

Quiz : Gestion de l'Audio dans les Moteurs de Jeu (Unity) : AudioSource et AudioListener

Question 1 :

Quel composant Unity est utilisé pour jouer un clip audio ?

- A) AudioListener
- B) AudioSource
- C) AudioClip
- D) AudioMixer

Réponse : B) AudioSource

Explication : L'**AudioSource** est le composant qui permet de jouer des clips audio dans Unity.

Question 2 :

Quel composant agit comme les "oreilles" du joueur dans une scène Unity ?

- A) AudioClip
- B) AudioMixer
- C) AudioListener
- D) AudioFilter

Réponse : C) AudioListener

Explication : L'**AudioListener** capte tous les sons de la scène et simule la perception auditive du joueur.

Question 3 :

Quelle option de l'AudioSource doit être cochée pour que le son se répète en boucle ?

- A) Play On Awake

- B) Mute
- C) Loop
- D) Bypass Effects

Réponse : C) Loop

Explication : L'option **Loop** permet de répéter le son en boucle lorsque cette case est cochée.

Question 4 :

Quelle propriété de l'AudioSource permet de contrôler le volume du son ?

- A) Pitch
- B) Spatial Blend
- C) Clip
- D) Volume

Réponse : D) Volume

Explication : La propriété **Volume** contrôle l'intensité sonore de l'AudioSource.

Question 5 :

Quel paramètre de l'AudioSource détermine si le son est en 2D ou en 3D ?

- A) Loop
- B) Spatial Blend
- C) Doppler Level
- D) Pan Stereo

Réponse : B) Spatial Blend

Explication : Le paramètre **Spatial Blend** ajuste le son entre 2D (non spatial) et 3D (spatial).

Question 6 :

Combien d'AudioListener peuvent être actifs dans une scène Unity ?

- A) Aucun
- B) Un seul

- C) Deux
- D) Autant que nécessaire

Réponse : B) Un seul

Explication : Unity ne permet qu'un seul **AudioListener** actif dans une scène, sinon un message d'erreur s'affiche.

Question 7 :

Quel script C# permet de jouer un son lorsque le joueur appuie sur une touche ?

- A)

```
using UnityEngine;
public class PlaySound : MonoBehaviour
{
    public AudioSource audioSource;
    void Update()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
        {
            audioSource.Play();
        }
    }
}
```

- B)

```
using UnityEngine;
public class PlaySound : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        audioSource.Play();
    }
}
```

- C)

```
using UnityEngine;
public class PlaySound : MonoBehaviour
{
    void Update()
    {
        audioSource.Stop();
    }
}
```

- D)

```
using UnityEngine;
public class PlaySound : MonoBehaviour
{
    public AudioSource audioSource;
    void Start()
    {
        audioSource.Pause();
    }
}
```

Réponse : A

Explication : Le script A vérifie si la touche "Espace" est pressée et joue le son via l'**AudioSource**.

Question 8 :

Pour diminuer le volume d'une musique de fond pendant le jeu, quelle propriété de l'AudioSource est utilisée ?

- A) Pitch
- B) Doppler Level
- C) Volume
- D) Min Distance

Réponse : C) Volume

Explication : La propriété **Volume** de l'AudioSource permet de diminuer ou augmenter le volume sonore.

Question 9 :

Quelle fonction est utilisée pour jouer un clip audio à partir d'un AudioSource ?

- A) Stop()
- B) Play()
- C) Mute()
- D) Pause()

Réponse : B) Play()

Explication : La fonction **Play()** est utilisée pour démarrer la lecture d'un clip audio via l'AudioSource.

Question 10 :

Si un objet avec une AudioSource est loin de l'AudioListener, que se passe-t-il ?

- A) Le son est amplifié
- B) Le son reste inchangé
- C) Le son diminue en volume
- D) Le son devient plus aigu

Réponse : C) Le son diminue en volume

Explication : Grâce à la spatialisation, le volume d'un son diminue lorsque la source s'éloigne de l'AudioListener.

Score :

- **8-10 réponses correctes :** Excellente compréhension de la gestion de l'audio dans Unity !
- **5-7 réponses correctes :** Bon travail, mais quelques points peuvent être approfondis.
- **0-4 réponses correctes :** Révisez les concepts pour mieux comprendre l'utilisation des AudioSource et AudioListener.