Update ctAudio. Now + and – change fx volume too.

PlayMusic. Added loops (default -1=infinite loops).

MIX\_DEFAULT\_CHANNELS instead of 2 in the Init

Get angle and get distance

PauseMusic

Mix allocate channels

setchannelsangles

songfinished()

playlists

TODO: hacer que cuando entre a rango de un enemigo empiece a sonar combate

TODO: transiciones

\*\*añadir canciones short1 short2 para que pueda probar rápido en TODO’s\*\*

Ricardo,

Si, el music manager es nuevo, el spatial audio se queda algo corto como research. Por el tema del music manager, debes crear un sistema que permita playlist de fondo como base. A parte debería reccionar a la situación del juego y cambiar de musica ranquila a musica de acción cuando haya un combate y luego volver. Las transiciones también es un tema delicado y el manager debería dar diferentes opciones.

RIc

//

//Returns in what channel a sound should play according to its angle

uint ctAudio::GetChannelToAngle(uint angle)

{

if (angle >= 345 || angle <= 15)

return 0;

else

if (angle >= 15 && angle <= 45)

return 2;

else if (angle >= 45 && angle <= 45)

return 4;

else if (angle >= 75 && angle <= 105)

return 6;

else if (angle >= 105 && angle <= 135)

return 8;

else if (angle >= 135 && angle <= 165)

return 10;

else if (angle >= 165 && angle <= 195)

return 12;

else if (angle >= 195 && angle <= 225)

return 14;

else if (angle >= 225 && angle <= 255)

return 16;

else if (angle >= 255 && angle <= 285)

return 18;

else if (angle >= 285 && angle <= 315)

return 20;

else if (angle >= 315 && angle <= 345)

return 22;

return -1;

}

Set channel angles

//for (int i = 0; i <= 22; i += 2) {

// Mix\_SetPosition(i, angle, 1);

// Mix\_SetPosition(i+1, 0, 1);

// angle += 30;

//}

Chill: 2 awake, 3 from past to present, 19 secunda

Fight: 123