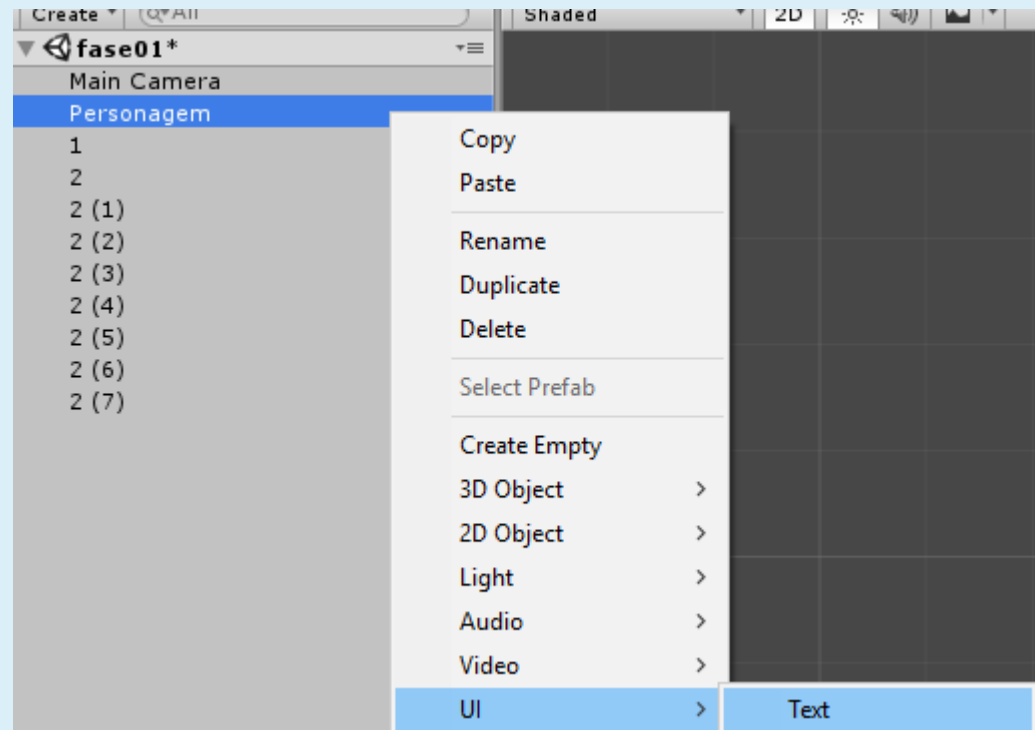


TRABALHANDO COM TEXT

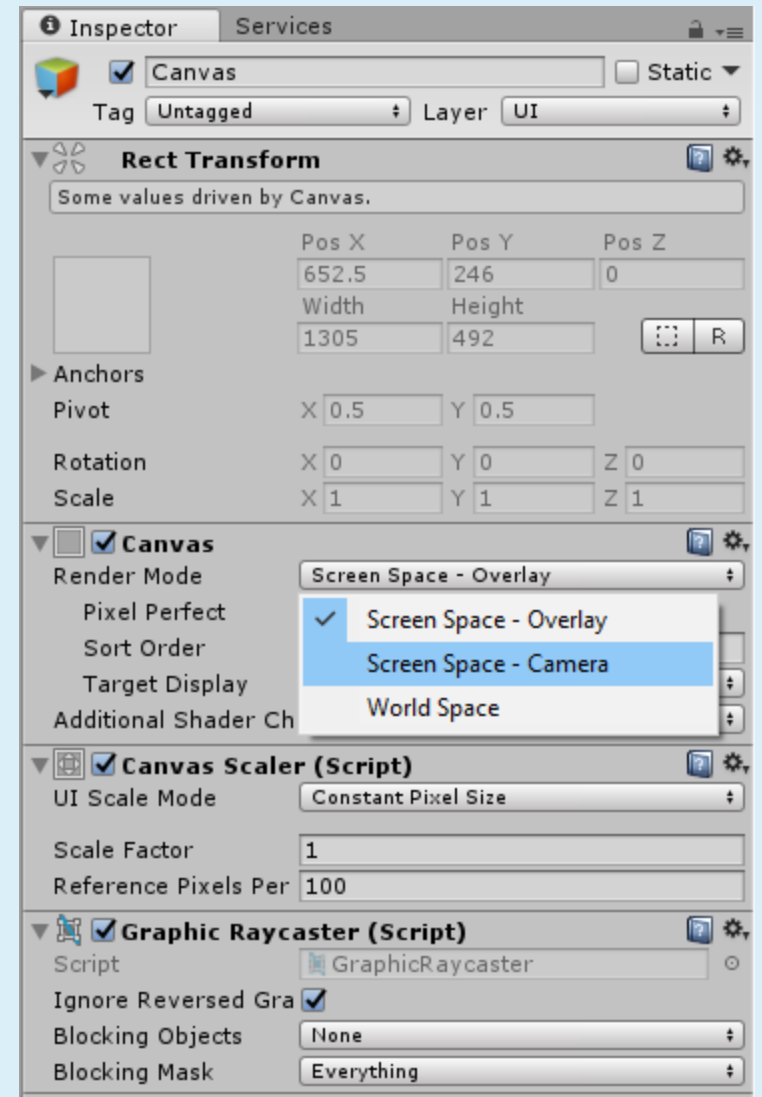
**PROF.ME. HÉLIO
ESPERIDIÃO.**

CRIAR OBJETO DE TEXTO



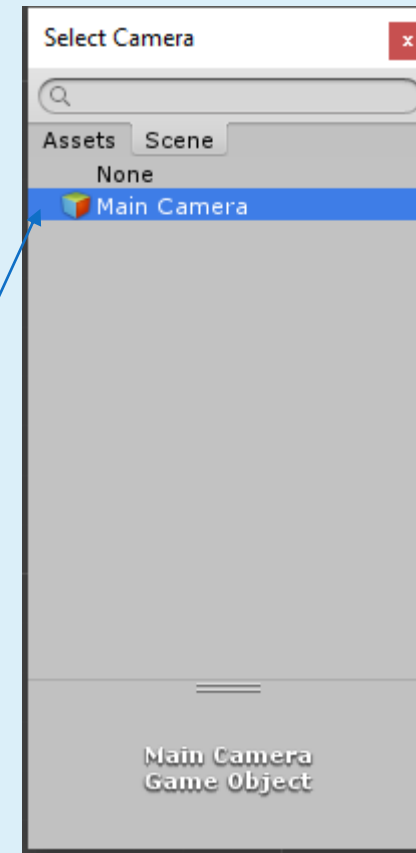
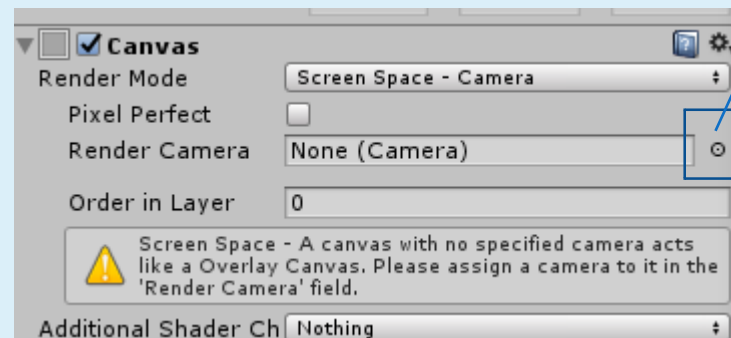
CANVAS

- Seleccione o canvas.
- No inspector:
 - Modifique o Render Mode para: “Screen Space - Camera”

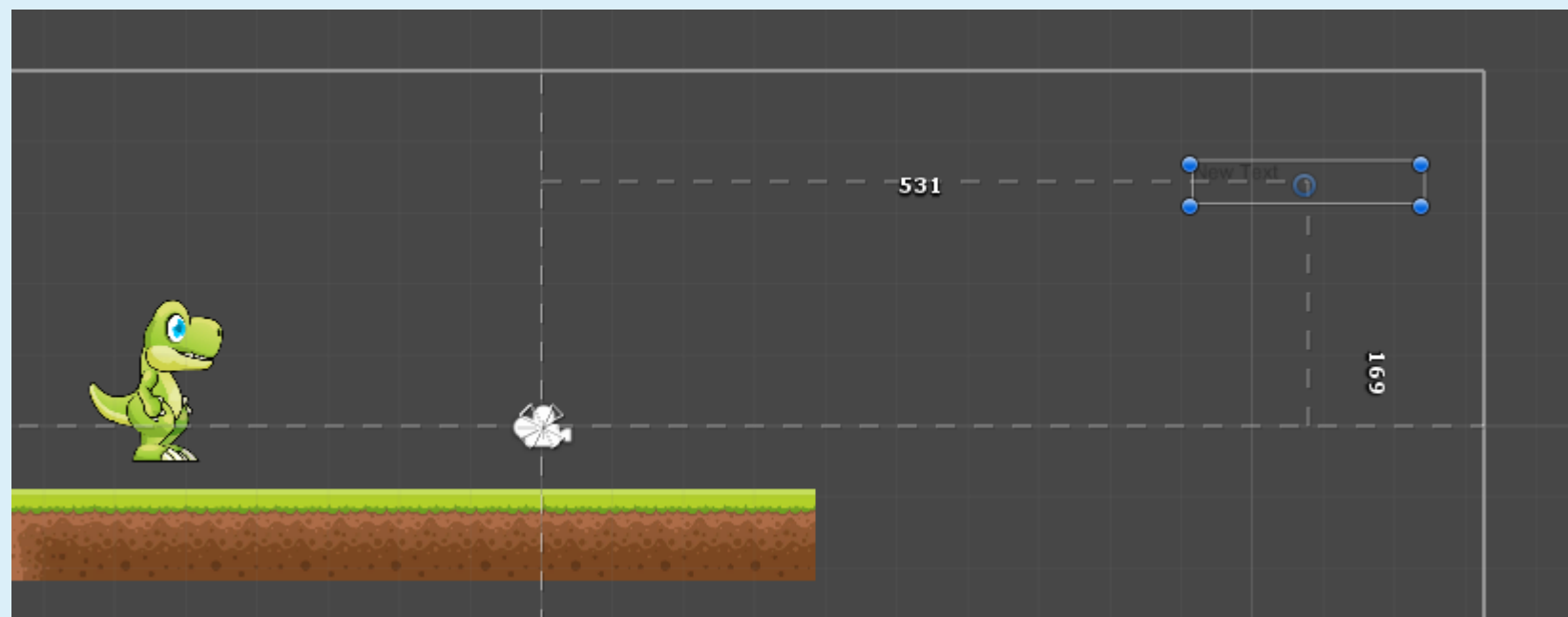


CANVAS

- Ainda no canvas selecione o “Render Camera”



- Clique duas vezes na câmera no “Hierarchy”
 - Clique no objeto Text dentro do canvas e posicione sua caixa de texto



CONTRUA

- Posicione os objetos que deseja contar.
 - Marque todos os elementos como caixas de colisão.
 - Defina os elementos com a tag “bonus”



DECLARAÇÃO DE TEXTO

- Importe a biblioteca: `UnityEngine.UI`;
- Declare a “variável global” `personagem_pontos_text`

```
using UnityEngine.UI;

public class Personagem : MonoBehaviour {
    public Text personagem_pontos_text;

    // recebe corpo rígido do personagem (Componentes>Física 2d > Corpo Rígido)
    public Rigidbody2D personagemRigidbody2D;
    // Recebe zero quando está parado até -1 quando move para esquerda
    //e até +1 quando move para direita.
    public float direcaoHorizontal=0;
}
```

COLISÃO

- Verifique se o elemento que disparou a colisão é o “bonus”
- Observe a declaração da variável `qtdBonus=0`

Soma mais pontos

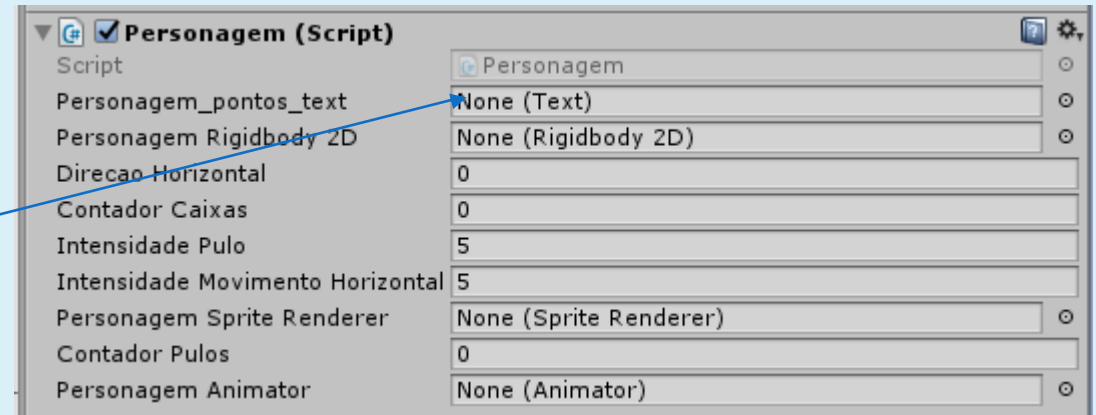
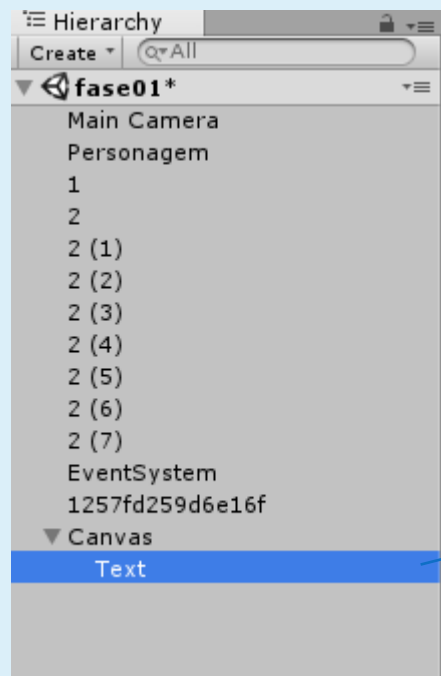
Acrescenta a caixa de texto
O valor do bonus

```
//Executa quando o objeto ou o personagem toca
//em algum elemento com caixa de colisão
int qtdBonut = 0;
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objeto) {
    this.contadorPulos=0;
    this.personagemAnimator.SetInteger("pulando", 0);

    if (objeto.gameObject.tag == "bonus")
    {
        qtdBonut++;
        this.personagem_pontos_text.text = qtdBonut.ToString();
        Destroy(objeto.gameObject);
    }
}
```


ARRASTE

- Arraste o text para a “variável global” Personagem_pontos_text



CLIQUE NO TEXT DENTRO DO CANVAS

- Modifique as propriedades do texto:
 - Fonte,
 - Estilo da fonte
 - Tamanho da fonte
 - Cor

