Apresentação de textos em Unity - Componente "Text"

Prof. Me. Hélio Esperidião

Adicionar um componente de texto

GameObject >> UI >> Text

🚭 Unity 2017.4.40f1 Personal (64bit) - aula01.unity - 1_bimestre_Aulas - PC, Mac & Linux Standalone* <D

File Edit Assets GameObject Component Window Help

	2 I		
🖑 🕂 S	Create Empty	Ctrl+Shift+N	
'⊞ Hierarchy	Create Empty Child	Alt+Shift+N	🔒 🚛 🗰 Scene
Create *	3D Object	>	Shaded
▼ 🚭 aula01*	2D Object	>	
♥ Personagem Main Camer	Effects	>	
Canvas	Light	>	
▶ cena EventSystem	Audio	>	
Evencoyatem	Video	>	
	UI	>	Text
	Vuforia	>	Image
	Camera		Raw Image

Canvas unity

 O Canvas do Unity é um componente gráfico que fornece um espaço de tela para que os elementos da interface do usuário (UI) sejam renderizados. Ele é usado para criar a interface do usuário do jogo, incluindo botões, textos, imagens e outros elementos interativos.



Mova o canvas para dentro do personagem

• Ao mover o canvas para dentro do personagem é possível que o canvas se movimente junto com o personagem.

▼ 🚭 aula01*	
▼ Personagem	
▼ Canvas	
Text	
Main Camera	
▼ cena	
chão	
Diamond_Azuul_1	
Diamond_Azuul_2	
Diamond_Azuul_3	
Diamond_Azuul_4	
Diamond_Azuul_5	
Diamond_Vermelho_1	
Diamond_Vermelho_2	
Diamond_Vermelho_3	
Diamond_Vermelho_4	
Diamond_Vermelho_5	

Altere a renderização de câmera

 Clique no canvas posicionado na hierarquia do projeto, no inspector mude a propriedade render mode para "Screen Space - Camera"

🚭 Unity 2017.4.40f1 Personal (64bit) - aula01.unity - 1_bimestre_Aulas - PC, Mac &

<u></u>∎ •≡

-=

File Edit Assets GameObject Component Window Help

🖑 🕂 S 🖂 🔟 🕅	🔰 🔍 🔍 Center 🖉 Local
🕮 Hierarchy	
Create * Q*All	
▼ 🚭 aula01*	
▼ Personagem	
▼ Canvas	
Text	
Main Camera	
▼ cena	
chão	
Diamond_Azuul_1	
Diamond_Azuul_2	
Diamond_Azuul_3	
Diamond_Azuul_4	
Diamond Azuul 5	
Diamond Vermelho 1	
Diamond Vermelho 2	
Diamond Vermelho 3	
Diamond Vermelho 4	
Diamond Vermelho 5	

👕 🖌 Canvas			Static 🗌
Tag Untagged	*) L	ayer UI	
Rect Transform			
Some values driven by Canvas.			
	Pos X	Pos Y	Pos Z
	717.49	258.26	0
	Width	Height	
	1418	516	E R
▶ Anchors			
Pivot	X 0.5	Y 0.5	
Rotation	X 0	Y O	Z 0
Scale	X 1	Y 1	Z 1
🕶 🔜 Canvas			
Render Mode	Screen Space -	Overlay	
Pixel Perfect	 Screen Sp. 	ace - Overlay	
Sort Order	Screen Sp	ace - Camera	
Target Display	We LLC		
Additional Shader Channels	World Spa	ice	

Render Camera

 Clique duas vezes na propriedade "Render Camera" e selecione "Main Camera" com dois cliques.

O Inspector Services			<u></u>
👕 🗹 Canvas			🗌 Static 🔻
Tag Untagged	+ Layer UI		
▼			ې 🛐
Some values driven by Canvas.			
	Pos X	Pos Y	Pos Z
	1.07	0.72	90
	Width	Height	
	1418	516	E R
▶ Anchors			
Pivot	X 0.5	Y 0.5	
Rotation	X 0	Y 0	Z 0
Scale	X 0.03012007	Y 0.03012007	Z 0.03012007
🔻 🔤 🗹 Canvas			ē 🕸
Render Mode	Screen Space - Can	nera	+
Pixel Perfect			
Render Camera	🛸 Main Camera (Camera)		
Plane Distance	Select Camera	x	
Sorting Layer			+
Order in Laver	Q		
Additional Shader Channels	Assets Scene		+
Tenvas Scaler (Script)	None		<u>ه</u> ا
UI Scale Mode	Main Camer	a	
or overe more			·

Configure os componentes

- Posicione livremente o componente de texto no cenário.
- Ao tocar em "t1" o personagem ganha 1 ponto. Ao tocar em "t2" o personagem ganha 2 pontos.
- Configurações:
 - Diamante azul
 - Colisor
 - Tag: "tipo1"
 - Diamante vermelho
 - Colisor
 - Tag: "tipo2"



Propriedades de texto

 Selecione o componente de texto e altere propriedades de texto como cor, negrito e itálico, alinhamento e etc.

Create * Q*All	₩ *=			
Create (QrAll)				
rext lext St	atic 🔻			
Tag Untagged + Layer UI	+			
V Canvas Dect Transform	D 0.			
Text center Pos X Pos Y Pos 7				
Main Camera 200 62 0				
▼ cena view view view view view view view view				
chão 🗄 🗄 160 30 🗄	R			
Diamond_Azuul_1 Anchors				
Diamond_Azuul_2 Pivot X 0.5 Y 0.5				
Diamond_Azuul_3				
Diamond_Azuul_4 Rotation X 0 Y 0 Z 0				
Diamond_Azuul_5 Scale X 1 Y 1 Z 1				
Diamond_Vermelho_1 © Canvas Renderer	💿 Canvas Renderer 🛛 🚺 🖏			
Diamond_vermelno_2	🔯 🌣,			
Diamond_Vermelho_3	_			
Diamond Vermelho 5 New Text				
Character				
Font				
Font Style	+			
Font Size 14				
Line Spacing 1				
Rich Text 🗹				
Paragraph				
Alignment 🔄 🗏 📃 💻				
Align By Geometry 🗌				
Horizontal Overflow Wrap	+			
Vertical Overflow Truncate	\$			
Best Fit				

Altere o nome do componente

- Para identificar o componente de texto na programação é necessário modificar o seu nome. O exemplo modifica o nome de "Text" para "TXT_QTD_PONTOS".
- Acrescente a tag "qtdPontos" no compoenente "TXT_QTD_PONTOS"

_

 $\tau =$

TD_PONTOS

_Azuul_1 _Azuul_2 _Azuul_3 _Azuul_4 _Azuul_5 _Vermelho_1 _Vermelho_2 _Vermelho_3 _Vermelho_4 Vermelho 5

nera

'≔ Hierarchy	<u> -</u> =	🖸 Insp	'≔ Hierarchy
Create * Q*All		-	Create * Q*A
▼ € aula01*	*≡	I	🔻 🚭 aula01*
▼ Personagem		Τċ	▼ Personager
▼ Canvas		V 36	▼ Canvas
Text	-	t	TXT_C
Main Camera	Сору		Main Car
▼ cena	Paste	-	▼ cena
chão		t	chão
Diamond Azuul	Rename		Diamono
Diamond Azuul	Duplicate		Diamono
Diamond Azuul	p	1	Diamono
Diamond Azuul	Delete	ł	Diamono
Diamond Azuul	Coloct Drofph		Diamono
Diamond Verm	Select Prelab		Diamono
Diamond Verm	Create Empty		Diamono
Diamond Verm	ereate empty		Diamono
Diamond Verm	3D Object	>	Diamono
Diamond Verm	2D Object	>	Diamono

i≡ Hierarchy ⊃	6 Inspector	Services	2
Create * Q*All		_QTD_PONTOS Pontos + Layer	UI +
▼ Canvas	▼ 30 Rect 1	Fransform	پ 🛐
TXT_QTD_PONTOS	center P	os X Pos Y	Pos Z
Main Camera	a 2	200 62	0
▼ cena chão		Vidth Height 60 30	
Diamond_Azuul_1	▶ Anchors		
Diamond_Azuul_2 Diamond_Azuul_3	Pivot X	(0.5 Y 0.5	
Diamond_Azuul_4	Rotation X	(0 Y 0	Z 0
Diamond_Azuul_5	Scale X	(1 Y 1	Z 1
Diamond_Vermelho_1 Diamond_Vermelho_2	🔘 Canva	as Renderer	ې 🛐
Diamond_Vermelho_2	🔻 T 🗹 Техt (Script)		
Diamond_Vermelho_4 Diamond_Vermelho_5	Text New Text		

Codificação

• Importe a biblioteca:

using System.Collections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; using UnityEngine.UI;

• Biblioteca utilizada para poder trabalhar com o UI >> Text

Defina as propriedades

float Vx; //velocidade em x

float Vy; //velocidade em y

float VelocidadeHorizontal;

float VelocidadePular;

float DirecaoHorizontal;

Rigidbody2D CorpoRigido;

CircleCollider2D Colisor;

Text UiTextPontos; // Componente UI do tipo TEXT int QtdPontos; // Armazena a quantidade de pontos

Método Start()

```
void Start () {
   QtdPontos = 0;
   VelocidadeHorizontal = 5;
   VelocidadePular = 5;
   CorpoRigido = GetComponent<Rigidbody2D> ();
   Colisor = GetComponent<CircleCollider2D> ();
    //inicializa o componente UI de Texto
    //encontra o componente com a tag "qtdPontos" e recupera o Objeto Text.
   UiTextPontos = GameObject.FindGameObjectWithTag ("qtdPontos").GetComponent<Text> ();
   CorpoRigido.freezeRotation = true;
   CorpoRigido.gravityScale = 1;
```

OnCollisionEnter2D()

