



Texto de tempo de sobrevivência

Temos o texto que marcaria nosso tempo, mas ainda falta a gente preencher ele com o valor correto, certo?

Então vamos no nosso script de `ControlaInterface` e vamos criar uma variável que irá valer o nosso texto. Lembre-se de preencher seu valor no Inspetor:

```
public Text TextoTempoDeSobrevivencia;
```

Agora temos que passar uma `string` para esse texto com o nosso tempo de sobrevivência em minutos e segundos.

Como este texto aparece junto com o Game Over do nosso jogo, podemos ou criar um método somente para isto ou preenchê-lo no método de `GameOver()`.

Vamos começar calculando os minutos e segundos que sobrevivemos. Para isso, podemos utilizar uma das variáveis que a Unity nos fornece, a `Time.timeSinceLevelLoad`. Essa variável devolve quanto tempo se passou desde de que começamos a rodar esta fase (Cena).

Então, a partir dela, podemos calcular primeiramente no nosso `gameOver` o tempo em minutos. Para fazer isto, vamos dividir a `Time.timeSinceLevelLoad` por 60 já que ela representa um valor em segundos, que temos que transformar em minutos. Só que queremos somente o valor inteiro da divisão, descartando as casas após a vírgula, que seriam apenas os segundos restantes. Vamos então converter este valor para um inteiro, perdendo as casas decimais e ficando somente com o resultado inteiro.

```
int minutos = (int)Time.timeSinceLevelLoad / 60;
```

Agora vamos calcular os segundos. Para fazer isto, temos que pegar justamente o resto da divisão passada. Temos um operador na programação conhecido como `%` (módulo/resto), que nos devolve justamente o que queremos que é o resto da divisão. Novamente vamos descartar as casas após a vírgula (Milissegundos), transformando o valor da conta novamente em um inteiro.

```
int segundos = (int)Time.timeSinceLevelLoad % 60;
```

Agora só temos que utilizar estes dois resultados para compor o nosso texto, utilizando para isso a concatenação de strings.

```
TextoTempoDeSobrevivencia.text = "Você sobreviveu por " + minutos + "min e " + segundos + "s";
```