

## Entregable 8

### Leyenda

❖	Tareas a completar de forma obligatoria. No tienen puntuación. Si alguna no se realiza, implica suspender el entregable.
●	Tareas a completar de forma opcional. Tienen puntuación. La suma de todas las puntuaciones será un máximo de 9.
➡	Observaciones o comentarios.

- ❖ Crea un nuevo repositorio **público** en GitHub con el archivo `.gitignore` que haga uso de la plantilla de Unity.
- ❖ Crea un nuevo proyecto de Unity (asegúrate de usar la versión 2020 LTS) y guárdalo de forma que el proyecto de Unity sea el repositorio creado en el paso anterior.
- ❖ El proyecto solamente debe tener una escena
- (1 pt) Crea el único script del proyecto
  - Llámalo `AudioManager`
  - Pónselo como componente a un Game Object vacío llamado Audio Manager, al que también le deberás añadir la componente Audio Source
- (2 pt) En el script `AudioManager`
  - Crea un array que guarde clips de audio. Como mínimo debe tener un total de 5 diferentes
  - Asigna esos (como mínimo) 5 clips de audio desde el inspector
  - Guarda la referencia a la componente AudioSource del Game Object Audio Manager
  - Crea una variable de tipo entero que represente la canción actual que se está reproduciendo
- (3 pt) Configura el cambio de canción
  - Crea dos botones. Uno se encargará de pasar a la siguiente canción y el otro, de volver a la canción anterior
  - Crea una función pase a la siguiente canción. Deberás tener en cuenta que si estás reproduciendo la última canción, la siguiente se corresponde con la primera. Recuerda que dispones de una variable que guarda la canción actual.
  - Crea una función pase a la anterior canción. Deberás tener en cuenta que si estás reproduciendo la primera canción, la anterior se corresponde con la última. Recuerda que dispones de una variable que guarda la canción actual.
  - Asigna a cada botón su función correspondiente
- (1 pt) Configura el pausar la canción
  - Crea un botón que va a hacer el papel de pausar la canción
  - Crea una función que se encargue de pausar la canción
- (1 pt) Configura el reanudar la canción
  - Crea un botón que va a hacer el papel de reanudar la canción
  - Crea una función que se encargue de reanudar la canción
- (1 pt) Configura la selección aleatoria de una canción
  - Crea un botón que va a hacer el papel de elegir de forma aleatoria una canción
  - Crea una función que se encargue de elegir aleatoriamente una canción
- (1 pt) Muestra el nombre de la canción
  - Crea un array de strings en el que por orden introduzcas un nombre para cada canción desde el inspector
  - Crea un Game Object de tipo Text - TextMeshPro
  - Crea una variable que guarde la referencia al objeto creado en el paso anterior
  - Muestra el nombre de la canción que se está reproduciendo

- ❖ Añade comentarios explicativos a tu código y depúralo (elimina los métodos no utilizados, comentarios no necesarios, haz que los números a piñón estén guardados en variables...)
- ❖ Sube el enlace del repositorio creado en el primer paso a la tarea que encontrarás disponible en moodle.
- ❖ La fecha límite es el 21 de Marzo de 2022 a las 23:55