

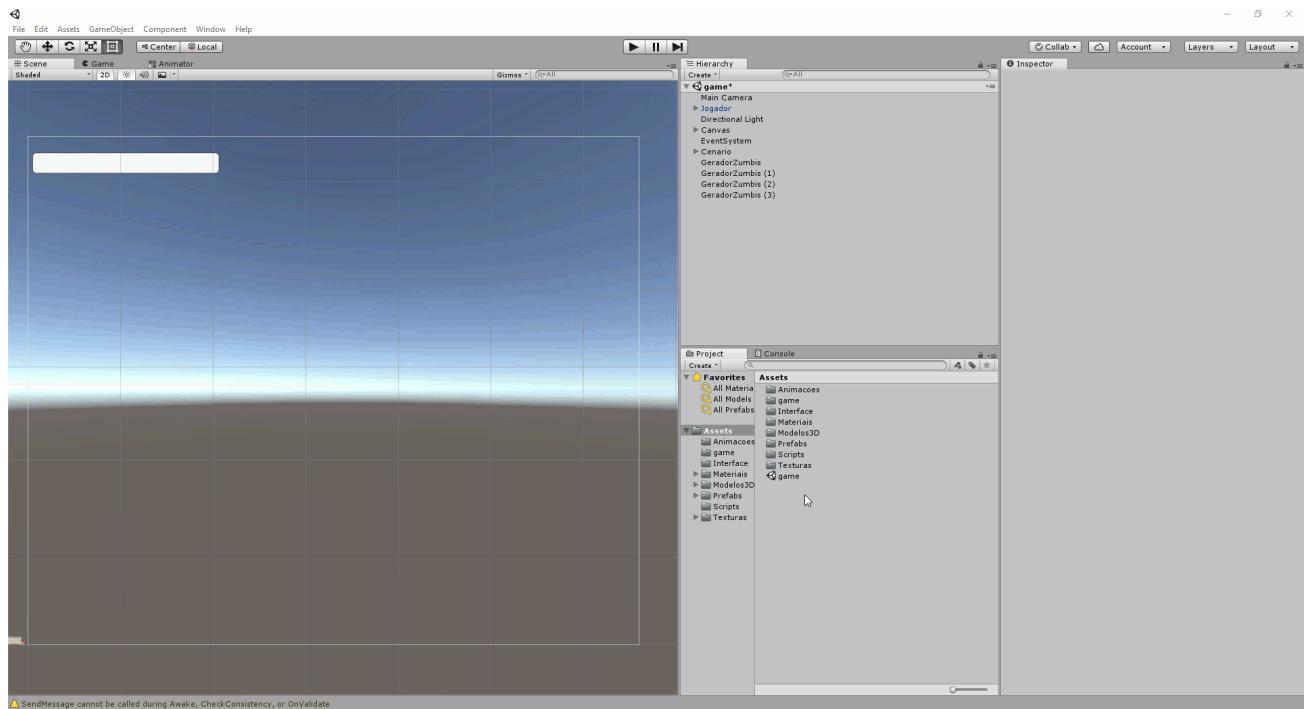
Embelezando nossa barra de vida

Vamos deixar nossa barra de vida bonita? Mas a Unity nos fornece por padrão uma Slider genérica mas ela oferece uma forma de trocarmos as imagens que compõem a nossa *Slider*. Para isso, [clique aqui](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-2/raw/master/Interface.zip) (<https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-2/raw/master/Interface.zip>) para fazer download dos elementos que vamos utilizar para modificar nossa interface.

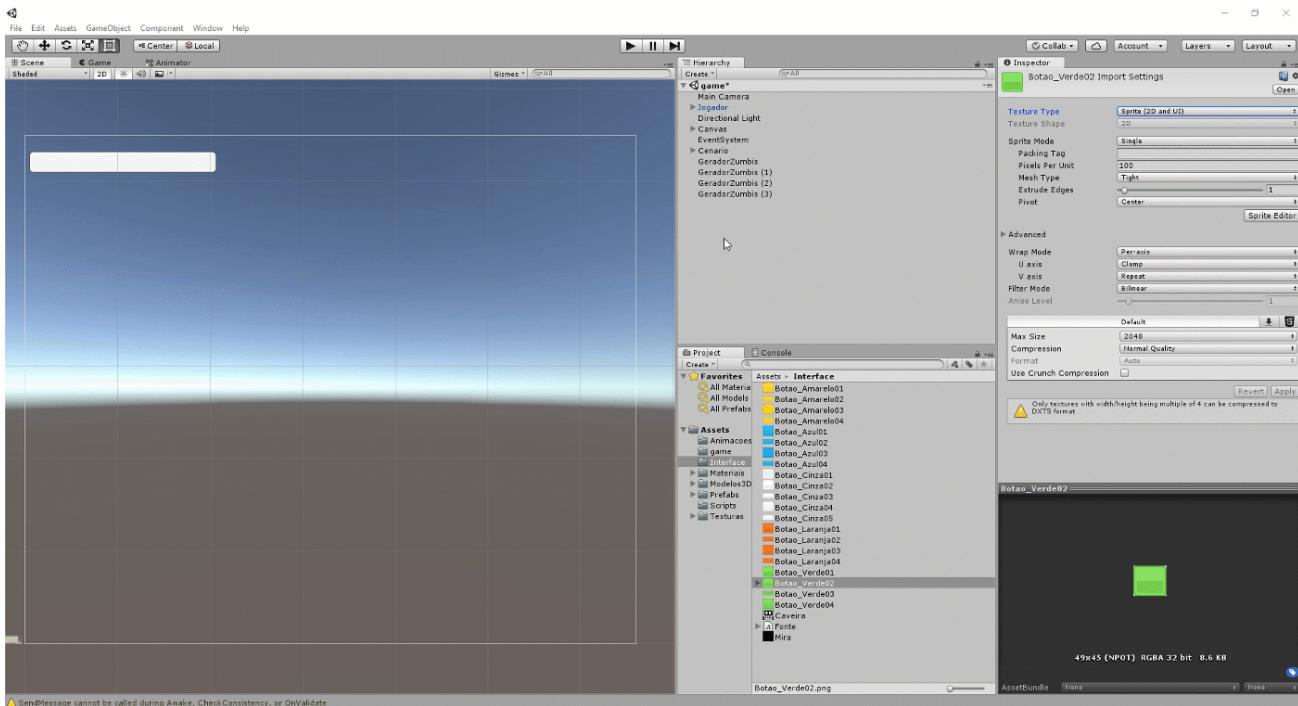
Crie uma pasta chamada *Interface* para manter a organização do seu projeto então extraia os arquivos da pasta e arraste para o Unity.

Para a imagem funcionar na interface temos que mudar o tipo dela, porque por padrão a Unity está colocando a imagem como uma textura de objeto 3D. Então, escolha uma das imagens de quadrado verde para compor sua barra de vida, selecione-o e mude o *Tipo da Textura (Texture Type)* para *Sprite (2D and UI)*.

Agora clique no botão *Sprite Editor* e mude o *Border L, T, R, B* para o valor 10.



Agora abra a Slider e jogue essa imagem para o Componente Image do *Fill* da *Slider*.



Escolha outra imagem e faça a mesma coisa para colocar no *Background* da *Slider*, lembre-se que você pode mudar a Cor no componente da Imagem.

A última coisa que temos que fazer pra nossa barra de vida funcionar sempre perfeitamente, é ir ao `Start` do script de `ControlaInterface` e chamar o método `AtualizarSliderVidaJogador()`. Pois assim, além da nossa barra de vida atualizar a vida máxima, ela também atualiza a vida inicial.

Você pode fazer download do projeto Unity como ele está ao final desta aula [clicando aqui](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-2/raw/master/Final_Aula01.zip) (https://github.com/alura-cursos/unity-shooter-2/raw/master/Final_Aula01.zip).