Guia Space Shooter – Sons (Parte 4: Som de Explosão dos Inimigos)

# 💥 Som de Explosão dos Inimigos – Passo a Passo

## 1. Adicionar o arquivo

* Coloque o arquivo explosion.wav em:
* res://Assets/Sons/

## 2. Adicionar o nó de áudio

* Abra a cena Mundo (mundo.tscn).
* Adicione um AudioStreamPlayer2D.
* Renomeie para SomExplosao.
* No Inspetor → Stream, carregue explosion.wav.
* Marque Autoplay → Off ❌ (não tocar sozinho).
* Marque Looping → Off ❌ (o som deve tocar apenas uma vez).

## 3. Editar o script do Mundo (mundo.gd)

* Na função add\_score(), adicione:
* $SomExplosao.play() # toca som sempre que um inimigo é destruído

# ✅ Resultado Final

• O som explosion.wav toca sempre que a pontuação aumenta.  
• Isso acontece porque o score só aumenta quando um inimigo ou asteroide é destruído.  
• Basta uma linha dentro de add\_score() para reproduzir o efeito.