

## Criando o placar do jogo

Crie um novo projeto 2D

Importe os assets para o player, o plano de fundo e para as moedas.

Adicione um Polygon Collider 2D no player e nas moedas.

Adicione um Rigidbody2D no player.

Crie e adicione uma tag nas moedas.

Adicione um elemento Text ao seu jogo.

Deixe o player, as moedas e o elemento Canvas, que foi criado junto com o elemento Text, na Layer 1.

Vá até a opção Render Mode do Canvas e deixe como Screen Space – Camera.

Na opção Render Camera arraste a Main Camera para dentro da caixinha.

Crie um script C# chamado Player e já adicione ao player (para não esquecer).

Vá até o Visual Studio e edite seu script.

Adicione a biblioteca que vai controlar o elemento Text.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

//biblioteca para trabalhar user interface
using UnityEngine.UI;
```

Crie as variáveis que serão utilizadas no script

```
8 public class Player : MonoBehaviour
9 {
10     float scaleX, scaleY, velocidade;
11     int pontos;
12     public Text placar;
13 }
```

Inicialize as variáveis com os valores padrão

```
void Start()
{
    scaleX = transform.localScale.x;
    scaleY = transform.localScale.y;
    velocidade = 0.05f;
    pontos = 0;
}
```

Agora crie o código de movimentação e de alteração do eixo da imagem do player de acordo com a direção do movimento.

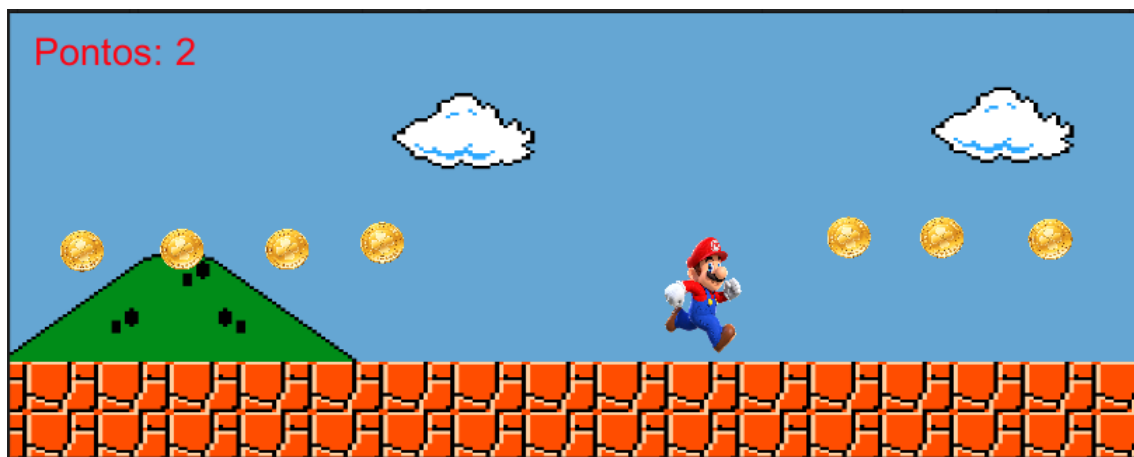
```
void Update()
{
    if(Input.GetAxis("Horizontal") > 0)
    {
        transform.Translate(Vector3.right * velocidade);
        transform.localScale = new Vector2(scaleX, scaleY);
    }

    if (Input.GetAxis("Horizontal") < 0)
    {
        transform.Translate(Vector3.left * velocidade);
        transform.localScale = new Vector2(-scaleX, scaleY);
    }
}
```

Agora vamos criar o código que faz a contagem dos pontos e exibe no elemento Text chamado placar.

```
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
{
    if(collision.gameObject.tag == "coin")
    {
        pontos = pontos + 1;
        placar.text = "Pontos: " + pontos;
        Destroy(collision.gameObject);
    }
}
```

Agora duplique as moedas (Ctrl + D), espalhe pelo cenário e execute o jogo.



Se tudo deu certo, você já tem um jogo com placar.