

Implementando audios

A grande maioria dos jogos possui alguma implementação de áudio e efeitos sonoros. No nosso caso, colocamos as passadas da personagem e o som dos disparos dela dentro do jogo. Como esses são efeitos que ouvimos o tempo inteiro, precisamos variar o som que está sendo executado.

Para isso, implementamos o código da caixa de som. Como os arquivos de áudio do projeto podem ser referenciados via código?

Selecione uma alternativa

- A** Dentro do código podemos utilizar a classe `AudioClip` para executar um som dentro do jogo. Assim podemos ter uma lista de `AudioClip` e pedimos para um deles tocar em cada momento.
- B** Os arquivos de áudio são implementações da classe `AudioClip` e podemos passar eles diretamente para o `AudioSource` que irá executar o arquivo.
- C** Utilizamos um componente do tipo `AudioSource` que consegue executar um arquivo de áudio por vez durante o jogo.