

08

Efeito sonoro do ataque

Continuando com o trabalho no ataque da personagem, vamos adicionar algum feedback sonoro para que fique mais claro que o jogador está atacando quando pressiona o botão de ataque:

- Use o **editor de efeitos sonoros** para criar um novo efeito com **idx 3**. Faça testes com as seções de **wave**, **arpeggio** e **volume** até encontrar um efeito que você considere adequado pro ataque. Se preferir, use o vídeo da aula como referência
- Crie uma constante **ID_SFX_ESPADA** com valor **3** na variável **Constantes**
- Na função **atualizaEspada**, execute o efeito sonoro logo após atualizar a posição e sprite da espada usando a função **sfx**

Teste novamente seu jogo e veja se o efeito sonoro é executado no momento dos ataques!