

Mòdul 8

UF 3: desenvolupament de jocs per a dispositius mòbils. 30 hores

Gestió de la
vida/punts

Gestió de les vides

- Crearem un nou script per al jugador, el podeu anomenar MainCharacterLifePoints... el nom que vosaltres considereu.
- En aquest script podrem declarar la vida/habilitats del jugador. Comencem per la vida.
- Declararem dues variables de tipus integer:
 - vides
 - maxVides
- Al mètode start inicialitzarem aquestes dues variables (exemple)
 - vides = 2;
 - maxVides = 5;

Gestió de les vides

- Crearem un mètode que ens servirà per gestionar la pèrdua de vides.

```
public void perdreVides(int cantVides) {
```

- Aquest mètode ens permetrà fer totes les comprovacions abans de fer el GameOver

Exemple:

- if(cantVides>0 && vides>0){ }
- if(vides <= 0){ }

Gestió de les vides

Com cridem aquest script en el moment de xocar contra un enemy?

Primerament hem de definir el GameObject player i el script que acabem de generar

```
public GameObject player;  
private MainCharactersLifePoints lifepoints;
```

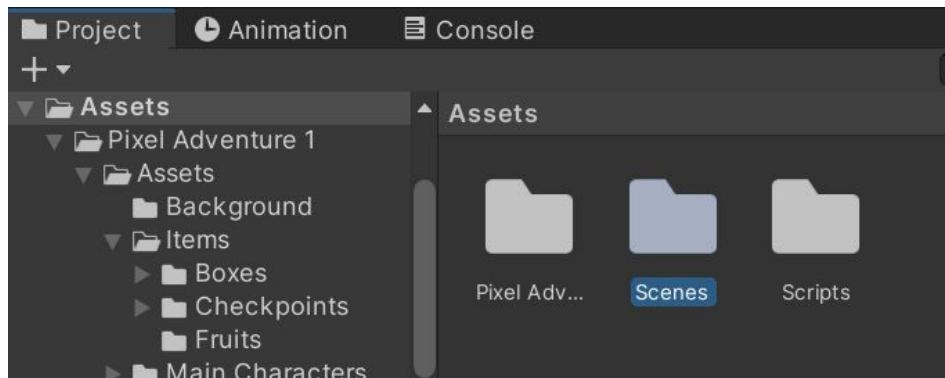
En el moment de col·lisionar amb l'objecte que ens faci guanyar o perdre vida, tant si fem un OnCollisionEnter2D o un OnTriggerEnter2D

```
player = GameObject.FindWithTag("Player");  
lifepoints = player.GetComponent<MainCharactersLifePoints>();  
lifepoints.perdreVides(2);
```

Crear una nova
escena

Crear una nova escena

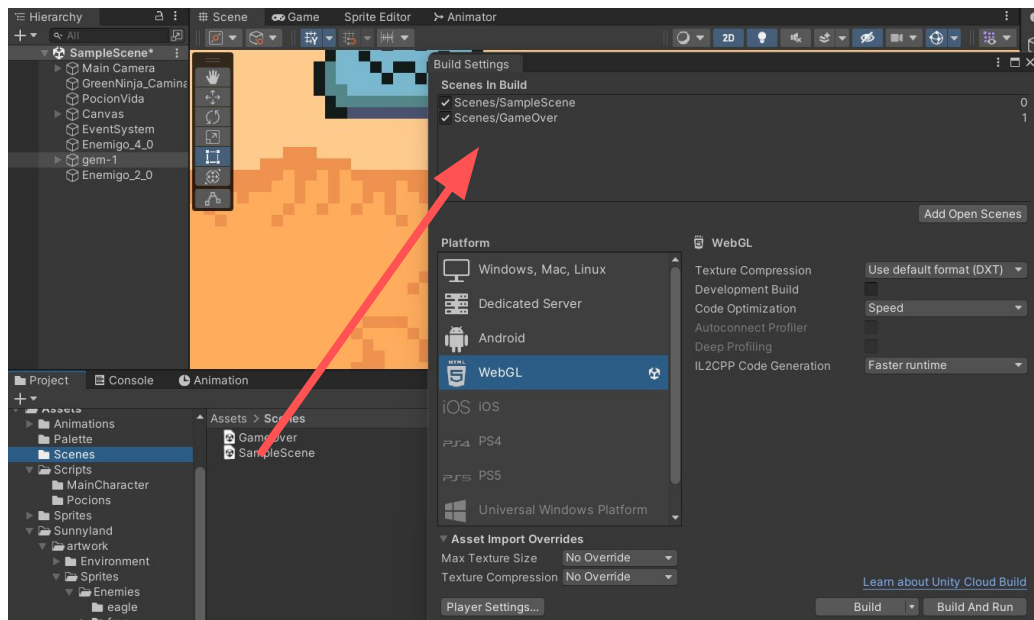
- Per crear una nova escena anirem a la carpeta Assets → Scenes i farem click dret Create → Scene



- Si crees una nova escena de joc tingues en compte totes les configuracions que vam fer a l'inici (tilemap, grid, càmera...)

Com canviem d'una escena a l'altre?

- El primer que hem de fer és afegir al Build Settings (File → Build Settings) l'escena del joc



Com canviem d'una escena a l'altre?

- Al script haurem d'importar la llibreria UnityEngine.SceneManagement

```
using UnityEngine.SceneManagement;
```

- Per canviar d'escena farem

```
SceneManager.LoadScene("GameOver");
```

[Documentació](#)