

06

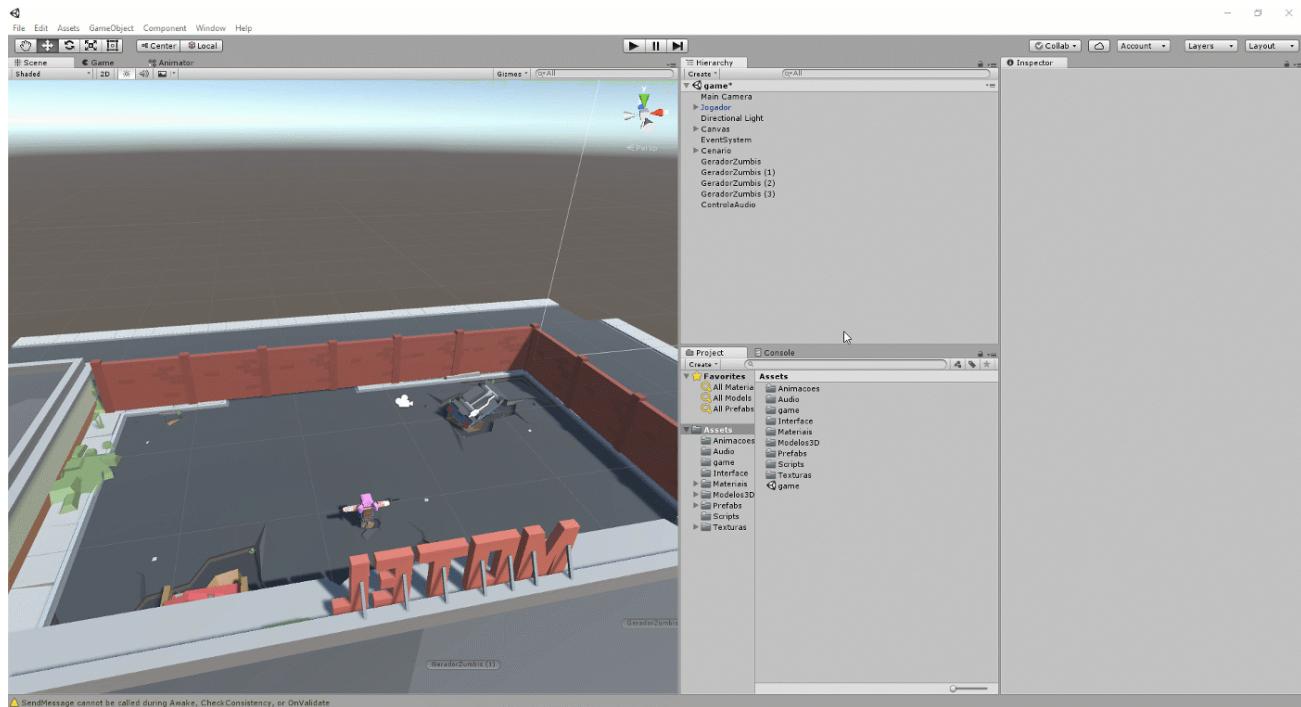
Áudio no jogo

Agora vamos em cada script que temos para reproduzir os sons e chamar a nova variável `static` que criamos. Como essa variável vale a mesma coisa independente do *script* que referenciarmos, temos uma forma mais fácil de acessá-la.

Então vamos começar pelo **Jogador**? Vamos no *script* **ControlaJogador** e vamos criar uma variável para valer o som de dano. Variáveis de som tem o tipo **AudioClip**.

```
public AudioClip SomDeDano;
```

E vamos arrastar nosso som de dano para esta variável.



Agora basta ir no método `TomarDano` e mandar o som ser reproduzido toda vez que esse método rodar através da linha `ControlaAudio.instancia.PlayOneShot(SomDeDano);`

Estamos acessando nossa classe e, como a variável é estática, ela vale a mesma coisa em qualquer local. Então, podemos simplesmente acessá-la e rodar o método `PlayOneShot` para reproduzir o som uma vez.

```
public void TomarDano (int dano)
{
    status.Vida -= dano;
    ControlaAudio.instancia.PlayOneShot(SomDeDano);
    scriptControlaInterface.instancia.AtualizaSliderVidaJogador();
    if(status.Vida <= 0)
    {
        Morrer();
    }
}
```

Vamos continuar fazendo isto para cada código.

No código **ControlaArma** temos que criar as variáveis:

```
public AudioClip SomDeTiro;
```

Que devem ser chamadas quando atiramos através do código:

```
void Update () {
    if(Input.GetButtonDown("Fire1"))
    {
        Instantiate(Bala, CanoDaArma.transform.position, CanoDaArma.transform.rotation);
        ControlaAudio.instancia.PlayOneShot(SomDeTiro);
    }
}
```

No código da **Bala** temos que criar a variável:

```
public AudioClip SomDaMorte;
```

Que deve ser chamada quando matamos um zumbi através do código:

```
void OnTriggerEnter(Collider objetoDeColisao)
{
    if(objetoDeColisao.tag == "Inimigo")
    {
        Destroy(objetoDeColisao.gameObject);
        ControlaAudio.instancia.PlayOneShot(SomDaMorte);
    }

    Destroy(gameObject);
}
```