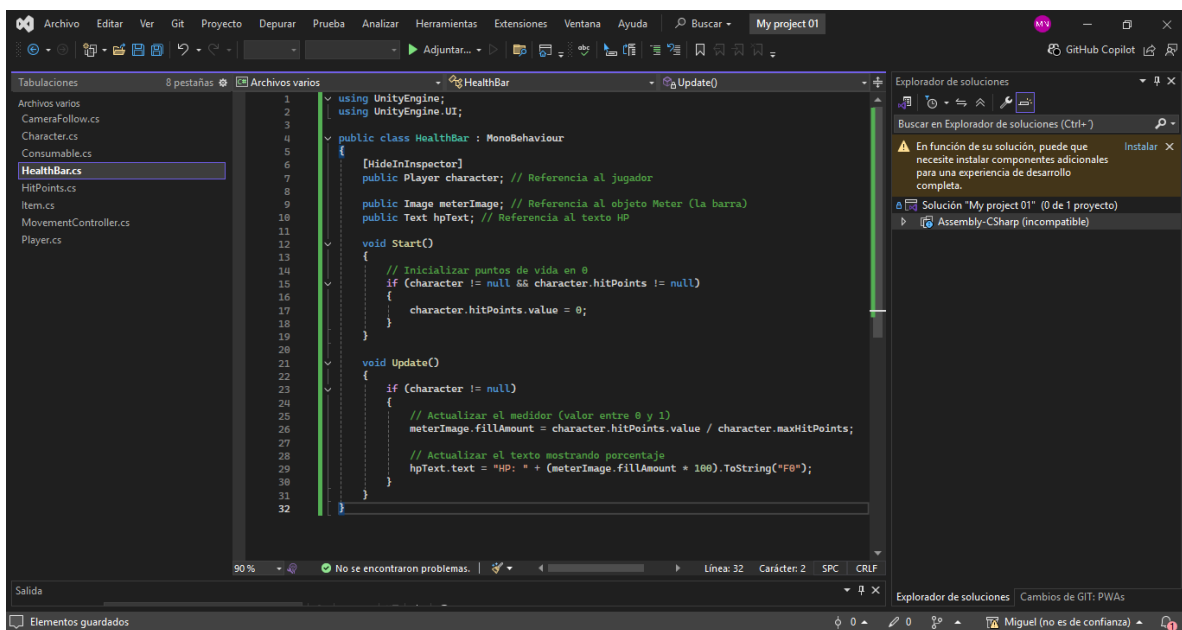
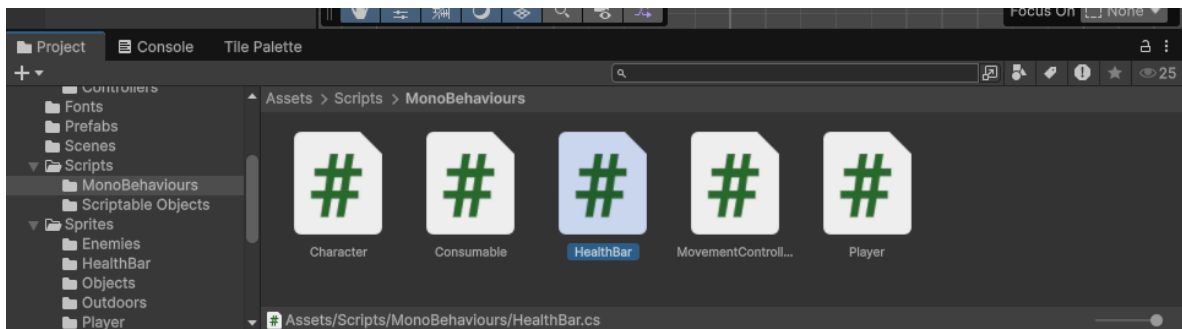


Y lo mismo para player.cs



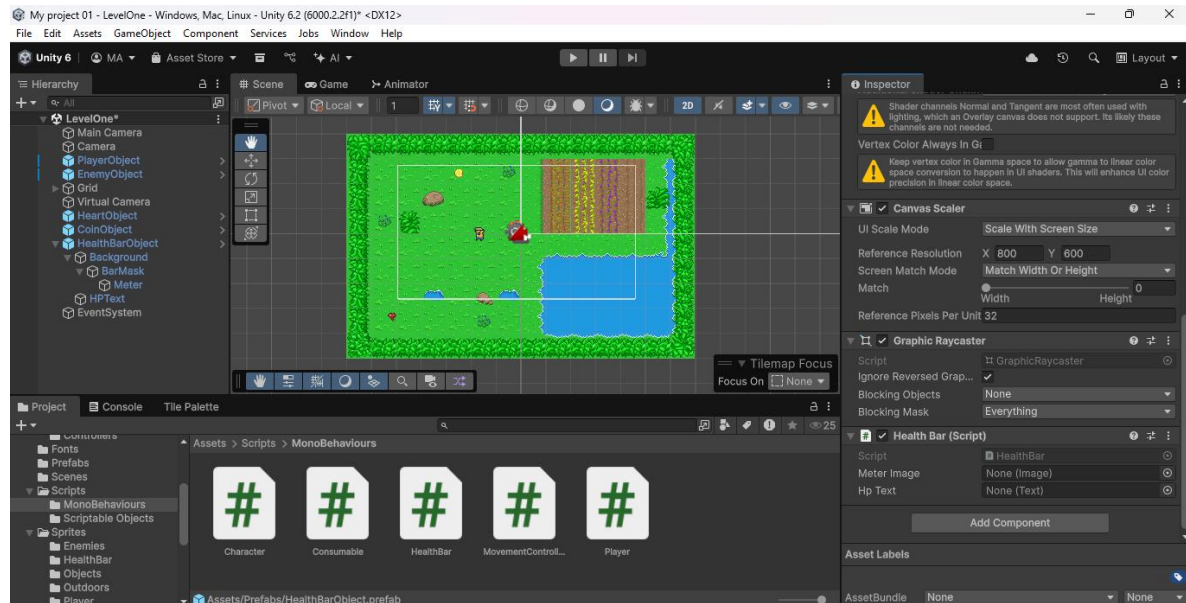


En Scripts → MonoBehaviours, crea un script llamado "HealthBar.cs"



Selecciona HealthBarObject Prefab en la carpeta Prefabs

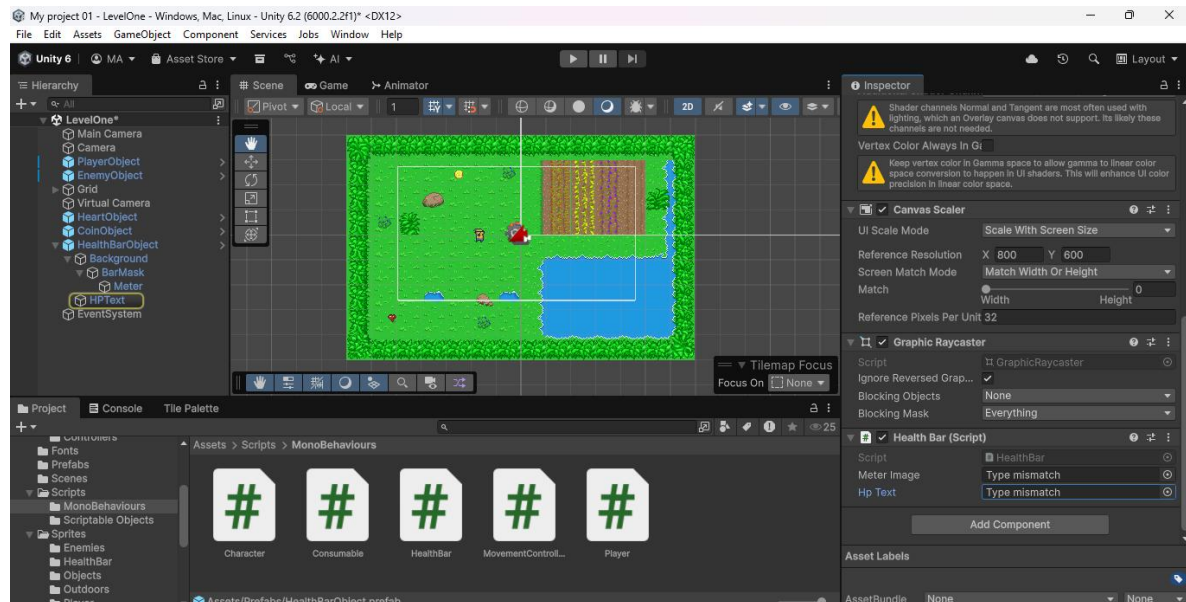
Arrastra el script HealthBar.cs al Inspector



En el componente HealthBar, configura:

Meter Image: Arrastra el objeto Meter (hijo de BarMask)

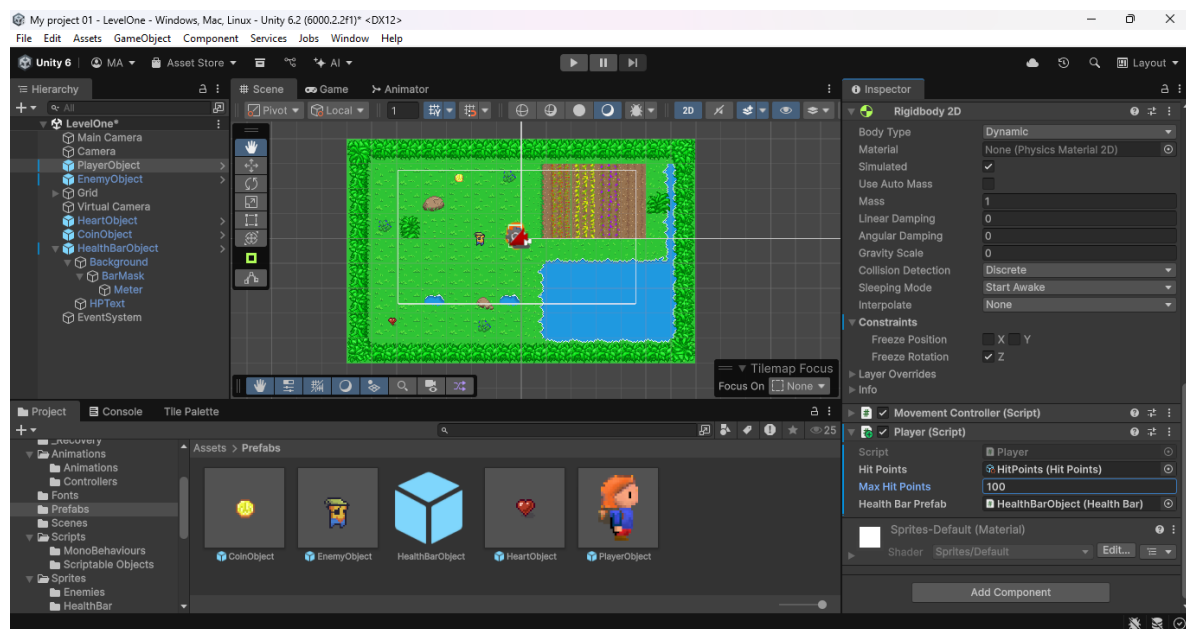
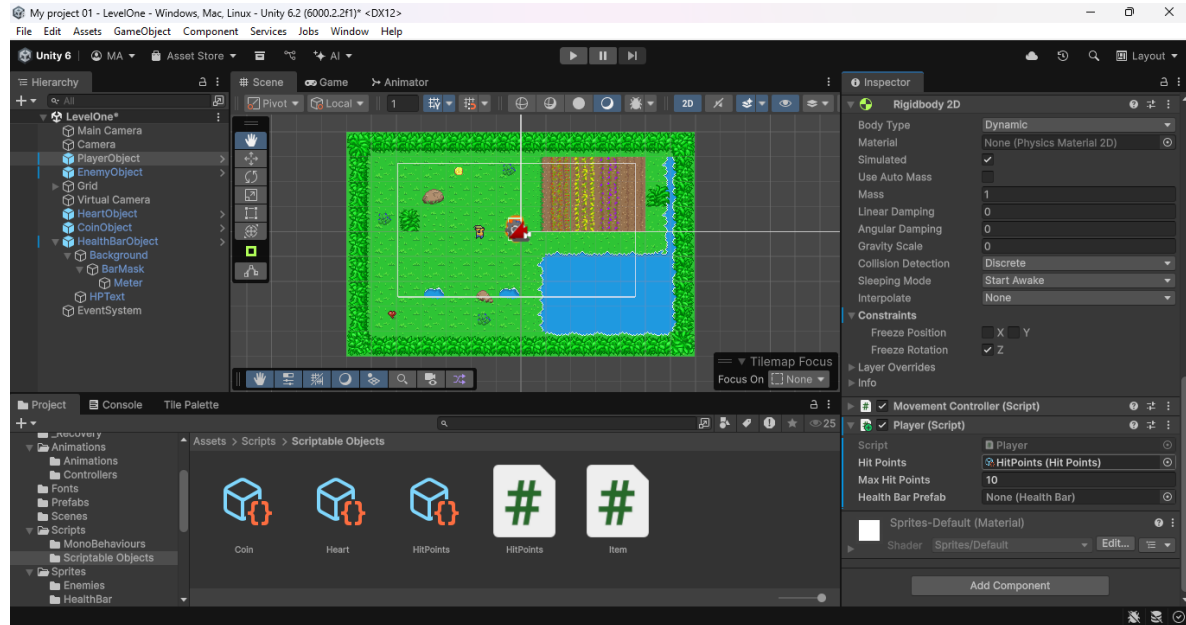
Hp Text: Arrastra el objeto HPText



Selecciona GameObject Prefab

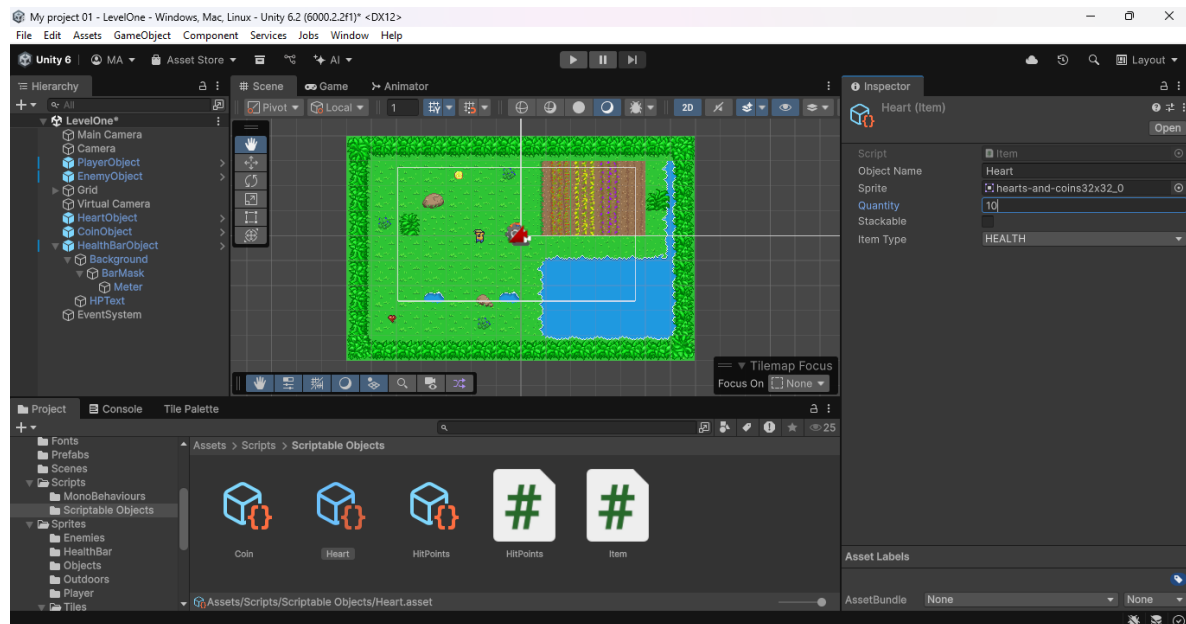
En el componente Player, configura:

Hit Points: Arrastra el Scriptable Object "HitPoints" (el que creamos)



Selecciona el Heart Item Scriptable Object

Cambia Quantity: 10 (cada corazón da 10 puntos de vida)



Arrastra varios **HeartObject** Prefabs a la escena y colocarlos en diferente posición

