

09

Cor na vida

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui \(https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-4/raw/master/Final_Aula01.zip\)](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-4/raw/master/Final_Aula01.zip).

A barra de vida está ficando bem legal, mas é difícil de ver essa barra branca. Seria legal se tivéssemos uma cor. E que tal colocar cor baseado no valor da vida?

Vamos então criar duas variáveis: uma cor para a vida máxima, e outra para a vida mínima.

```
public Color CorDaVidaMaxima, CorDaVidaMinima;
```

E também uma variável para a imagem da Slider:

```
public Image SliderImagen;
```

Troque as cores para um verde na cor máxima e um vermelho para a cor mínima.

Agora podemos fazer a transição entre essas duas cores baseadas na porcentagem de vida atual.

Vamos então no método `AtualizarInterface` incluir algumas linhas.

Primeiramente vamos calcular a porcentagem de vida atual:

```
float porcentagemDaVida = (float)statusInimigo.Vida / statusInimigo.VidaInicial;
```

Agora vamos fazer um Lerp (Interpolação Linear) entre as cores baseada na porcentagem de vida:

```
Color corDaVida = Color.Lerp(CorDaVidaMinima, CorDaVidaMaxima, porcentagemDaVida);
```

E agora só falta atribuir a cor gerada a cor da nossa vida:

```
SliderImagen.color = corDaVida;
```