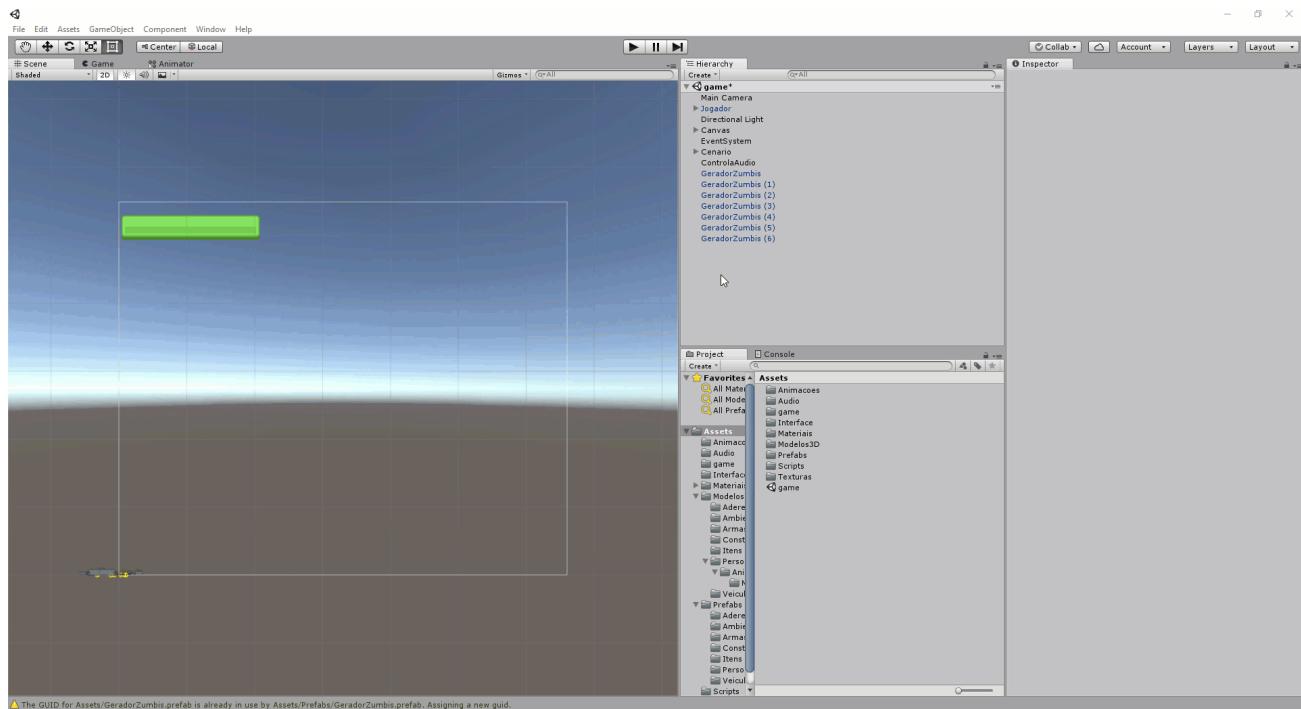


04

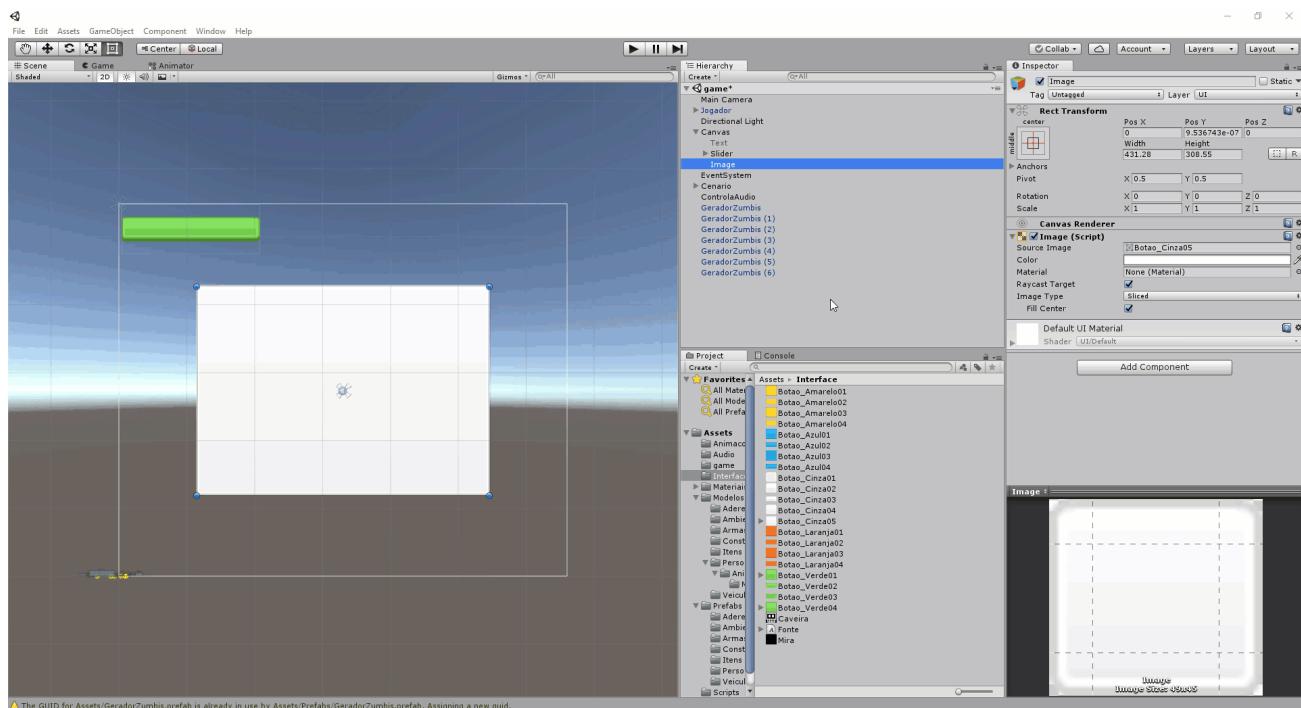
Nova Interface de Game Over

Agora vamos criar uma nova interface de Game Over para o nosso jogo.

Para isso, crie uma imagem no Canvas e aumente para ficar como uma janela. Lembre-se de colocar uma das imagens de interface para dar um estilo.

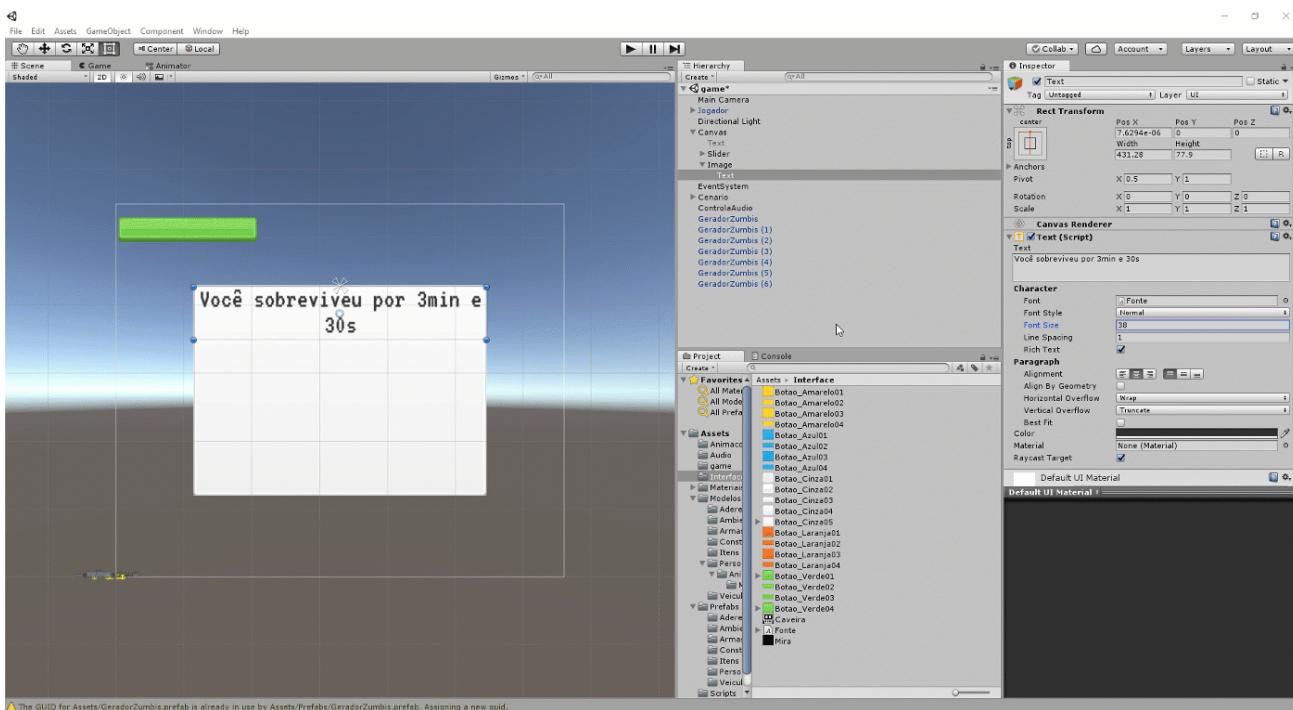


Crie então um texto como filho deste painel, e faça a ancoragem no topo da janela com um bom tamanho, pois este texto será utilizado para marcar quanto tempo sobrevivemos no jogo. Troque também o estilo da fonte, aumente o tamanho do texto e coloque-o alinhado ao centro na horizontal.

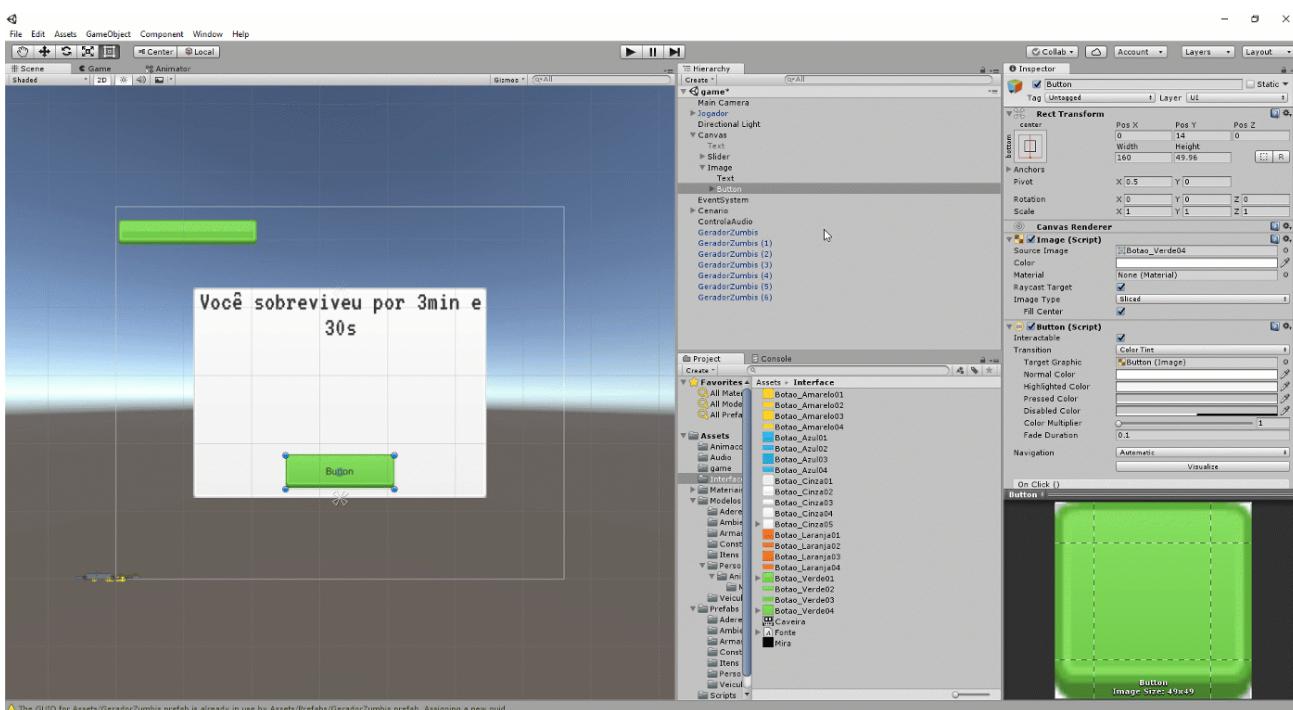


Crie um botão também como filho do painel, aumente-o e ancore na parte de baixo da janela.

Lembre-se de utilizar uma das imagens que temos para interface, para dar estilo ao botão.



Coloque no texto do botão a fonte que temos para o jogo, mude o texto para "Reiniciar", e se quiser pode mudar a cor do texto para aumentar a legibilidade.



Vamos fazer esse novo painel de Game Over aparecer quando perdemos o jogo?

Desabilite esse painel e vamos para o código ControlaInterface, lá vamos criar uma nova variável para guardar este painel.

```
public GameObject PainelDeGameOver;
```

Preencha essa variável com o painel de Game Over no Inspetor.

Agora vamos criar um método para dar Game Over no nosso jogo e fazer o painel aparecer?

```
public void GameOver ()  
{  
    PainelDeGameOver.SetActive(true);  
}
```

Temos um método para causar o Game Over, mas temos que chamaá-lo quando o nosso personagem morre. Vamos então para o script ControlaJogador, e vamos chamar o `GameOver` no método que roda quando nosso jogador morre.

```
public void Morrer ()  
{  
    Time.timeScale = 0;  
    scriptControlaInterface.GameOver ();  
}
```

Lembre-se de remover do Update as antigas linhas usadas para reiniciar o jogo, retirando todo o `if`.

Vamos passar também as linhas do `Time.timeScale` para o script de Interface?

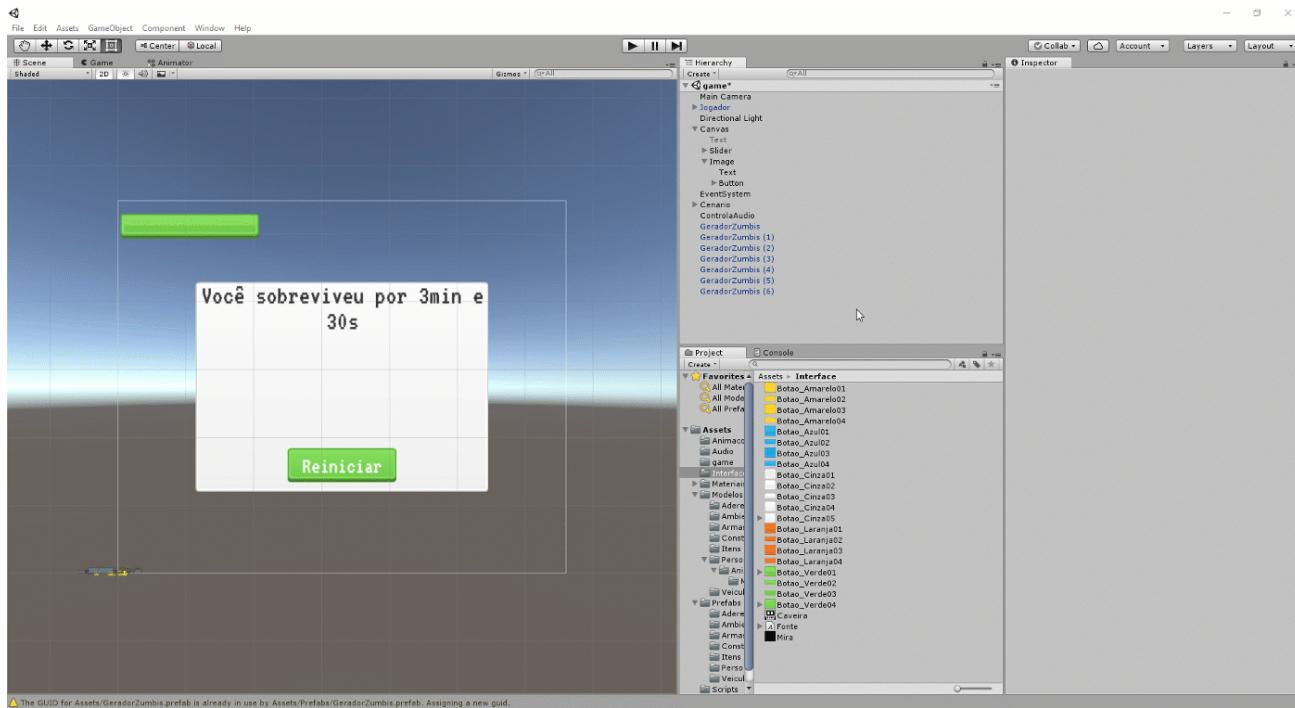
Coloque a linha que passa valor `0` no método de Game Over, e a que passa valor `1` para o `Start`

E para terminar o nosso novo Game Over, vamos criar no script de Interface um método que serve para reiniciar nosso jogo, da mesma forma que fizemos no personagem.

Coloque o `using UnityEngine.SceneManagement;` no topo script e crie o método:

```
public void Reiniciar ()  
{  
    SceneManager.LoadScene("game");  
}
```

Para chamar este método, vamos no nosso botão e utilizar o evento de click que a Unity nos forneceu para chamar os métodos. Vamos simplesmente dizer em qual objeto queremos utilizar e qual método queremos chamar.



Para finalizar, temos que garantir no nosso jogo que o *script* de interface sempre vai rodar depois do *script* de jogador. O Jogador tem algumas funções como valor da Vida que tem que acontecer antes da Interface.

Para isto vamos no menu **Edit > Project Settings > Script Execution Order**, e vamos colocar o script **ControlaJogador** antes do script **Controla Interface**

