

02

Interface Game Over Parte 2

Transcrição

[00:00] Vamos fazer então o botão de reiniciar funcionar e trocar por aquele texto que a gente já tem de game over? Eu vou deixar o texto aqui porque a gente já utilizou ele algumas vezes, então fica ele como referência aí. Mas vamos lá no nosso script de controla interface e vamos fazer esse painel de funcionar. Uma coisa que a gente ainda tem que ver é que o texto de game over na verdade está criado no inimigo, a gente tem que passar ele para parte de interface.

[00:29] Então vamos começar a criar aqui, depois a gente vai no inimigo e troca isso. Vamos criar aqui um public gameobject, eu vou colocar aqui painel de game over ponto e vírgula. Já está aqui o nosso painel, vamos preencher essa variável no nosso canvas aqui. Arrasta o painel para cá, prontinho, já tem o meu painel de game over para poder utilizar aqui e quando eu der um game over, eu vou criar um método para isso.

[01:06] O que eu quero que o game over faça? Eu quero que ele pegue o painel e coloque ele como ativo, ou seja, faça o nosso painel aparecer. Então, quando dá game over o painel aparece. Então, pronto, só isso aqui já vai fazer funcionar o nosso jogo, o nosso painel aparecer, eu vou desmarcar o painel para ele sumir. Só que agora a gente tem que utilizar o game over em algum lugar, se eu colocar aqui por exemplo no start, só para a gente fazer o teste, o painel desapareceu.

[01:43] Se eu der um play, o painel aparece. Botão já está aqui, já está até funcionando, A Unity faz um clique de botão para a gente automaticamente. O método já está funcionando, agora a gente só tem que utilizar ele, então vamos lá no nosso jogador, e agora a gente pode remover aquela parte do, se a vida for menor ou igual a 0, eu clicar, eu reinicio o jogo. Não faz sentido nenhum isso aqui estar ligado ao jogador, isso aqui deveria estar na parte interface, reiniciar o jogo deveria estar em interface.

[02:22] Então vamos remover isso aqui daqui, porque agora a gente não vai clicar para reiniciar, tira isso aqui daqui, do nosso update e vamos lá no morrer. O texto de game over tem que aparecer, ao invés de eu fazer isso aqui, eu vou falar, script que controla a interface roda o método game over, aí o nosso painel já vai aparecer porque eu rodei o game over toda vez que eu morrer. Então, vamos dar um teste aqui, dar um play. Vamos salvar, vamos dar uma olhada se eu tirei tudo certinho, está retirado.

[03:06] Vamos dar um play novamente, ele aparentemente não atualizou os scripts, quando isso não acontece é só você fazer mais alguma modificação e salvar de novo, que a Unity computa novamente.

[03:18] Então, eu posso por exemplo escrever alguma coisa aqui, salvar, fala para Unity: olha, computa, ela computou e disse que tem um erro, aí eu tiro o erro e salvo de novo, porque aí ela computa novamente, às vezes ela não computa sempre o que eu mandei ela fazer, então eu vou salvar aí.

[03:35] Agora sim está funcionando, algumas vezes ela dá esse problema de não atualizar o script, de ela não computar 100% certinho. Morri, apareceu o texto, a janela de game over que a gente tinha previsto.

[03:51] Essa parte aqui de time scale, legal seria se a gente também jogasse ela para nossa interface. Então, vamos no game over aqui, falar, aparece o painel de game over e coloca time scale como 0 e também no start, no start eu tirei o time scale 1, aí do nosso jogador, falar, olha, quando recomeçar o jogo aqui no start, faz o time scale ser 1. Agora a gente está perdendo nosso jogo, o painel está aparecendo, a gente já tirou tudo do nosso personagem.

[04:26] Não faz mais sentido a gente lidar com isso no personagem, a única coisa que está faltando agora é a parte de reiniciar o jogo. Por quê? Porque antes a gente fazia isso no nosso personagem utilizando essa parte de scene

management, mas agora ninguém está fazendo, a gente tem que fazer isso quando a gente clicar nesse botão aqui de reiniciar.

[04:47] Então, vamos fazer isso, eu posso tirar o scene management aqui do nosso personagem, que ele não vai mais lidar com as cenas, salva isso aqui, e posso colar isso na parte de interface, porque interface sim vai lidar com as cenas.

[05:02] Aí aqui na interface eu posso criar mais um método, o public void reiniciar, e o reiniciar pode fazer a mesma coisa que a gente estava fazendo quando reiniciava o jogo lá no personagem, que era acessar o scene manager ponto load scene e passar o nome da cena, que é game.

[05:24] Agora a gente tem um método que reinicia o jogo, que faz dar load na cena de game, a mesma coisa que a gente tinha antes, só que a gente fazia antes quando clicava reiniciava a cena, agora a gente tem que chamar esse método reiniciar.

[05:38] Só que como que eu falo para Unity, eu tenho um botão e eu tenho que falar para ela, quando eu clicar nesse botão, eu quero que você chame o método reiniciar. Então, quando eu clicar no botão reiniciar, eu quero que você rode a parte de reiniciar o nosso jogo. Como que eu falo isso para Unity? Quando ela cria o botão para mim, ela já me dá isso pronto, ela já tem uma parte aqui, onclick, ou seja, isso aqui é quando eu clicar no botão, eu já falo para ela, eu posso fazer alguma coisa.

[06:06] Então eu vou clicar aqui no mais aqui do lado, cliquei, aí eu vou falar o que eu quero que ela faça quando eu clicar no botão. Eu quero que ela vá até o canvas, então vamos jogar o canvas para cá, e dentro do canvas no script de controla interface rode um método reiniciar. Então, vai no canvas, já achei o canvas aqui, dentro do canvas, vai no script controla e interface e roda um método reiniciar.

[06:38] Esse método está aparecendo aqui porque ele é público, então ele só vê, a Unity só vai ler para você métodos públicos, por exemplo o game over também é público, ele está aparecendo aqui, o atualizar a slider de vida do jogador é público, está aparecendo aqui, e o reiniciar é público, então, ele está aparecendo aqui.

[06:54] Pronto, então eu falei, olha, quando eu clicar no botão, vá até o canvas e roda o método reiniciar. Vamos desaparecer com esse texto novamente e vamos testar. Olha lá, vou dar um play aqui, já apareceu, "você sobreviveu por tanto tempo", se eu clicar, reiniciou o nosso jogo. Deu um erro aqui, vamos ver qual foi o erro. Olha, ele não achou a slider aqui no nosso maxvalue, ele não achou isso aqui.

[07:32] Vamos dar uma conferida no que que foi? Ele falou, eu não achei a parte do start, eu não consegui encontrar a nossa vida. Então, vamos dar uma olhada no que ele está fazendo aqui na vida no, status do jogador ponto vida, vamos abrir aqui no script controla jogador, ele já está aqui ele antes, status do jogador.

[07:55] Então, vamos lá, o que está acontecendo aqui? É porque a slider, a barra de vida, o status no nosso controla jogador, ele preenche no start, então quando eu rodei o start do controle interface, ele rodou isso antes.

[08:11] Então ele não achou a variável status jogador, porque esses start aqui rodou antes desse, então essa variável ainda não tinha sido preenchida. Para resolver esse problema, o que a gente pode fazer? Se eu jogar esse cara para o awake eu vou me atrapalhar, porque o controla o movimento aqui, o animação do movimento também, esses métodos aqui tão rodando com a awake.

[08:40] Olha só, se eu abrir aqui o movimento jogador, esses caras aqui. Opa, o movimento inimigo aqui, personagem, ele já tem um awake aqui, então isso aqui vai dar um problema porque ele não vai saber se ele tem que rodar esse cara antes ou então os outros awake antes.

[08:57] Então, isso vai dar um problema para a gente, quanto ao invés de rodar um start antes de outro, ele vai rodar um awake antes de outro. para solucionar esse problema a gente vai vir aqui na Unity em edit, project settings, e vai vir em

script execution order.

[09:17] Eu vou falar, olha, eu vou te passar Unity, uma ordem que você tem que executar esses scripts, e eu vou falar que o controla jogador tem que rodar antes do controla interface, controla jogador roda antes de controla interface.

[09:34] Apliquei, vamos dar um play e testar isso aqui, essa parte da Unity deixar a gente falar quem que roda antes é muito legal, porque aí você se programa nos awakes e nos starts ali, mas às vezes você tem um start que você quer que rode antes do outro, isso aqui soluciona nosso problema. Se eu reiniciar agora, sem erro nenhum. Então, a gente fez a parte de reiniciar e agora falta a gente preencher o texto que aparece de quanto tempo que a gente sobreviveu, que a gente faz daqui a pouco.