

# Script: PlayerSoundEffects

## Descripción

Este script maneja los efectos de sonido del jugador, permitiendo reproducir sonidos específicos para diferentes acciones como saltar, deslizarse, recibir daño y recolectar objetos.

## Ubicación

Assets/Scripts/PlayerSoundEffects.cs

## Clase: PlayerSoundEffects

### Propiedades

- [SerializeField] AudioSource src
  - **Descripción:** Fuente de audio que reproduce los efectos de sonido.
  - **Tipo:** AudioSource
  - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- [SerializeField] AudioClip sfxJump
  - **Descripción:** Clip de audio para el sonido de salto.
  - **Tipo:** AudioClip
  - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- [SerializeField] AudioClip sfxSlide
  - **Descripción:** Clip de audio para el sonido de deslizamiento.
  - **Tipo:** AudioClip
  - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- [SerializeField] AudioClip sfxDaño
  - **Descripción:** Clip de audio para el sonido de recibir daño.
  - **Tipo:** AudioClip
  - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- [SerializeField] AudioClip sfxCollect
  - **Descripción:** Clip de audio para el sonido de recolección de objetos.
  - **Tipo:** AudioClip
  - **Visibilidad:** Privada (Serialized)

### Métodos

#### Jump()

Reproduce el sonido de salto.

```
csharp
Copiar código
public void Jump()
{
```

```
        src.clip = sfxJump;
        src.Play();
    }
```

### **Collect()**

Reproduce el sonido de recolección de objetos.

```
csharp
Copiar código
public void Collect()
{
    src.clip = sfxCollect;
    src.Play();
}
```

### **Slide()**

Reproduce el sonido de deslizamiento.

```
csharp
Copiar código
public void Slide()
{
    src.clip = sfxSlide;
    src.Play();
}
```

### **Daño()**

Reproduce el sonido de recibir daño.

```
csharp
Copiar código
public void Daño()
{
    src.clip = sfxDaño;
    src.Play();
}
```

## **Notas Adicionales**

- Asegúrate de asignar los clips de audio correspondientes en el Inspector de Unity para `sfxJump`, `sfxSlide`, `sfxDaño` y `sfxCollect`.
- El `AudioSource` debe estar adjunto al objeto del jugador o a un objeto relevante en la escena.
- Puedes ajustar el volumen y otras propiedades del `AudioSource` en el Inspector para obtener el efecto deseado.