

TIMER – CONTADOR DE TEMPO

PROF. ME. HÉLIO ESPERIDIÃO

INTRODUÇÃO.

O objetivo deste script é permitir que o personagem colete uma fruta ou poção que proporcione um bônus de velocidade por período limitado.

Variável utilizada para contar o tempo decorrido de uma ação. Neste exemplo o tempo de duração de bônus de velocidade

O tempo é determinado em segundos, ou seja, 10 segundos.

```
//variável para contar o tempo decrescente.  
public float timeLeft = 10.0f;  
//variavel para inicializar a contagem  
public bool BonusAtivado = false;
```

Determina se o bônus está ativo ou não.

Chama o método ContadorTempoBonusVelocidad

```
void Update() {  
    MovimentoHorizontal();  
    MovimentoPulo();  
    ContadorTempoBonusVelocidade();  
}
```

Caso o bônus esteja ativado o método começa a Contar os 10 segundos

```
void ContadorTempoBonusVelocidade() {  
    if (this.BonusAtivado == true) {  
        this.timeLeft -= Time.deltaTime;  
        if (timeLeft <= 0){  
            this.BonusAtivado = false;  
            this.timeLeft = 10.0f;  
            this.intensidadeMovimentoHorizontal = 5;  
        }  
    }  
}
```

Como o método update é executado a cada frame Não seria possível simplesmente contar o tempo por meio da troca de frames, pois computadores mais eficientes trocam mais frames.

O delta Time conta o tempo entre os frames Com isso não importa a quantidade de Frames por segundo e sim o tempo que passa entre um frame e outro

Vai descontando dos 10 segundo o tempo decorrido entre cada frame.

Caso o tempo seja < 0 significa que o bônus acabou portanto bonusAtivado Recebe falso, o tempo retonar a 10 segundos e a intensidade do movimento volta a ser 5.

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objeto) {  
    this.contadorPulos=0;  
    if (objeto.gameObject.tag == "BonusVelocidadeMovimento") {  
        this.intensidadeMovimentoHorizontal = 150;  
        this.BonusAtivado = true;  
    }  
}
```

Quando o personagem toca em algo que proporciona Bonus de velocidade a intensidade do movimento muda E a variável bônus ativado recebe true;