

# Contador de vidas

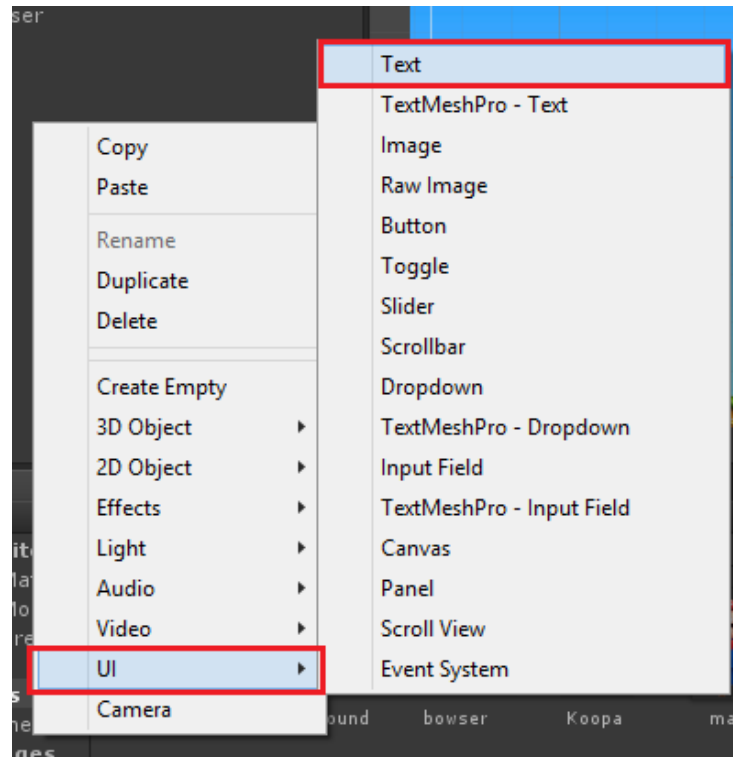
Danilo Dionisia

# Contador de vidas

Pegue o projeto que você criou no tutorial criando colisões e continue...

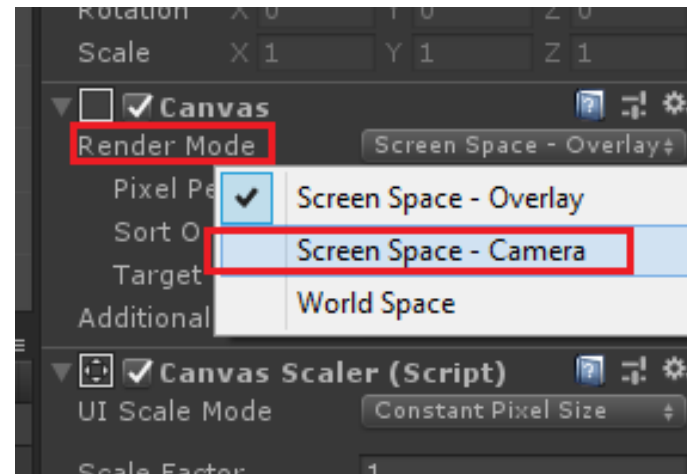
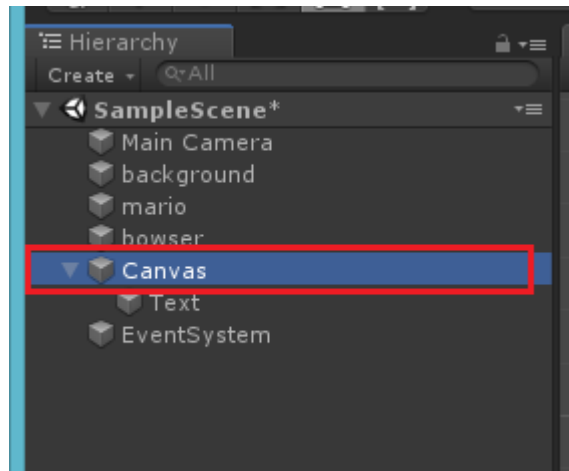
# Contador de vidas

Clique com o botão direito do mouse na lado esquerdo (Hierarchy) e siga os passos da imagem.



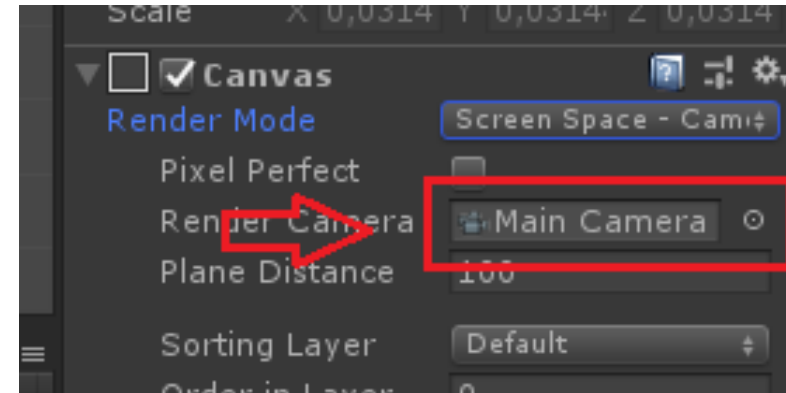
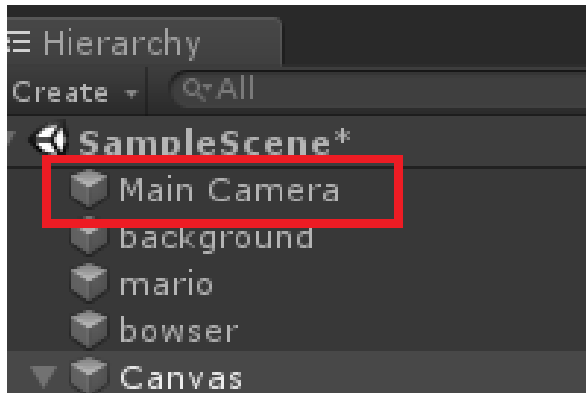
# Contador de vidas

Clique no objeto Canvas e altere a propriedade do campo Render Mode



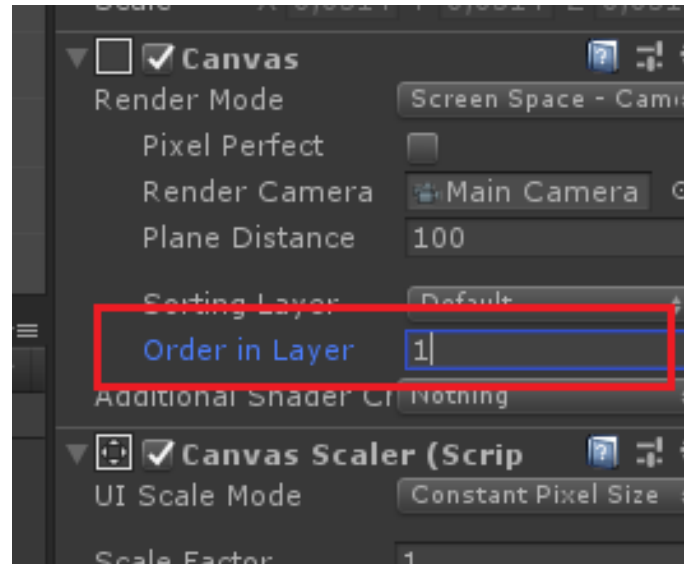
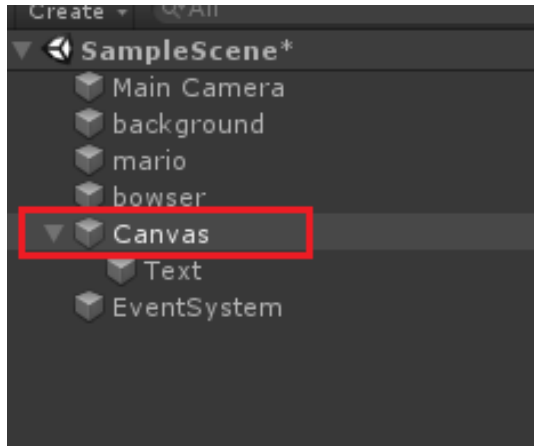
# Contador de vidas

Agora arraste a Main Camera para dentro do campo Render Camera



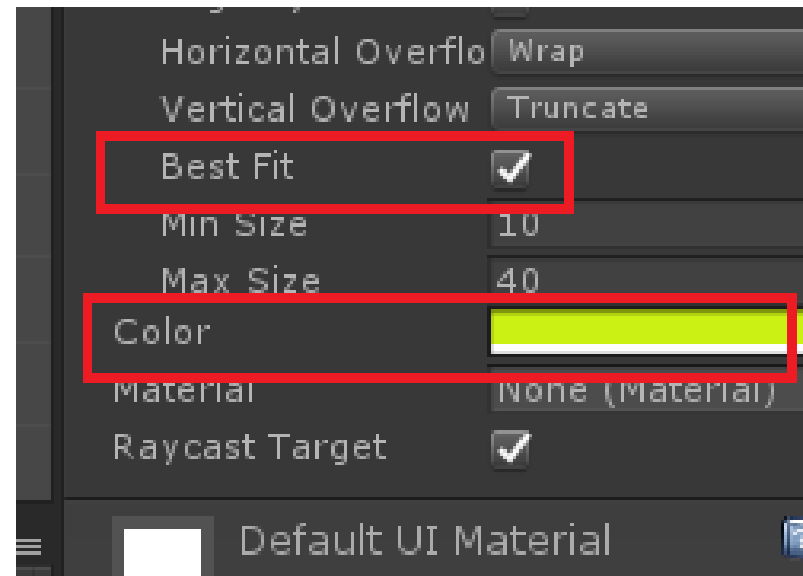
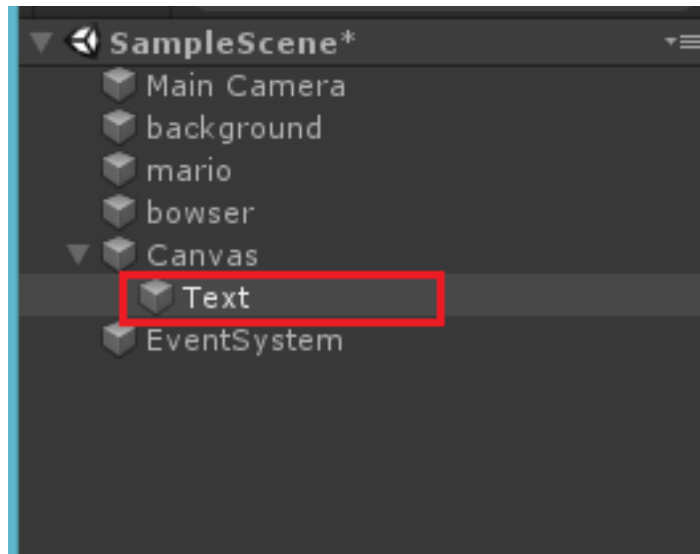
# Contador de vidas

Selecione o objeto Canvas e altere a Order in Layer



# Contador de vidas

Selecione o campo Text e altere a cor e ajuste como Best Fit



# Contador de vidas

Agora altere o script do player, escreva o que está dentro dos quadros vermelhos

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 using UnityEngine.UI;
6
7 public class Mario : MonoBehaviour
8 {
9     public Text mostraVidas;
10    int vidas;
11
12    float vel, scaleX, scaleY;
13    Movimento mov = new Movimento();
14
15    void Start()
16    {
17        vidas = 3;
18        mostraVidas.text = "Vidas: " + vidas;
19
20        vel = 0.05f;
21        scaleX = transform.localScale.x;
22        scaleY = transform.localScale.y;
23    }
24 }
```



# Contador de vidas

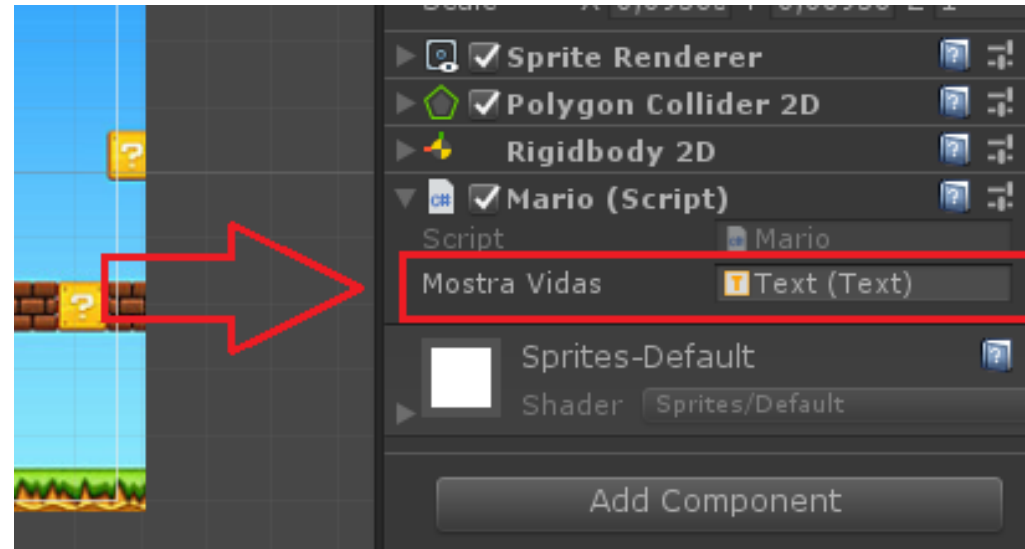
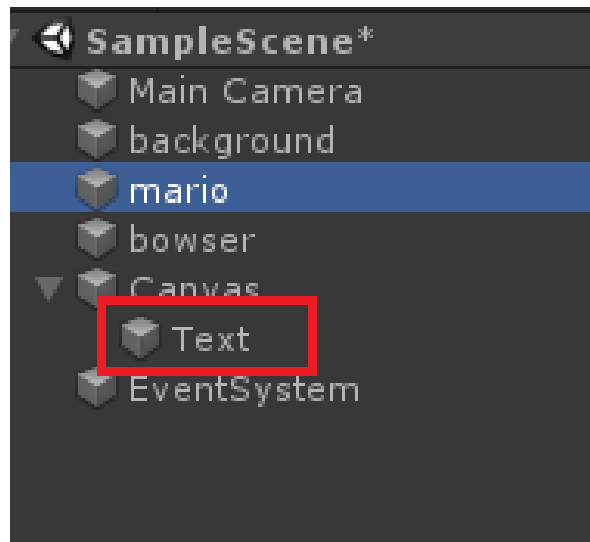
Escreva o código do quadro vermelho

```
public void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
{
    if(collision.gameObject.tag == "koopas")
    {
        vidas = vidas - 1;
        mostraVidas.text = "Vidas: " + vidas;

        if (vidas < 1)
        {
            Destroy(this.gameObject);
            print("Game over!");
        }
    }
}
```

# Contador de vidas

Clique sobre seu player e arraste seu objeto Text para dentro do seu script



# Contador de vidas

Execute o Visual Studio e seu Unity para testar