

Programação da barra de vida

Temos que fazer a barra de vida funcionar, e para isso vamos criar um novo código que irá lidar com a interface. Crie o código **ControlaInterface**, e jogue-o no *Canvas* que temos na nossa Cena.

No código, precisamos de uma referência ao nosso jogador já que precisamos saber a vida dele para mudar o valor da Slider de acordo. Então, vamos criar uma variável que guardará essa referência do jogador e vamos passar valor para ela buscando o código que tem a variável de Vida.

```
public class ControlaInterface : MonoBehaviour
{
    private ControlaJogador scriptControlaJogador;

    void Start () {
        scriptControlaJogador = GameObject.FindWithTag("Jogador").GetComponent<ControlaJogador>
    }
}
```

Agora que temos como buscar a Vida do nosso jogador, vamos criar uma referência para a *Slider*. Para isso vamos criar uma variável `public` e vamos arrastar a *Slider* para ela no *Inspector*.

```
public class ControlaInterface : MonoBehaviour
{
    private ControlaJogador scriptControlaJogador;
    public Slider SliderVidaJogador;

    void Start () {
        scriptControlaJogador = GameObject.FindWithTag("Jogador").GetComponent<ControlaJogador>
    }
}
```

Agora que temos uma referência para a Slider, temos que mudar o valor dela utilizando o código. Para isso, vamos criar um método e também vamos alterar o valor máximo dela no Start, para termos um valor de acordo com a vida inicial do nosso personagem.

No método, vamos trocar o valor atual da slider para o valor atual da vida. Lembre-se de chamar esse método no `Start` para encher nossa barra de vida.

```
public class ControlaInterface : MonoBehaviour
{
    private ControlaJogador scriptControlaJogador;
    public Slider SliderVidaJogador;

    // Use this for initialization
    void Start () {
        scriptControlaJogador = GameObject.FindWithTag("Jogador").GetComponent<ControlaJogador>
        SliderVidaJogador.maxValue = scriptControlaJogador.Vida;
        AtualizarSliderVidaJogador();
    }
}
```

```
}

public void AtualizarSliderVidaJogador ()
{
    SliderVidaJogador.value = scriptControlaJogador.Vida;
}
}
```

Só falta então chamar esse método quando formos atualizar a Vida do jogador. Para isso vamos no *Script ControlaJogador* e vamos criar uma variável que recebe nosso *Script* de interface.

```
public ControlaInterface scriptControlaInterface;
```

Lembre-se de arrastar o Canvas para essa variável no Inspetor. Só resta chamar o método de atualizar interface quando damos dano no jogador.

```
public void TomarDano (int dano)
{
    Vida -= dano;
    scriptControlaInterface.AtualizarSliderVidaJogador();
    if(Vida <= 0)
    {
        Time.timeScale = 0;
        TextoGameOver.SetActive(true);
    }
}
```