

Criando a interface gráfica

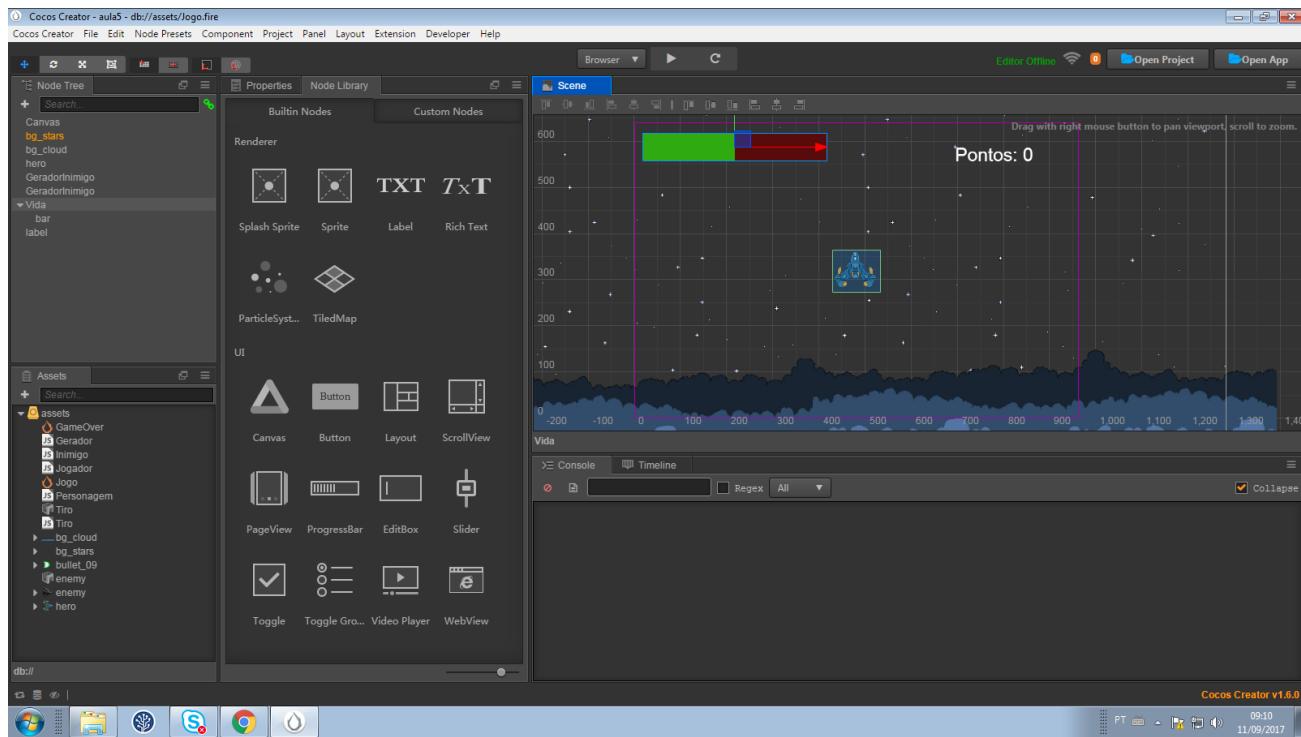
Durante a produção do nosso jogo, sentimos a falta de mostrar visualmente uma série de informações para o jogador; já que ele não sabe o quanto de vida possui, ou quantos pontos ele já fez.

Ele pode, inclusive, estar se perguntando: "Será que eu tenho algum tempo para destruir todos os inimigos?".

Para suprirmos essa falta de informações vamos criar elementos de interface que representem a **vida atual** e a **pontuação** adquirida pelo jogador. Esse tipo de elemento é essencial para todo e qualquer jogo e sem eles o jogador se sente perdido e não sabe como se comportar de acordo com cenário que apresentamos para ele.

"Será que ele deve ser mais agressivo, já que está com a vida cheia ou ele deve ser mais cuidadoso, pois está prestes a morrer?"

Os elementos de interface gráfica podem ser encontrados dentro do painel *Node Library*. Aproveite esses elementos da própria *engine* e selecione o que se adéqua melhor para o trabalho.



Precisamos implementar uma barra de vida e um campo pontuação para que o jogador se sinta mais confiante enquanto joga.