

09

Slider de vida

Transcrição

[00:00] Nossa vida já está funcionando aqui no nosso jogo, se eu olhar aqui no inspetor, quando meu zumbi me ataca já está acontecendo, e eu já sei que eu dei o game over aqui porque minha vida está menos 15.

[00:12] Mas eu sei isso e você também sabe isso, agora quem está jogando o jogo vai entender que a vida é um valor 100, que está tirando toda vez que o zumbi me ataca? Ele não vai entender isso, então a gente tem que fazer uma forma de demonstrar para o jogador, como que é, quanto vale essa vida. Para isso, a gente vai utilizar a interface.

[00:34] A gente já fez um esquema de interface aqui anteriormente, vou abrir aqui o Canvas, apertar F aqui no texto. A gente já utilizou o texto aqui para mostrar o game over e eu vou criar uma nova forma aqui da gente demonstrar como que funciona a vida. Então, vou desligar o texto aqui de novo e eu vou criar uma barra de vida, só que se você der uma olhada aqui, quando eu clicar com botão direito no canvas, por que eu cliquei com o botão direito no canvas?

[01:02] Porque o canvas rege toda a minha interface, todos os objetos de interface tem que ser filhos do canvas. Então, clica com botão direito, para eu já criar o objeto como o filho do canvas. Cliquei com o botão direito no canvas, vir na parte de eui aqui, na parte de user interface, interface de usuário, e vou dar uma olhada nos padrões que a Unity me dá.

[01:22] Aí ela me deu um texto, nossa vida podia ser um texto, podia ter lá na tela 100 e aí toda vez que ela cai eu o troco o texto, enfim, tem imagem, tem botão, tem várias opções aqui prontas que a Unity me dá. Nenhuma delas aqui, se você olhar, vai estar escrito "barra de vida", então a gente tem que pegar uma dessas opções e transformar essa opção em uma barra de vida.

[01:44] Uma interessante para a gente utilizar, é a slider, então eu vou clicar e criar uma slider, eu vou dar play aqui para vocês verem o que é a slider. A slider é uma barrinha que sobe e desce com esse botãozinho aqui, ela tem um guismozinho que eu posso levar de um lado para o outro. Então, ela serve para isso.

[02:05] No geral, você vai ver que ela é uma barrinha que sobe e desce, que é basicamente uma barra de vida, eu tenho uma barra de vida que vai caindo. Então, eu vou utilizar essa slider e vou transformar ela na nossa barra de vida. A primeira coisa que eu vou fazer aqui para a gente começar a mexer na slider é, quando eu estou mexendo na interface é bem interessante eu entrar no modo 2D aqui da Unity, então, clico aqui no botão 2D, pronto, estou no modo 2D.

[02:31] Você viu que quando eu entrei no modo 2D ele até já ativou para mim aquela última ferramenta, a ferramenta de transformação de retângulos. E aí eu vou aumentar então um pouco a nossa slider aqui, deixar um pouquinho mais gordinha, é porque ela tava muito pequenininha, aumentei ela aqui pelo cantinho para ela ficar um pouquinho mais gordinha.

[02:53] Dá a impressão de uma barrinha de vida mesmo, que ela estava bem fininha, e vou transformá-la na nossa barra de vida como? Essa parte aqui de modificar slider, de eu poder clicar e arrastar, eu vou remover.

[03:05] Então, abre a slider aqui e a gente vai remover aqui dentro dela um dos filhos dela que é o handout slide área, essa parte aqui ó, eu clico e deleteo. Pronto, deletei aquela parte, você viu que a bolinha lá sumiu, aqui só tem a bolinha da barra da slider. Vou clicar na slider novamente, e aqui no valor da minha slider eu vou aumentar o valor, pronto, eu enchi a slider toda e agora dá para ver como que a gente vai utilizar slider, pelo valor eu posso cair aqui.

[03:39] Então seu tenho a minha vida completa, aí eu vou subtraindo esse valor até chegar em 0. Só que você vê que primeiramente, a slider não está nem toda cheia, - opa, mexi nela um pouquinho, Ctrl + Z - nem está toda cheia, e nem

quando eu coloco o 0, toda vazia. O botãozinho, a pontinha da barra ainda está aqui. Então, vamos arrumar isso.

[04:04] Primeira coisa que eu vou fazer aqui vai ser vir aqui no fill área, que é essa parte aqui que controla a parte que a slider enche, então ainda estou dentro da slider, então seria o fill área a parte que ela enche. Vou colocar aqui no left 0, aí você viu que modificou um pouquinho, ela estava um pouquinho para cá, eu joguei para ela zerar aqui.

[04:27] O que eu estou fazendo aqui? eu estou dizendo que a minha - vou zerar aqui de novo porque ficou menos um alguma coisa ali, 0 então eu zero - eu estou dizendo que o começo da minha slider não pouquinho para esquerda, nem um pouquinho para direita, ela é exatamente no começo da barra aqui, da slider, o começo de onde eu vou encher a minha slider.

[04:46] Então coloca 0 aqui. E o right você veio aqui, deixa eu dar zoom aqui para vocês verem melhor, você vê que a minha slider está terminando nesse local aqui, por isso que ela não tava enchendo toda. Eu vou falar, não, você pode terminar no final da Barra, então coloca 0 aqui também, agora ela vai até o final.

[05:05] Se eu já aumentar isso aqui, você vai ver que é a slider, vamos lá no value de novo, clica na slider aqui, vai no componente do tipo slider, a gente já tem um componente do tipo slider que a gente usa na interface e enche a barra. Encheu, só que encheu um pouquinho mais.

[05:22] Então, o que a gente vai fazer? Entra dentro do fill área aqui de novo, estou dentro do slider, dentro do fill area, fill área nesse de fill aqui. O que é o fill? O fill seria exatamente a imagem que está enchendo a nossa slider, o fill começa um pouquinho para esquerda e passa um pouco para direita, aqui, eu passo um pouco para direita.

[05:45] Quanto que ele passa para a direita? 5. E quanto que começa um pouco para a esquerda? 5 também. O que significa esse 5 aqui? Esse 5 é o valor da nossa interface em pixels. Porque o canvas ele funciona em pixels, pixels é a unidade com que a minha tela é regida, então se eu tenho uma tela de um tamanho 400 por 300, eu tenho 400 pixels de largura, 300 pixels de altura.

[06:13] eu estou falando que essa slider começa 5 pixels para esquerda e termina passando cinco pixels para direita. Você começa exatamente onde tem que começar, que é no 0, aí você vê que já organizou, já começou certinho e aqui é 0.

[06:32] Agora se eu testar a minha slider, olha lá, terminou, ela esvaziou toda e quando eu encho, ela encheu toda. Você vê que o valor que enche é esse parte branco, o cinza é só o fundo da minha barra de vida, então se eu colocar em 0 só fica cinza, e se eu colocar em 1, está tudo branco.

[06:51] Agora eu tenho uma slider que enche o tempo todo. Só que não faz muito sentido essa slider está aqui no meio, o ideal seria essa slider estar no canto da minha tela. Uma outra coisa que vocês podem ver aqui também é que quando eu dou play, eu posso mexer na slider. Isso não é legal. Então, vem aqui na slider e desmarca essa parte de interativa, aí pronto, desmarquei. Se eu clicar aqui na slider agora, nada acontece, eu não consigo interagir com ela mais.

[07:21] Eu tenho que colocar ela então no canto, se eu arrastar ela aqui para o canto e der um play - vamos arrastar ela aqui pro cantinho, para ela sair do meio do meu jogo e vamos dar um play - ela já está aqui no canto, só que olha só se eu mudar o tamanho da game. Eu vou jogar a game aqui para fora, e vou mudar o tamanho da game. A slider sumiu, a slider apareceu, sumiu, apareceu, sumiu. Por quê isso está acontecendo? Por que ela está sumindo quando eu aumento e diminuo a game?

[07:56] Porque o seguinte, no canvas aqui quando a gente está criando a interface, a gente tem um conceito muito interessante que eu conceito de âncora. Então, quando eu diminua minha tela aqui, que seria fazer exatamente isso aqui, o que está acontecendo? Olha, presta atenção aqui, a slider não vai mexer, mas presta atenção no formato dela aqui, quando eu mexo a minha tela, eu diminuo a minha tela, a slider some da tela, fica para fora.

[08:20] A minha tela termina aqui onde eu estou utilizando o Canvas, que seria clicando e arrastando, e a minha slider está para fora dessa tela. Significa que se eu diminuir a tela, se eu rodar um jogo no monitor maior, a slider vai estar lá, se o monitor estiver menor, a slider não vai estar lá.

[08:37] Como que a gente faz para a slider funcionar em todas as telas que a gente utilizar? Utilizando o conceito de âncora. O que que a gente vai fazer aqui? Ao invés de eu, e aí esse xixinho aqui seria a âncora , ao invés de eu ancorar a slider no meio da tela, que aí significa que quando eu mexer na tela ela continua no meio da tela, então se eu diminuir a tela aqui ó, ela continua no meio, aí ela está se perdendo.

[09:02] Ao invés de ancorar ela no meio da tela, eu vou ancorar ela no canto da tela, porque ela vai acompanhar a tela quando a tela diminuir. Então, vou clicar aqui na parte de âncora, que seria esse botão aqui, clico nele, e aí aqui eu tenho alguns presets, algumas coisas já prontas, pré feitas de âncora.

[09:20] Eu tenho a opção de colocar a slider aqui, a âncora dela, no canto superior esquerdo, no meio em cima, no canto superior direito, no meio da tela, no canto do meio esquerdo, enfim tem esses presets aqui, eu vou utilizar.

[09:38] Como ela está no canto superior esquerdo, eu vou ancorar ela no canto superior esquerdo, então clica aqui. Pronto, você vê que o x já foi para lá. Quando eu diminuir a minha tela aqui em game, vamo tirar game aqui de novo.

[09:51] Olha só, vou diminuir a minha tela, você vai ver que a slider acompanha esse ponto aqui da tela, quando a tela mexe ela acompanha o tamanho, então se a tela mexer em largura, ela vai acompanhar essa largura também, porque ela está bem nesse ponto. Se ela mexer em altura, ela vai acompanhar a altura também.

[10:14] Então assim a gente faz com que a nossa barra de vida acompanhe a tela. Aí eu vou dar um zoom aqui e tirar a slider, colocar ela um pouquinho para baixo, um pouquinho para o lado aqui, para não ficar coladinho ali.

[10:28] Não tem problema ela ficar colada, mas é só para dar um espaço aqui, para o jogador entender que isso aqui é uma barrinha que não está colada bem na borda da nossa tela quando a gente for rodar o jogo. Então, assim a gente cria a barra de vida, agora só falta a gente linkar essa barra com a programação que a gente já fez.