Guia Space Shooter – Sons (Parte 2: Som do Tiro do Jogador)

# 🔫 Som do Tiro do Jogador – Passo a Passo

## 1. Adicionar o arquivo

* Coloque o arquivo LASER.WAV em:
* res://Assets/Sons/

## 2. Adicionar o nó de áudio

* Abra a cena Jogador (jogador.tscn).
* Adicione um AudioStreamPlayer2D como filho da nave.
* Renomeie para SomTiro.
* No Inspetor → Stream, carregue LASER.WAV.
* Marque Autoplay → Off ❌ (não tocar sozinho).

## 3. Editar o script do Jogador (jogador.gd)

* Na função atirar(), adicione:
* $SomTiro.play() # toca o som do tiro cada vez que dispara

# ✅ Resultado Final

• Cada vez que o jogador dispara, o som LASER.WAV é tocado.  
• O som não toca sozinho (Autoplay desligado).  
• O áudio está vinculado diretamente à nave do jogador.