**OPTIONS/SETTINGS**

**-Audio:**

* **Volume Music:** El audio de la musica del juego se controla desde un AudioMixer “MainMixer” y dentro de este el control lo lleva el AudioMixer llamado “Music”(ver apartado MainMixer para mas informacion). Dentro del objeto de Unity, en su componente “Slider”🡪“On Value Changed”, tiene asignado el objeto de unity “OptionsMenu” y selecionado el Script OptionsMenu y la funcion SetVolumeMusic

**AUDIO MIXERS**

**MainMixer:**

Es un AudioMixer que se ha creado en la carpeta “Assets” para controlar la musica y sonidos del juego. Dentro de este, se ha creado un grupo, en el apartado “Groups”, de AudioMixers con la siguiente estructura:

* **Master:** Es el volumen general de todos los sonidos, para poder subir o bajarlos todos a la vez. Este master pertenece a un grupo, del cual tiene como hijos de grupo a:
  + **Music:** Controla,de manera individual, el volumen de la musica.
  + **SFX:** Controla,de manera individual, el volumen de los efectos de sonido.

**SoundEfects:**

Este AudioMixer se crea para poder controlar todos los efectos de sonido,cada uno de manera individual, es hijo de **“MainMixer”**, y tiene asignado que su control general de volumen lo lleve **“SFX”.**