

Sons da chave e da porta

Dica : Começando por aqui ? Nesse [link \(https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula4.zip\)](https://github.com/alura-cursos/fuga-das-sombras/archive/aula4.zip) você pode encontrar o projeto completo até a ultima aula.

Novamente, temos várias funcionalidades básicas no nosso jogo mas ainda tá faltando um pouco de vida. Quando o jogador pega uma chave, ela simplesmente desaparece. Se o jogador piscar ele pode nem perceber que pegou uma chave. Uma boa forma de melhorar o feedback das ações do jogador é utilizar efeitos sonoros. Eles podem ajudar o jogador a perceber que as coisas estão acontecendo e mais ainda, saber se a ação resultou em algo bom ou ruim, por exemplo. Nessa tarefa, o seu objetivo vai ser criar 2 efeitos sonoros: um para a chave e outro para a porta.

- Use o editor de efeitos sonoros para criar dois efeitos sonoros diferentes. Use o vídeo da aula como referência mas não fique preso a ela! Experimente fazer sons diferentes brincando com as configurações de **wave**, **volume** e **arpeggio**.
- Crie duas constantes para guardar os ids dos efeitos sonoros que você criou no editor.
- Altere a função **fazColisaoDoJogadorComAChave()** e faça tocar o som da chave usando a função `sfx`.
- Altere a função **fazColisaoDoJogadorComAPorta()** e faça tocar o som da porta somente se o jogador conseguiu abrí-la.

Retorne ao jogo e teste os efeitos sonoros da chave e da porta. Lembre-se de aumentar o volume na hora de fazer o teste! Também tome cuidado com sons muito graves pois geralmente eles são um pouco mais difíceis de ouvir.