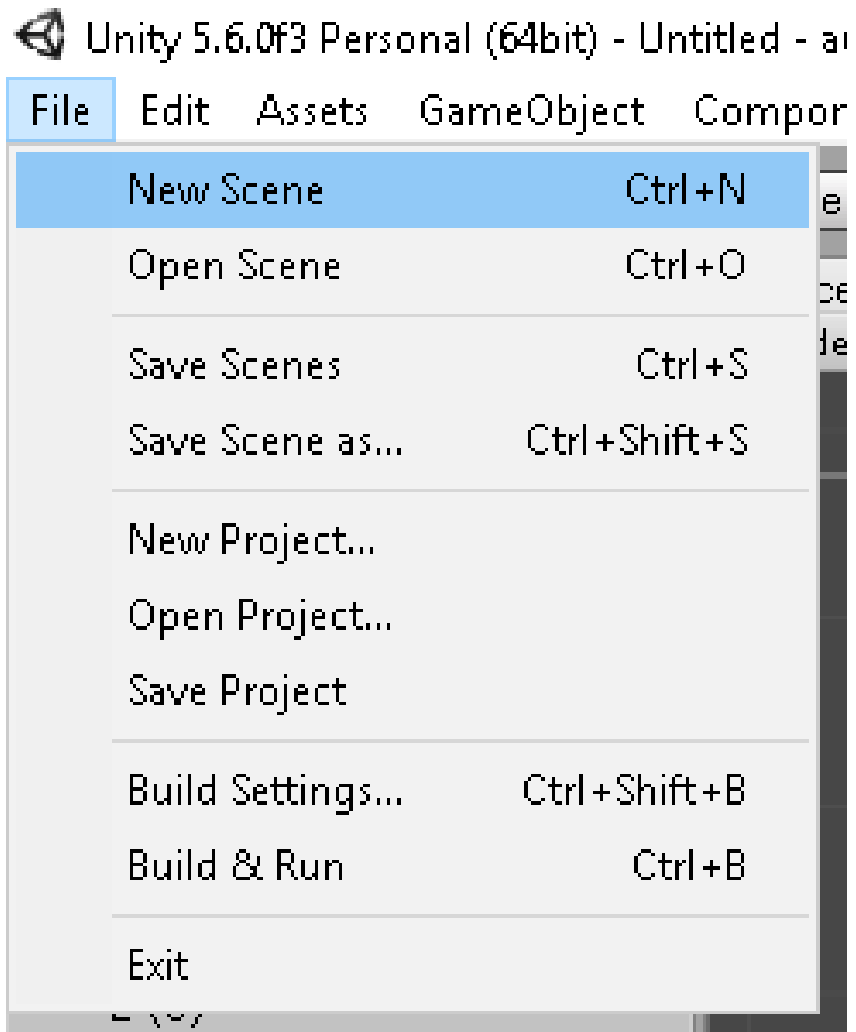


# NOVA FASE / GAME OVER

---

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”



---

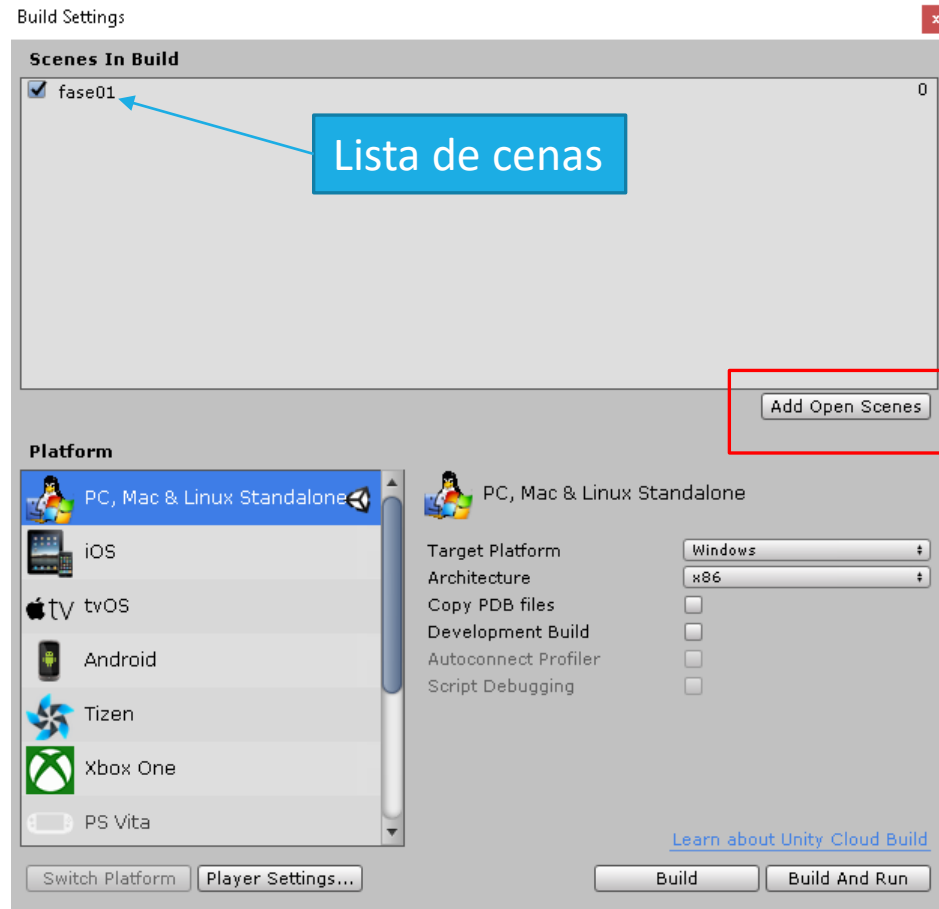
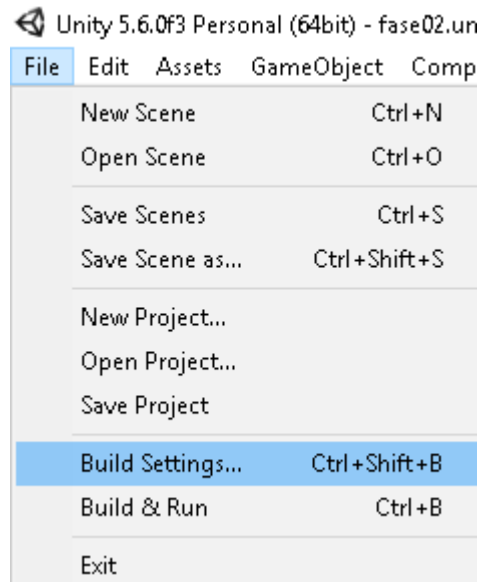
Veja que os dois cenários salvos aparecem nos assets como o nome salvo (“fase01”, “fase02”)



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

|                                     |        |   |
|-------------------------------------|--------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | fase01 | 0 |
| <input checked="" type="checkbox"/> | fase02 | 1 |

Lista de cenas

Add Open Scenes

Platform

PC, Mac & Linux Standalone

Target Platform: Windows

Architecture: x86

Copy PDB files:

Development Build:

Autoconnect Profiler:

Script Debugging:

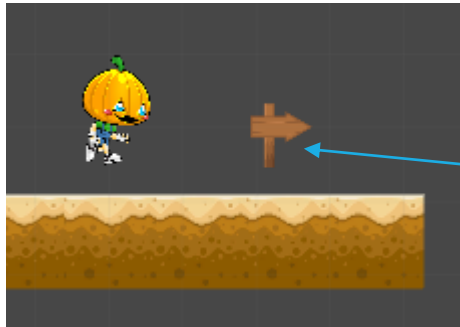
Build Build And Run

Verifique que o cenário aberto Será adicionado a lista.

# 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.