Length te devuelve el total de elementos que contiene el arreglo, el if tomaría el índice y lo compararía con el valor de length

\*if ( índice >= ó == “clip.Length)

{ índice = clip.Length -1 : retorna el valor del ultimo elemento.

AudioSource audios: agregar comentario //Hace referencia al componente que quiere manipular

Public AudioClip[] ListaAudio; //Crea un arreglo de clips de audio

Public int índice = 0, //un valor mutable para recorrer el arreglo

Start audios = GetComponent<AudioSource>() // enlaza o lee el componente AudioSource en el objeto dueño del script.

audios.clip = ListaAudio [índice]; // asigna desde la lista el valor inicial que va a reproducir el AudioSource.

Debog.Log nos ayuda a saber si el algoritmo es correcto desde el punto principal de la estructura.

Si en vez de sumar qusieramos restar e ir para atrás primero debemos asignar otra tecla y cambiar el ++ por --, length solo devuelve cantidades arriba de cero. Ponemos if ( índice <= 0) { indoce = 0}.

Funcion o metodo Publico: cualquier código puede acceder a ese algoritmo

Privado: solo el lugar donde fue redactado podrá echarlo a andar.

Despues del Update y antes de salir del cuerpo de la clase

Compone de: Modificador de acceso (Pub o Priv), tipo (void), identificador o nombre(AumentarIndice), llaves con el área de argumentos (). Y cuerpo { }.

Podemos cortar el algoritmo (if’s) del update y copiarlos en el método abajo, quedandose solo con las teclas y dentro de las llaves { } invocar al método que contiene su if.

\*Game Object – UI – Button Text mesh pro. Button se compone de un componente botón y un componente texto.

Conseguir imágenes .png