

Escena HUD: Intercambio de datos y eventos

Renombro el nombre de la carpeta del proyecto 'version13' a 'verison14'.

Creo un nuevo archivo para la escena del HUD en la carpeta de escenas.

- En él creo una variable privada de tipo texto de Phaser para llevar la cuenta de las vidas del personaje.
- En el create() le doy un valor inicial al texto, estableciéndole además la posición en la que se debe mostrar y una fuente igual a la del texto del menú.

En la escena menú, en la función cambiarEscena() además de mostrar el nivel indicado también muestro la escena HUD y la llevo hacia la capa más arriba con 'bringToTop()' para que se vea tanto el nivel como la interfaz.

Importo la escena HUD en el archivo de configuración y la añado al array de escenas del proyecto.

Muevo un poco la coordenada X del logo para que se vea el texto.

Y creo otro texto en Nivel 1 para que si lo pulsamos, se reduzca el número de vidas. Establezco en el registro esa reducción y lanzo un evento, que recojo en la escena HUD creando una variable donde me refiero al nivel 1 y estableciendo que cuando se lance el evento del nivel 1 donde se cambia la vida, se ejecute una función del HUD para actualizar el N° de vidas.

Le doy un valor inicial a la variable vidas del Nivel 1, y ya funciona la modificación de la misma.