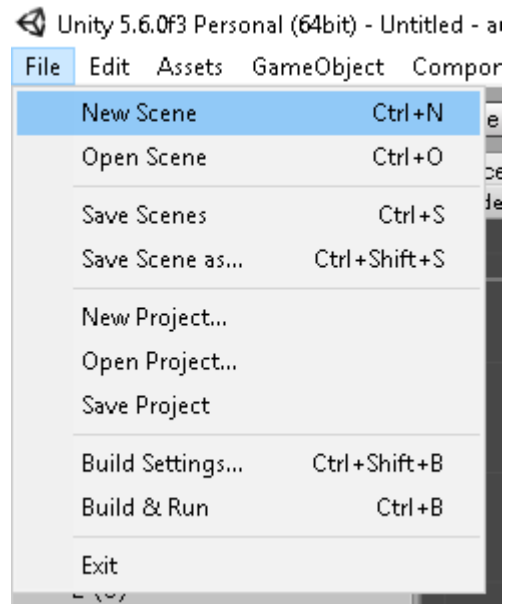


NOVA FASE OU TELA DE GAME OVER

PROF. ME. HÉLIO ESPERIDIÃO

CRIAR UMA NOVA FASE OU TELA DE GAME OVER

Menu-> File-> new Scene



Crie um novo cenário e acrescente uma animação de game over.

Vá ao menu file e salve a nova cena como “fase02”



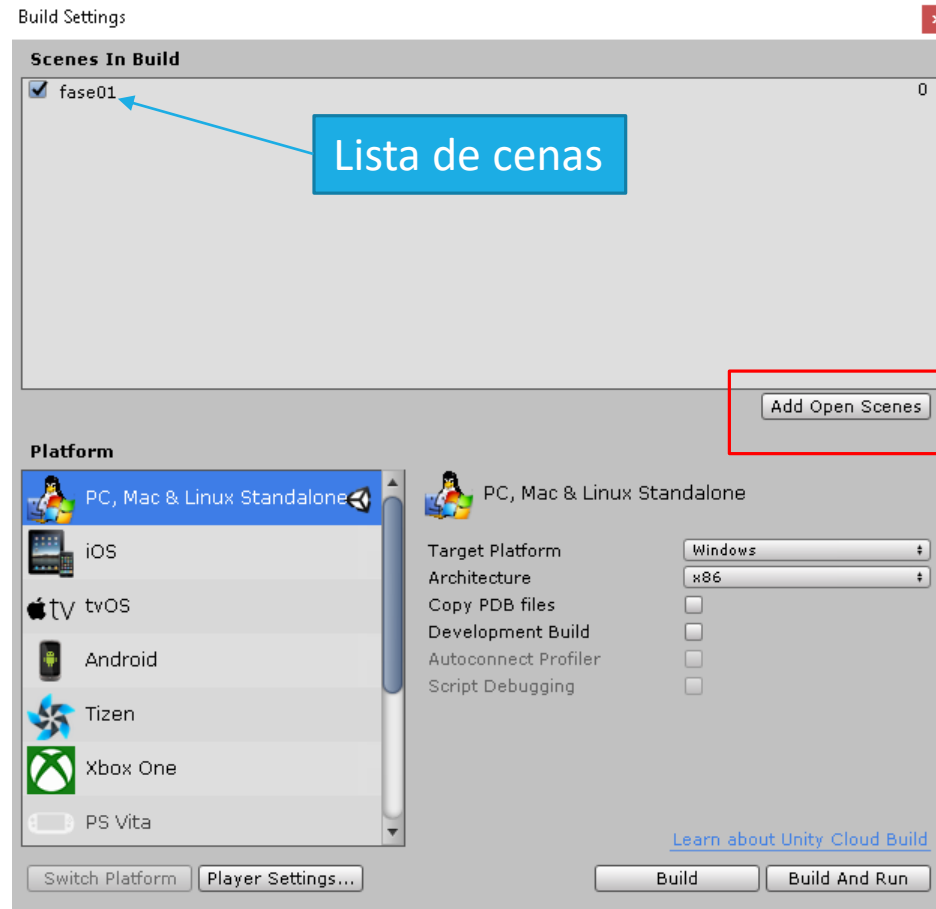
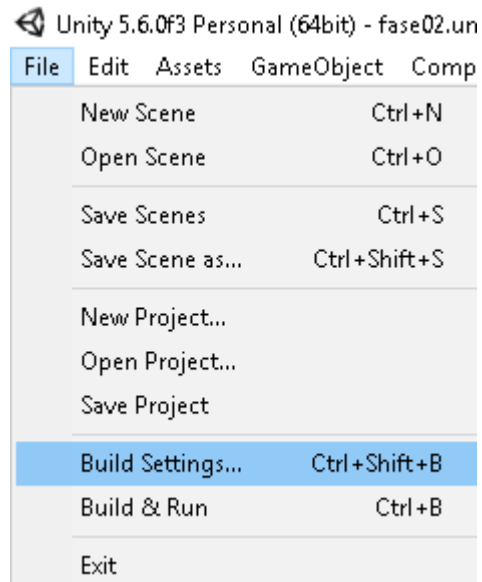
Veja que os dois cenários salvos aparecem nos assets como o nome salvo (“fase01”, “fase02”)



Clique na "fase01"

Vá ao menu file e escolhe a opção Build Settings.

File-> Build Settings



Clique na opção
Add openScenes

Verifique que o cenário aberto
Será adicionado a lista.

Clique na "fase02"

Vá ao menu file e escolha a opção Build Settings.

Unity 5.6.0f3 Personal (64bit) - fase02.un

File Edit Assets GameObject Comp

- New Scene Ctrl+N
- Open Scene Ctrl+O
- Save Scenes Ctrl+S
- Save Scene as... Ctrl+Shift+S
- New Project...
- Open Project...
- Save Project
- Build Settings... Ctrl+Shift+B**
- Build & Run Ctrl+B
- Exit

Build Settings

Scenes In Build

- fase01 0
- fase02 1

Lista de cenas

Add Open Scenes

Clique na opção Add openScenes

Verifique que o cenário aberto Será adicionado a lista.

Platform

- PC, Mac & Linux Standalone
- iOS
- tvOS
- Android
- Tizen
- Xbox One
- PS Vita

PC, Mac & Linux Standalone

Target Platform Windows

Architecture x86

Copy PDB files

Development Build

Autoconnect Profiler

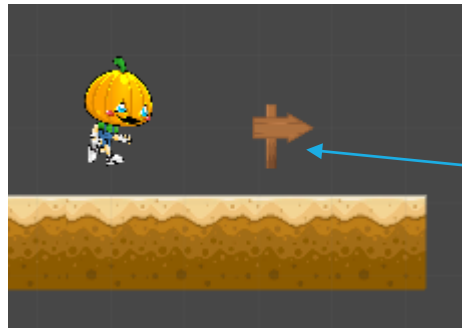
Script Debugging

Learn about Unity Cloud Build

Switch Platform Player Settings... Build Build And Run

Configurações

Configura a placa da seta com o boxcollider.



Marque o elemento que determina o fim do jogo, ou
A morte do personagem com uma tag

A seta foi marcada com a tag "Fim"

Programa

```
laEnimigo Pers
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.SceneManagement;
```

Acrescente a referência
que permite trocar de fase.

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objeto) {
    if (objeto.gameObject.tag == "Fim"){
        SceneManager.LoadScene("fase02");
    }
}
```

Quando personagem tocar na tag "Fim"
O novo cenário será carregado.