

09

Criando Status

Transcrição

[00:00] O nosso personagem principal, aquele que o nosso jogador utiliza, tem uma variável de vida, e o zumbi tem uma variável de velocidade, que o personagem principal também tem. Não seria legal a gente criar um script que guarda tudo isso, que seria mais ou menos os status do meu personagem?

[00:15] A gente não tem esse conceito em jogos, porque em jogos a gente tem um status que tem valor de força, destreza, enfim, vários jogos tem este conceito, e aí personagens diferentes tem esses valores de formas diferentes.

[00:28] Vamos fazer exatamente isso, vamos pegar e sugar tudo que a gente tem dessa parte de status e transformar num código só? Vamos lá, vou clicar com o botão direito, ir em create, vou criar um novo script que eu vou chamar de status e vou abrir ele. Abrir, aí eu vou deletar o start e o update, a gente apaga, eu gosto sempre de começar com o script vazio, e aí se a gente precisar definir o start e o update a gente faz depois.

[00:54] O inimigo tem a parte de velocidade, o jogador tem velocidade e tem a parte de vida. Então, já de cara, eu já sei que eu tenho alguns status aí. São dois, são a vida, então vamos criar aqui o public int, que a nossa vida é inteira, o nosso jogador aqui no caso, então int vida, e eu tenho o public float, esse é float a velocidade.

[01:25] Aí eu posso colocar uns valores padrão aqui, a vida vai começar com 100, que depois a gente pode trocar no espectro, que a variável é pública. A velocidade vai começar com 5. Só que de cara eu já sei, olha, eu tenho a vida, a vida vale 100, só que vamos supor que eu quero saber quanto valeu a vida inicialmente. Quanto que era a vida Inicial? Ah, eu não tenho a variável, então vamos criar uma variável para isso?

[01:50] Vai ser o public, int, vida inicial. E aí a vida inicial vai ser 100 também, porque a vida é 100, então a vida inicial é 100. Só que ao invés de jogar esse valor para cá, eu posso no meu start, falar que a minha vida é igual a minha vida inicial.

[02:17] Toda vez que eu começo o jogo, a vida é igual a vida inicial, certo? Agora eu tenho que fazer o seguinte, jogar esse script em todos os personagens que tem essa parte de status, ou seja, nos nossos zumbis e no nosso jogador, esse cara, e a gente utilizar eles.

[02:36] Vamos começar aqui pelo jogador, jogo o script de status aqui, aí você vê que a vida veio 100, a vida inicial veio 100, a vida Inicial veio 0 e a velocidade veio 5. Na velocidade, eu sei que o valor lá do outro script é 10, então eu já vou trocar aqui, só que olha, eu tenho a variável de vida aqui. Só que eu não quero ver a vida aqui, a vida que eu tenho atualmente certo.

[03:01] Se o jogador começa com a vida 100 e ele toma um ataque, a vida atual passa para 70. Mas eu não quero ver a vida atual, eu quero só ver a vida inicial e a vida atual quem vai lidar é o jogo, o jogo que vai pegar, eu comecei com 100, tomou dendo, troca a vida atual. Mas a vida inicial está aqui, a vida atual eu não quero ver aqui para eu poder trocar o valor dela para 500, por exemplo, até porque não vai fazer diferença, porque no start eu estou trocando o valor dela.

[03:26] Então eu não quero ver essa vida, apesar de eu querer que ela seja uma variável pública para eu poder utilizar em outros scripts. Para isso eu vou usar uns atributos que a gente pode colocar em cima das variáveis aqui na Unity, por exemplo esse aqui. Então, eu abri e fechei colchetes aqui, tem um atributo que chama hide in inspector, pronto, esse cara aqui que eu estou querendo, hide in inspector.

[03:52] Ele não auto completou para mim, então eu vou fechar script, vou abrir ele aqui de novo, porque aí ele deve recalcular e auto completar para mim. Então, tenho hide in inspector aqui, salvei, vamos rodar isso aqui, vamos dar uma olhada. Quando eu for lá, a vida ela é uma variável pública, mas ela não aparece mais aqui, a não ser que eu entre em modo debug, que a gente já viu, como fazer.

[04:20] Então fiz a vida aí, agora eu quero no nosso jogador utilizar os status. Então, vamos no controla jogador, vou tirar essa parte de velocidade, tira, apaga, e apaga a parte da vida também, aí os erros vão ser onde eu tenho que trocar. Então já vi aqui as pintinhas vermelhas, eu já sei que eu tenho que ir lá e trocar os valores. Vou chamar um privat status, que eu vou chamar de meu, pode ser status jogador, pronto, salvei.

[04:56] O status está falando aqui que ele não achou, então eu vou fechar o visual studio e vou abrir novamente aqui porque ele deve ter que reconfigurar isso aí. Agora ele já auto completou tudo e o status ele já achou aqui. Vamos aqui agora no status do nosso jogador e eu vou puxar o get component status ponto e vírgula. Pronto, agora o status está no meu jogador aqui, já defini os status iniciais, certo? E eu vou utilizar eles agora no código.

[05:36] Onde eu tenho a vida aqui, é porque eu tenho que colocar status jogador ponto vida, certo, eu estou entrando no status jogador e puxando a variável de vida. Não é a vida Inicial, é a vida atual, vida Inicial você só vai trocar lá no inspetor, eu só troco lá, eu não vou utilizar ela aqui no código dessa forma.

[05:56] Velocidade é porque status jogador ponto velocidade, já corrigi esse, a vida aqui status jogador ponto vida, e status jogador ponto vida. Corrigi todos os erros, espera a Unity reconfigurar aqui, faltou algum, vamos dar um clear aqui, salvei, vamos olhar onde é que está dando erro?

[06:18] Na minha slider está dando erro, então ele deu o erro lá na slider, porque ele não achou a vida do meu jogador. Então, o que eu vou fazer? No controla jogador eu vou falar que os status aqui, eles tem que ser uma variável pública também, para eu poder acessar ela da interface, aí eu vou acessar scripts ponto script controla jogador ponto status jogador ponto vida.

[06:45] Agora eu posso acessar ela e aqui a mesma coisa, script ponto controla jogador ponto status jogador ponto vida, então eu peguei essa variável aqui de status jogador e tornei ela pública para eu poder utilizar elas no script de interface. Espera a Unity configurar aqui, dá um clear, nada apareceu aqui. Vamos dar um play e testar isso, deixa o zumbi me bater, tudo funcionando perfeitamente.

[07:10] Vamos fazer a mesma coisa no zumbi agora? Vamos lá no nosso zumbi, prefab do zumbi, personagens, zumbi. Vamos jogar aqui o script de status, então vamos lá na parte de scripts, status, o zumbi, a vida inicial eu posso deixar 100 porque ele não está usando.

[07:28] Mas a velocidade inicial, qual que era? Vamos dar uma olhada lá, controla inimigo, era 5 mesmo. Então, não muda nada, vamos apagar essa parte de velocidade e vamos criar um privat status, status inimigo, onde eu vou receber status inimigo igual a get component status, pronto.

[07:59] Aí vamos copiar essa variável aqui status inimigo, vamos ver onde estava o erro aqui, é na parte de velocidade. Então, é status inimigo ponto velocidade aqui. Salvei, vamos testar. Tudo funcionando, olha lá que bacana, tudo funcionando. Vamos testar as animações, tudo perfeitamente funcionando.