

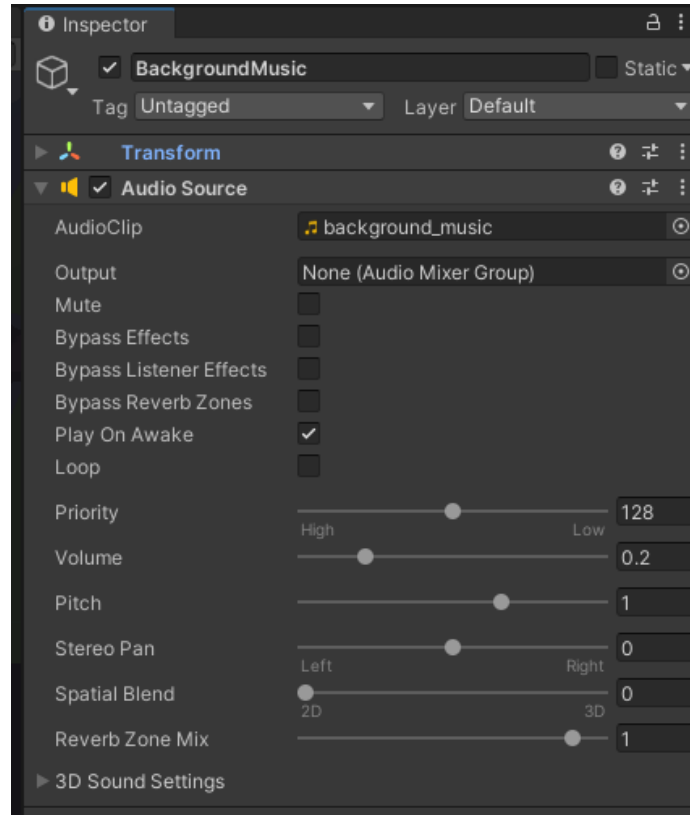
Во играта ќе имплементираме 4 звуци: еден за позадинска музика и три за одредени акции. Додаваме звук за допир на предмет, негово поставување и звук за завршување на обврските. Дефинираме три променливи во PlayerWalk класата за полесен пристап на звуците.

```
31 flames.SetActive(false);
32
33 itemPickup = GameObject.Find("ItemPickup").GetComponent();
34 placePlank = GameObject.Find("PlacePlank").GetComponent();
35 questComplete = GameObject.Find("QuestComplete").GetComponent();
36 }
37
38 // Update is called once per frame
39 void Update()
```

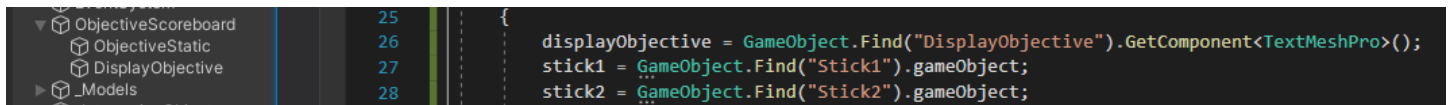
Потоа во кодот од претходната задача ги додаваме да бидат пуштени при извршување на одредена акција со <IME\_NA\_PROMENLIVA>.Play() .

```
case 1: // Zemi dve drvca
{
    if (stickCounter != 2)
    {
        if (stick1.activeSelf && hitObjectName.Equals("Stick1")) // Stick 1
        {
            stickCounter += 1;
            stick1.SetActive(false);
            itemPickup.Play();
            ChangeStickState();
        }
        else if (stick2.activeSelf && hitObjectName.Equals("Stick2")) // Stick 2
        {
            stickCounter += 1;
            stick2.SetActive(false);
            itemPickup.Play();
            ChangeStickState();
        }
    }
    break;
}
case 2: // Odnese gi vo fire pit
case 4: // Zapali go ognost
{
    if (hitObjectName.Equals("FireTrigger")) // Fire pit
    {
        if (objectiveCounter == 2)
        {
            placePlank.Play();
            stick1.transform.SetPositionAndRotation(
                new Vector3(0.25f, 1.04f, -1.24f), Quaternion.Euler(new Vector3(0f, 35.19f, -20.65f))
            );
        }
    }
}
```

За позадинската музика додаваме AudioSource објект и го подесуваме да ја пушти музиката во моментот кога ќе започне играта.



За да го известиме играчот кои акции треба да ги извршува, додаваме текст во играта каде со секоја извршена цел се променува текстот и се прикажува нова цел. Во кодот додаваме промелива displayObjective за полесен пристап на прикажаниот текст и негова промена со код.



При секоја извршена цел се променува текстот и играчот е известен за неговата следна цел.

```
        stick2.SetActive(true);
        displayObjective.text = "Pick up the torch to start the fire";
    }
    else // 4
    {
        questComplete.Play();
        displayObjective.text = "Congrats, enjoy the camp fire :D";
        flames.SetActive(true);
    }
}
```

```
if (stickCounter == 1)
{
    displayObjective.text = "Pick up sticks for the fire (1/2)";
}
else
{
    displayObjective.text = "Bring the sticks to the fire pit";
    objectiveCounter += 1;
}
```

```
if (hitObjectName.Equals("Torch")) // Fire pit
{
    torch.SetActive(false);
    itemPickup.Play();
    displayObjective.text = "Light the fire";
    objectiveCounter += 1;
}
break;
```