using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

public class PlayerStats : MonoBehaviour

{

[SerializeField]

private Image health\_Stats, stamina\_Stats;

public void Display\_HealthStats(float healthValue)

{

healthValue /= 100f;

health\_Stats.fillAmount =healthValue;

}

public void Display\_StaminaStats(float staminaValue)

{

staminaValue /= 100f;

stamina\_Stats.fillAmount =staminaValue;

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

Hàm PlayerStats trong đoạn mã này quản lý và hiển thị các chỉ số sức khỏe và thể lực của người chơi trong trò chơi. Nó cung cấp các phương thức để cập nhật và hiển thị các chỉ số này trên giao diện người dùng (UI)

**Biến thành viên:**

* health\_Stats: Biến lưu trữ thành phần Image đại diện cho thanh chỉ số sức khỏe trên UI.
* stamina\_Stats: Biến lưu trữ thành phần Image đại diện cho thanh chỉ số thể lực trên UI.

Hàm Display\_HealthStats:

public void Display\_HealthStats(float healthValue)

{

healthValue /= 100f;

health\_Stats.fillAmount =healthValue;

}

Mục đích: Cập nhật và hiển thị chỉ số sức khỏe của người chơi.

Chi tiết:

Chuyển đổi giá trị sức khỏe từ tỷ lệ phần trăm sang giá trị thập phân bằng cách chia cho 100.

Gán giá trị đã chuyển đổi cho thuộc tính fillAmount của health\_Stats, làm thay đổi mức độ lấp đầy của thanh sức khỏe trên UI.

**Hàm Display\_StaminaStats:**

public void Display\_StaminaStats(float staminaValue)

{

staminaValue /= 100f;

stamina\_Stats.fillAmount =staminaValue;

}

Mục đích: Cập nhật và hiển thị chỉ số thể lực của người chơi.

Chi tiết:

Chuyển đổi giá trị thể lực từ tỷ lệ phần trăm sang giá trị thập phân bằng cách chia cho 100.

Gán giá trị đã chuyển đổi cho thuộc tính fillAmount của stamina\_Stats, làm thay đổi mức độ lấp đầy của thanh thể lực trên UI.