

 05

## Singletons

Para reproduzir o áudio, utilizamos um *Singleton* como uma forma de acesso à variável de  **AudioSource**.

Para garantir que o *Singleton* terá o mesmo valor independente do *script*, nós utilizamos o modificador `static` na variável. Isso faz com que tenhamos mais dinamismo ao chamar a variável no nosso código. Que outra vantagem temos ao utilizar este tipo de *Singleton* para reproduzir áudio?

*Selecione uma alternativa*

- A** Não ter um AudioClip em cada *script*.
- B** Ter que referenciar nosso AudioSource em cada *script* que vamos utilizar.
- C** Ter um AudioSource em cada um dos objetos, para reproduzir o áudio mais rápido.
- D** Tocamos o áudio a partir do mesmo AudioSource, evitando um AudioSource para cada objeto.