

Status dos Personagens

Vamos trabalhar em mais uma refatoração. Agora vamos criar os Status dos personagens num *script* separado, para guardar esses valores de velocidade e vida.

Crie um código chamado **Status** e jogue no Inimigo e Jogador.

Nele, declare todas as variáveis que tínhamos nos outros scripts como **Vida** e **Velocidade**. Além disso, vamos criar uma para guardar a **VidaInicial** e no `Start` passe o valor da **VidaInicial** para a **Vida**.

Além disso podemos utilizar alguns **Atributos** que a Unity fornece como o `[HideInInspector]`. Que faz com que a variável mesmo sendo `public` não apareça no Inspector afinal não queremos trocar a vida atual, somente a inicial.

```
public class Status : MonoBehaviour
{
    public float VidaInicial = 100;
    [HideInInspector]
    public float Vida;
    public float Velocidade = 5;

    void Start ()
    {
        Vida = VidaInicial;
    }
}
```

Agora declaramos uma variável que vale o **Status** em alguns scripts, como **ControlaInimigo** e **ControlaJogador**:

```
private Status status;
```

E toda vez que vamos alterar a Vida ou Velocidade do Jogador agora usamos `status.Vida` ou `status.Velocidade`.