

Interface Game Over Parte 1

Transcrição

[00:00] A gente já fez os nossos zumbis serem criados numa posição que não está ocupada e agora vamos dar uma olhada em que mais que a gente pode melhorar no nosso jogo? Vamos dar um play aqui e vamos dar uma andada pelo nosso cenário, matar alguns zumbis. E se os zumbis me matarem? Vamos dar uma olhada no que acontece.

[00:19] A gente só tem esse texto aqui de "você perdeu, clique para recomeçar. Não seria legal se a gente tivesse uma forma de ver, olha, eu estou melhorando no jogo, eu estou progredindo bem, talvez contar quanto tempo a gente sobreviveu e aí a gente pode marcar, olha, dessa dessa vez eu sobrevivi mais, da outra vez eu sobrevivi menos. E aí tem uma forma da gente saber, estou melhorando no jogo, estou progredindo? Vamos fazer isso então?

[00:41] Então vamos criar um novo painel de game over. Vamos aqui na parte game, vamos selecionar o canvas e apertar F. Aí eu já estou com meu canvas aqui. Eu vou entrar em modo 2D, para a gente poder ver o canvas legal, e vou colocar game aqui do lado para a gente ter um espaço para trabalhar bem bacana. Agora aqui no nosso canvas eu vou clicar com o botão direito nele e vou criar um elemento de interface imagem.

[01:10] Pronto, já criei uma imagem aqui, bem legal, e vou fazer a mesma coisa que a gente fez com a barra de vida. Vou colocar uma daquelas imagens que a gente tem na parte de interface, cortando ela. Então, eu vou usar a imagem, talvez possa ser até essa aqui que a gente já tinha usado na barra de vida, só que na barra de vida a gente pintou de vermelho, a gente talvez possa utilizar isso aqui como cinza.

[01:34] Então vamos colocar ela aqui, pronto, já veio até como slided porque eu já joguei ela, vamos dar uma olhada em como é que ficou? Vamos aumentar isso aqui, aumenta aqui na borda, vou voltar ela para o centro, vamos aumentar mais e vou voltar aqui para o centro. Ficou legal, vamos dar uma olhada na game, já dá para ver bem melhor.

[01:56] Como na barra de vida ela fica vermelha, o jogador não vai ver que é a mesma imagem, não vai ter como ele descobrir isso porque essa imagem é branca e a outra é vermelha, é muito difícil de ele fazer essa associação. Criei um painel aqui e agora eu vou colocar coisa nesse painel, por exemplo, o texto que a gente falou de marcar quanto tempo eu sobrevivi para saber se eu estou melhorando no nosso jogo ou não.

[02:21] Agora eu vou criar uma parte dentro desse painel, por que? Porque eu criei aqui nessa imagem uma janela que eu vou colocar algo dentro, então vou dar o nome até aqui de painel de game over e dentro dela eu vou colocar as coisas, porque aí eu posso sumir com esse objeto diretamente, e tudo que está dentro dele já some também. Então, fica esse painel aqui como mestre que vai cuidar do nosso game over.

[02:53] Criei aqui o painel, vou clicar com o botão direito e vou dentro dele criar um texto. Pronto, está aqui o nosso texto, só que eu vou jogar ele aqui para cima, só que ao invés de eu arrastar ele aqui para cima e colocar aqui, lembra das âncoras? Então vamos selecionar essa parte de âncora aqui, segurar Alt e Shift e utilizar essa âncora de colocar ele aqui em cima. Cliquei, pronto, então segura Alt Shift e clica aqui.

[03:25] Outra coisa que eu vou fazer no nosso texto é mudar a fonte dele, mudar o estilo do texto, e a gente já tem uma fonte nova que a gente arrastou quando fez a parte de interface, quando a gente colocou as imagens de interface. Então, eu selecionei a fonte aqui, vou aumentar esse texto para a gente ver esse estilo, está vendo? É um estilo de fonte que é meio como se fosse formado em quadradinhos, para combinar com o estilo do nosso jogo, que é um jogo meio que formado em quadradinhos também.

[03:52] Vou aumentar esse texto até a borda aqui da nossa janela e aí eu vou colocar aqui um texto mais ou menos o que a gente quer que apareça. Por exemplo, você sobreviveu por 3 minutos e 30 segundos, por exemplo, mais ou menos isso aqui que a gente quer que apareça, para marcar para o cara, "olha você sobreviveu um tempo x", e aí ele sabe que se ele sobreviveu mais do que a jogada anterior, quer dizer que ele melhorou no jogo.

[04:27] Vou colocar esse texto alinhado ao centro, pronto, você sobreviveu por 3 minutos e 30 segundos, tem o nosso texto aqui. Esse tamanho aqui por acaso já é um tamanho bom, na game já dá para ver que esse tamanho é legal, então não vou aumentar o tamanho. Mas se vocês quiserem vocês podem aumentar um pouco mais o texto aqui.

[04:47] Lembra que você tem que aumentar o painel do texto para caber um texto maior, mas aquele tamanho já tava bem razoável. Outra coisa muito boa de eu fazer neste painel é eu tirar a parte do "clique para recomeçar", porque senão as vezes o cara está jogando aqui, e aí ele está jogando tão frenético que ele vai e pensa que ele vai atirar de novo. Só que ele perde, aí ele já clica e já recomeça. Então, vamos colocar um botão para recomeçar?

[05:16] Vamos então aqui no nosso painel de game over, clicar com o botão direito, colocar a parte de interface, botão, e aí eu tenho um botão aqui que eu vou colocar ele como o botão de reiniciar. Então, vamos escolher uma arte aqui para o nosso botão, talvez ele possa ser verde também, só que eu vou escolher um aqui que não tem esse relevo aqui no meio para não ficar parecido com a barra de vida.

[05:42] Esse aqui é um botão legal, então vamos marcar esse botão aqui verde 04 como sprite, vamos no sprite editor, e aí ele já vai pedir para eu aplicar essa modificação do sprite, pode aplicar, e vamos colocar aqui aqueles mesmos 10, 10, 10, e 10. Lembra que o 10, 10, 10, e 10 aqui nas bordas já está funcionando porque todas essas imagens têm o mesmo tamanho. Lembra que você tem que adaptar de acordo com a imagem. Como eu já passei as imagens para vocês todas mais ou menos do mesmo tamanho, esse tamanho está funcionando para todos.

[06:17] Então aplica aqui essa modificação e vamos colocar essa arte no nosso botão. No botão, essa imagem aqui é a imagem que ele está utilizando para formar a arte do botão. Então, vamos jogar para a parte de source imagem aqui, a imagem que a gente acabou de fazer, pronto, nosso botão já ficou bacaninha. Dentro do botão, ele já tem um texto que ele já configura automaticamente para a gente, que a Unity já me dá, ela já cria um botão com a parte de texto.

[06:50] Então eu posso, nesse texto, já trocar o tipo da fonte, o estilo do texto, para ficar o mesmo que a gente está utilizando, vou aumentar um pouquinho e posso colocar o que eu quero que escreva no nosso botão, por exemplo, reiniciar o jogo. Vamos aumentar ele mais um pouquinho, ficou demais, vamos colocar só reiniciar para caber num tamanho bom, senão não vai dar para ler tão bem.

[07:18] Vamos colocar este texto também numa outra cor, porque o verde, o preto no verde, não ficou tão bom de ver. Dá uma olhada na game, não é tão bom de ver isso, o texto preto no fundo verde. Vamos colocar o texto como branco, e eu vou clicar no botão e aumentar um pouquinho esse botão, esse tamanho aqui está razoável.

[07:42] Vou aumentar um pouquinho o texto dentro do botão para dar para ler melhor. Agora sim, vamos colocar o nosso botão agora embaixo, vamos colocar ele aqui embaixo, no final aqui do painel. Segura Alt e Shift, lembra das âncoras e cliquei, pronto.

[08:02] A única coisa que eu vou fazer com botão, diferente do texto, é que eu vou subir um pouquinho o botão, para ele não ficar colado aqui no fundo. Ele está um pouquinho para cima, por que que isso é uma boa prática, da gente colocar o texto em cima, o botão embaixo, esse tipo de coisa, e usar as âncoras dessa forma?

[08:20] Porque se eu precisar reduzir o painel, o texto acompanha, e se eu reduzir embaixo, o botão acompanha. Por isso que é uma boa prática a gente fazer isso, porque o objeto ele não está ancorado no canvas agora. Como ele é fill do nosso painel de game over, ele está ancorado no painel, e aí ele acompanha o painel 100%. Vamos colocar o painel aqui no centro para garantir, segurar Alt Shift e clica, pronto, nosso painel já está aqui no centro.

