

## Sons do Jogo

### Transcrição

[00:00] Bom, a gente fez esse código aqui, vamos ver agora como que a gente pode utilizar esse código para tocar os nossos áudios. Vamos começar com o nosso jogador. Então, eu vou vir aqui no controla jogador, e o que a gente vai fazer no jogador? O jogador é o seguinte, o jogador, ele no controla jogador, eu só controlar a vida do meu personagem, então que som que eu posso tocar aqui dentro desses da lista?

[00:25] Por exemplo, o som de dano, esse som aqui eu consigo tocar no meu jogador. Então, vamos tocar esse áudio, o que a gente vai fazer? Primeiramente a gente vai ter que criar uma variável que vai guardar esse áudio, então vou criar uma variável pública. Uma variável que guarda um áudio desse aqui é do tipo áudio clipe. Um clipe de áudio, e eu vou dar o nome para ela de som de dano. Vou colocar um de aqui para ficar bacana, som de dano.

[00:59] Pronto, salvei esse aqui, som de dano. Vamos lá no nosso jogador. Espera a gente computar, e aí olha lá, cliquei no jogador, está aqui a minha variável som de dano, ela não está preenchendo, então vou jogar o som do dano aqui. Pronto, agora ela está preenchida e aí eu tenho o meu áudio agora guardado nessa variável som de áudio. Eu quero tocar esse áudio, agora a gente vai utilizar essa parte que a gente já tinha deixado pronto.

[01:27] Então lá onde meu jogador toma dano, que é bem aqui, onde eu atualizei a interface etc, não é aqui dentro porque aqui dentro é só quando ele morrer, aqui é quando ele toma qualquer dano. Eu vou fazer o seguinte, eu vou acessar o controla áudio, eu vou digitar um ponto instância. Quem que é instância? É essa variável que a gente tem aqui, essa variável aqui chama instância, eu estou acessando ela ponto play one shot som, e aqui dentro eu vou colocar a variável que a gente criou lá em cima, som de dano.

[02:06] O que eu fiz aqui? Olha só, eu entrei dentro do controla áudio e aí eu acessei a instância, que é aquela variável estática, por que que eu consegui fazer isso? Justamente porque a variável é estática, senão a gente ia ter que vir aqui, criar uma variável do tipo public controla áudio. E aí chamar, preencher ela aqui, utilizar ela aqui dentro, a gente ia ter que fazer o que a gente fez até agora.

[02:33] Dessa forma aqui eu posso simplesmente chamar o meu script ponto a variável estática, que é o controla áudio, que vale um áudio source, justamente um áudio source que a gente tem lá no objet controla áudio. E aí o play one shot é um método do áudio source, o áudio source tem vários métodos, que vocês podem olhar na documentação vindo aqui novamente. Vou clicar aqui, se você vir, perdão. clicar no livrinho aqui do lado dele, vai abrir a documentação do áudio source e tem vários métodos aqui, aí você entra na conexão de script, cliquei, pronto.

[03:12] Olha lá, na documentação de script tem todos os métodos que ele tem aqui, por exemplo, o play one shot. O que o play one shot faz? Ele toca o som uma vez só, qual som, dentro de parêntesis o som que eu estou mandando, que é o som de dano. Então, isso aqui vai fazer o nosso som de dano tocar quando rodar o método tomar dano. Se eu der um play aqui agora, olha lá, vou tirar o play para vocês poderem me ouvir.

[03:43] Pronto, o som já está tocando perfeitamente esse som de dano, toda vez que o zumbi bater nele, ele vai tomar o som de dano. Fiz um aqui, vamos fazer outro? Vamos fazer, por exemplo, o tiro agora? Para o tiro, a gente vai no script de controla arma, que é o script que controla a nossa arma.

[04:02] Vou fazer a mesma coisa, criar uma variável pública do tipo audioclip, vou chamar de som do tiro, salvei isso aqui, vamos lá no nosso jogador novamente. Espera a gente computar, computou, estou aqui no jogador, o som está aqui, não está preenchido, vamos arrastar o som para lá. Pronto, volta para o código. Toda vez que apertar o botão de tiro, eu crio uma bala e também toca o som, controla áudio ponto instância, ponto play one shot, som do tiro ponto e

vírgula. [04:43] Se eu testar isso aqui agora, salvei, vamos dar o play. Já está funcionando. Próximo som, vamos no som de matar zumbis. Então, vamos lá na nossa bala, é aqui que os nossos zumbis estão morrendo, no destrói, eu vou vir aqui e vou criar a mesma coisa: public - audio clip - som de morte - aí eu já vou chamar o método aqui para poupar um pouco de tempo para gente, controlar áudio ponto instância. Agora eu achei, ponto play one shot, som de morte, ponto e vírgula.

[05:39] Vamos lá na nossa bala, a nossa bala é um prefab aqui, então vamos lá na parte de prefabs. Bala, está aqui, a gente já computou, vou clicar no botãozinho aqui do lado, vamos procurar o som de morte, é esse aqui, som zumbi e som zumbi. Pronto, está aqui o som de morte dele. Se eu der um play agora, olha só o que está acontecendo, todos os sons já estão tocando no nosso jogo.

[06:14] Você viu que é bem prático, bem dinâmico a gente utilizar essa parte aqui do single tone que a gente criou aqui. Mas não utilize isso sempre, isso aqui é só uma forma que a gente utilizou, porque a gente queria manter num lugar só de áudio, todos os áudios tocarem a partir desse lugar.

[06:32] Não utilize isso sempre porque isso aqui tem vários pontos negativos, que eu vou deixar um pouco nos exercícios para vocês darem uma olhada também nisso. Então, tem vários pontos negativos, mas aqui também tem pontos positivos, por exemplo, o que a gente fez agora dentro da Unity. Então, é assim que a gente pode tocar todos os áudios dentro do nosso jogo, beleza?