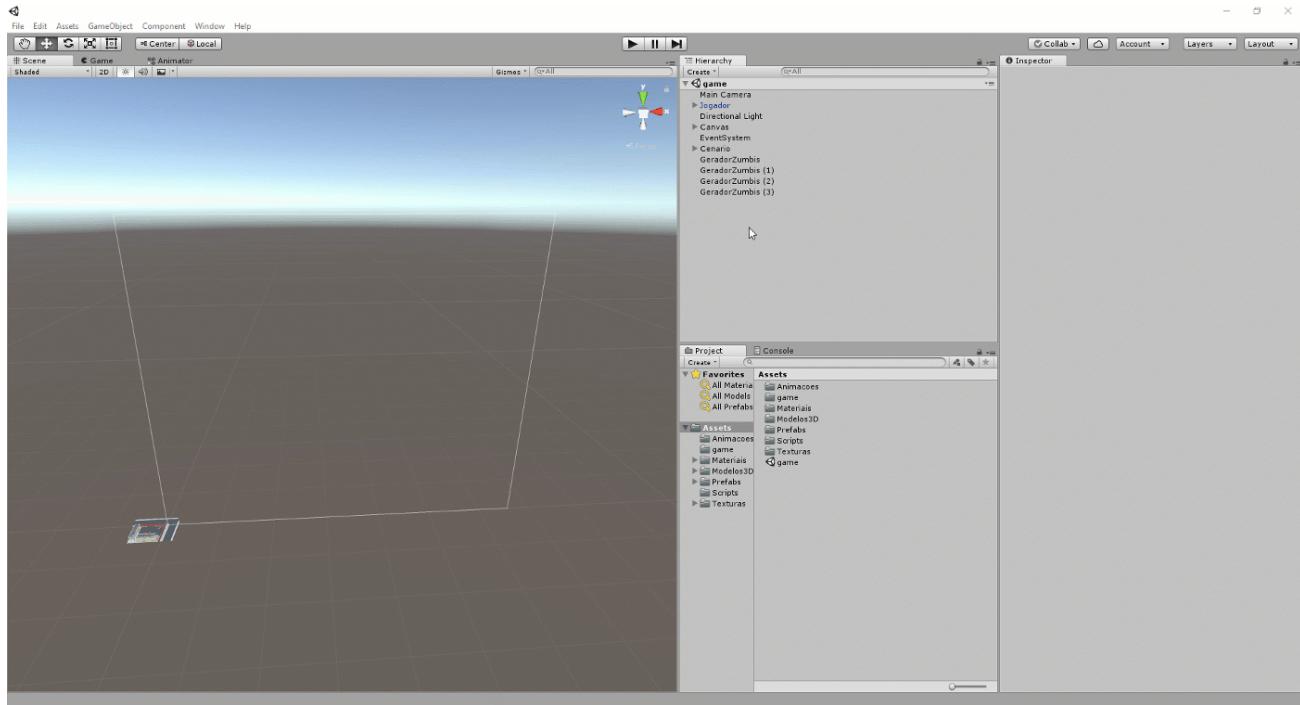


11

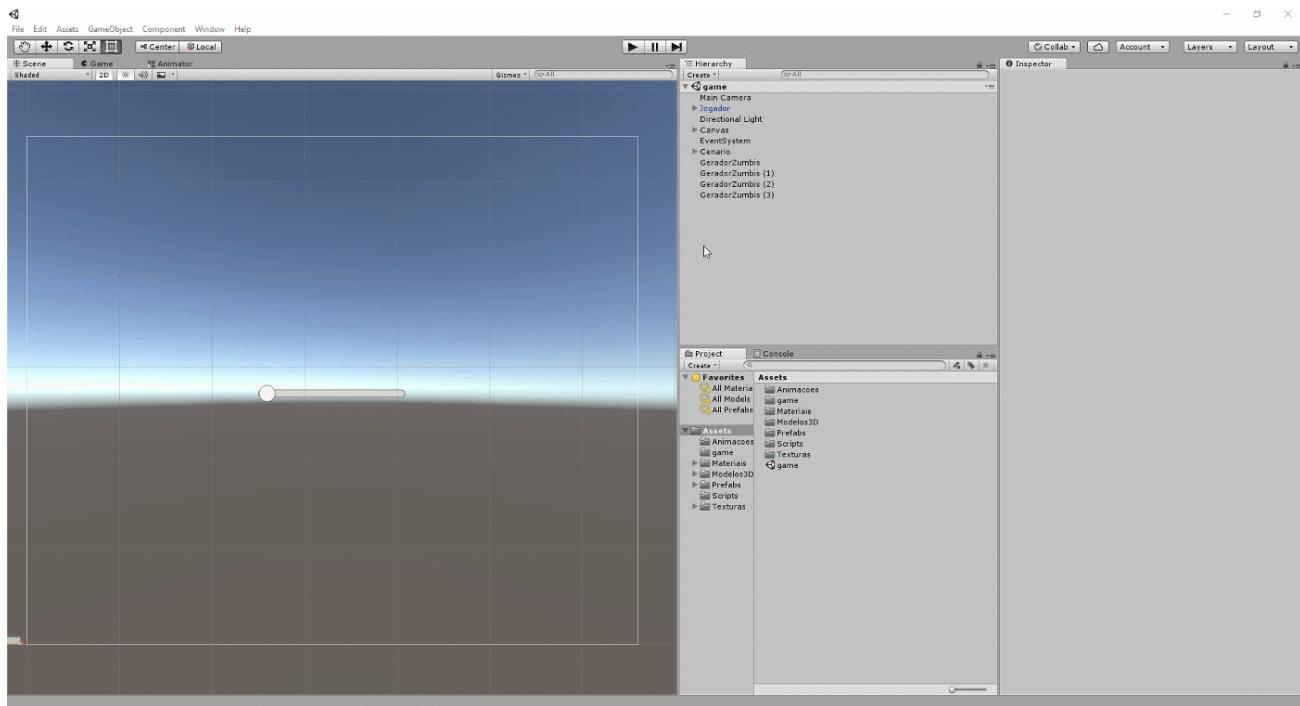
## Criando a barra de vida

Para demonstrar a vida do nosso jogador vamos criar uma barra de vida na interface. Para isso, navegue até o menu e clique em **Create > UI > Slider**. Você também pode clicar com o botão direito no Canvas e fazer o mesmo processo.

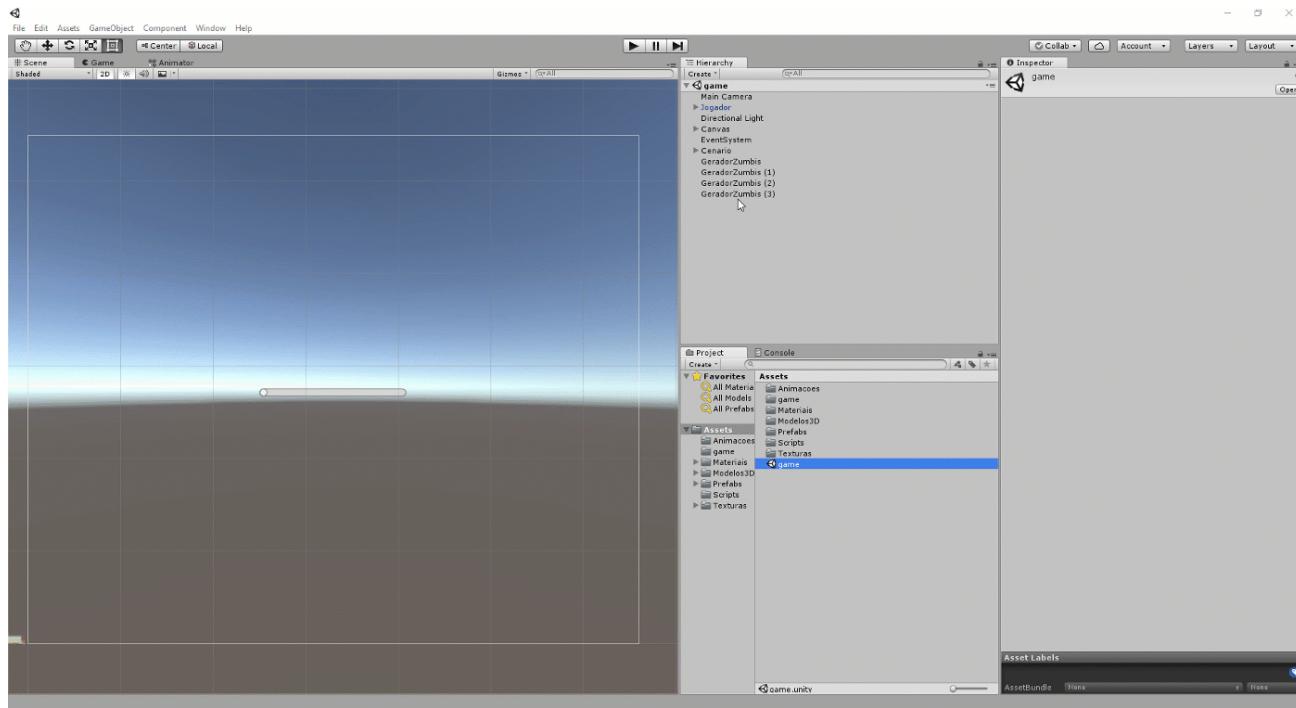


Mas nossa Slider é muito comum, temos que fazer modificações para ela ficar parecida com uma barra de vida.

Para isso, vamos começar deletando da Slider a parte que a controla, e falando que ela não pode ser modificada pelo mouse. Então abra a Slider e delete o elemento **Handle Slide Area** e clicando na Slider, desmarque ela como **Interactable (Interativa)**.



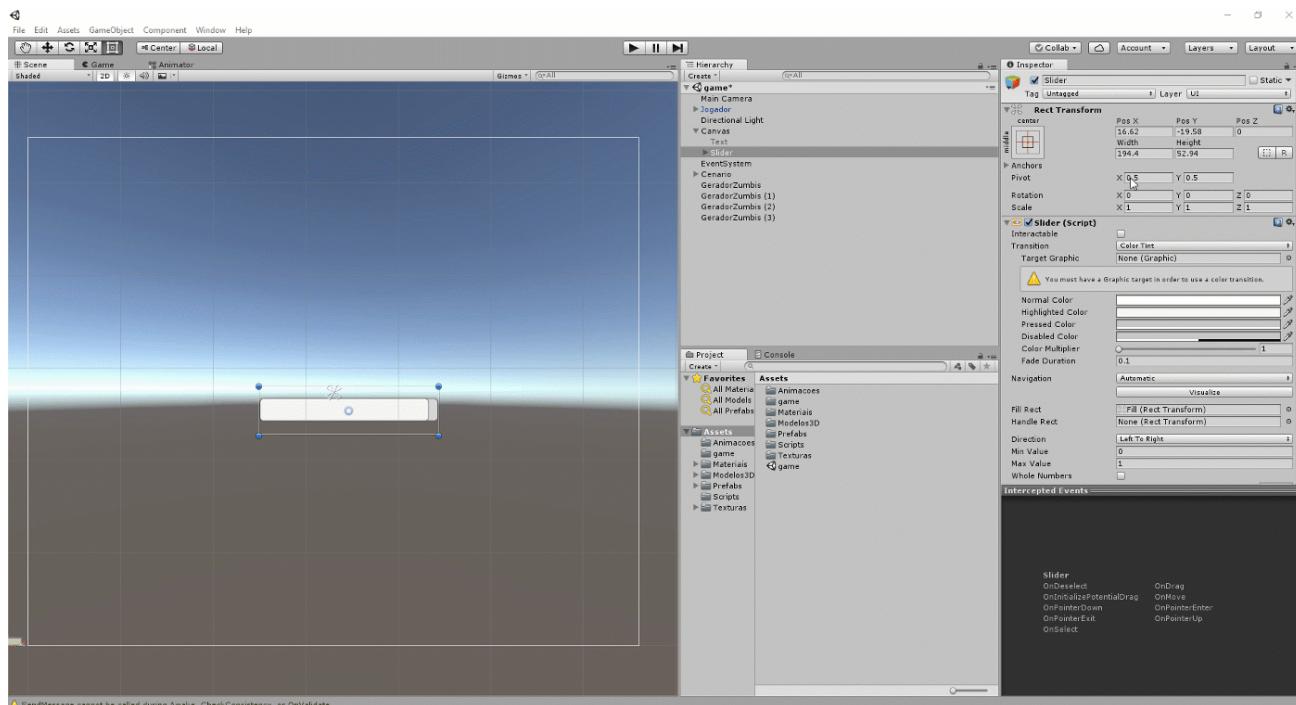
Vamos fazer a Slider ficar cheia mudando o atributo **Valor (Value)** no *Component*, e vamos aumentá-la para um bom tamanho.



Mas nossa Slider está no meio da tela, vamos prendê-la no topo da tela para ficar numa posição mais adequada?

Para isso, utilizamos as **Ancores (Anchors)**. Assim, temos certeza que mesmo que o tamanho da tela mude, esse elemento vai ficar no mesmo lugar.

Com a Slider selecionada no Inspetor, clique no menu de **Anchors Presets**, segure os botões **Alt** e **Shift** do teclado e clique no botão do canto superior esquerdo. Agora é só movê-la levemente para a direita e para baixo para dar uma melhor impressão de posição.



Só que a barra não aparenta estar cheia! Para fazer isto vamos ter que modificar alguns elementos que compõem a nossa Slider.

Vamos modificar o **Fill Area** e o **Fill**, modificando no Inspector os valores de quantos pixels para direita e para esquerda eles devem ficar, trocando estes valores para  $0$ .

