



Fazendo a Vida do Personagem

Vamos criar uma Vida para o nosso personagem, para que ele não morra somente com um ataque no jogo.

Para isso, vamos definir uma variável do tipo inteiro (*integer*) com o valor da nossa vida no começo do script **ControlaJogador**.

```
public int Vida = 100;
```

Agora que já temos uma variável, temos que usá-la no código, para evitar que vários scripts mudem seu valor e percamos o controle de onde ela está sendo utilizada. Então, vamos criar um método. Assim, temos a implementação da lógica nesse script, mas podemos chamar este método em vários scripts, e se necessitarmos saber onde ele está sendo utilizado é só buscar pelo método.

Para definir um método temos que colocar seu tipo e nome. Lembre-se de colocar os parâmetros utilizados também nos parênteses.

```
public void TomarDano ()  
{  
    Vida -= 30;  
}
```

Agora temos que chamar esse método onde o jogador deve tomar dano, no caso até agora temos somente uma forma de dano que é no código **ControlaInimigo**, o método **AtacaJogador**, então vamos utilizar este método.

```
void AtacaJogador ()  
{  
    Jogador.GetComponent<ControlaJogador>().TomarDano();  
}
```