

BibiGun

בפרויקט הנתון הוספנו 3 רכיבי שמע: scrool של עוצמת השמע שהשחקן יוכל במהלך המשחק לשלוט בעוצמת הקול, שמע כאשר אויב המיוצג כפרה מופיע ושמע כאשר השחקן מצליח להרוג אויב (לירות בפרה).

Slider volume

בחלק של שינוי עוצמת הקול תוך כדי מהלך המשחק, הוספנו סקריפט הנקרא VolumeValueChange ששם הוא משנה את עוצמת הקול לפי setVolume שנא מקבל כל פעם. לאחר הוספת הסקריפט הכנסנו אותו לתוך AudioManager כדי לקשר את השינוי בscrool לשינוי בעוצמה כולה.

הוספנו בתוך canvases רכיב שנקרא slider מיקמנו אותו במקום הרצוי ושייכנו אליו את הפונקציה של setVolume מתוך הסקריפט VolumeValueChange. בצורה זו חיברנו בין הדברים וככה השינוי בslider שינה את עומצ הקול הכללית.

Cow's sound

תחילה חיפשנו באינטרנט סאונד מתאים של פרה, מצאנו באתר Zapsplat את הקול הרצוי. הורדנו והוספנו אותו לתוך תיקיית sounds. הלכנו אל prefabs של enemy והוספנו את רכיב הסאונד אליו. בתוך הסקריפט של enemy הוספנו הפעלה של הסאונד בפונקציה: OnTriggerEnter2D שהיא מופעלת כאשר נכנס אויב, משמע שכל פעם כשפרה נכנסת למסך מתחיל הסאונד של הפרה.

Explosion sound

כאשר הורגים את האויב רצינו שישמע סאונד של פיצוץ, השתמשנו בסאונד שהיה קיים בAudio והוספנו לתוך prefabs של enemy. את הסאונד הזה הפעלנו כמו בסאונד של הפרה רק שהפעם בתוך הפונקציה של כניסת האויב למשחק הוספנו את הסאונד רק אחרי שליזר פוגע באויב לפני שהאויב נהרס.