

## Trocando áudio via código com o evento trigger do colider

Crie um novo projeto 2D no Unity, importe os assets necessários.



Crie o script de movimentação do player

```
public class Mario : MonoBehaviour
{
    public AudioClip level1, level2, level3;
    AudioSource SoundPlayer;

    void Start()
    {
        SoundPlayer = GetComponent();
    }

    void Update()
    {
        if(Input.GetAxis("Horizontal") > 0)
        {
            transform.Translate(Vector3.right * 0.06f);
        }

        if (Input.GetAxis("Horizontal") < 0)
        {
            transform.Translate(Vector3.left * 0.06f);
        }
    }
}
```

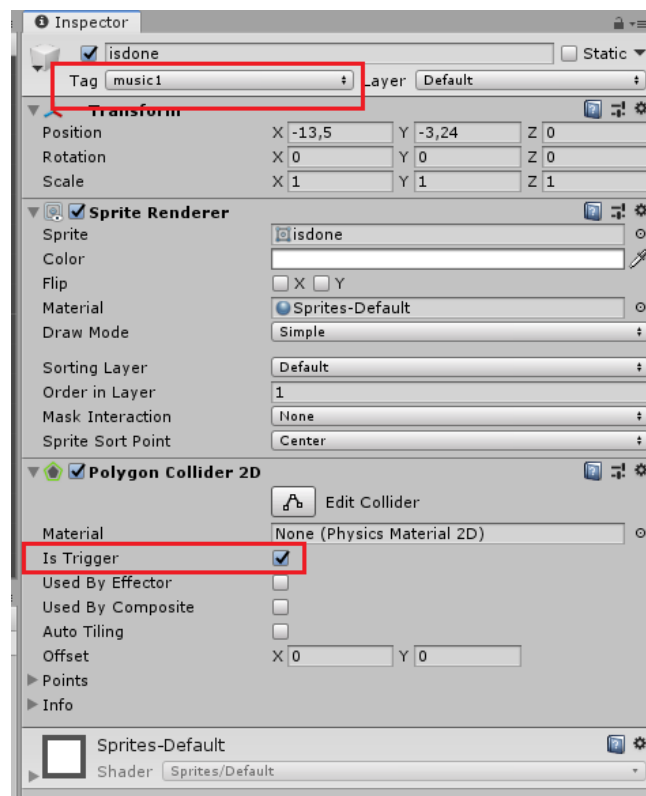
Agora crie o evento para capturar a colisão

```
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if(collision.gameObject.tag == "music1")
    {
        SoundPlayer.clip = level1;
        if (!SoundPlayer.isPlaying)
        {
            SoundPlayer.Play();
        }
    }

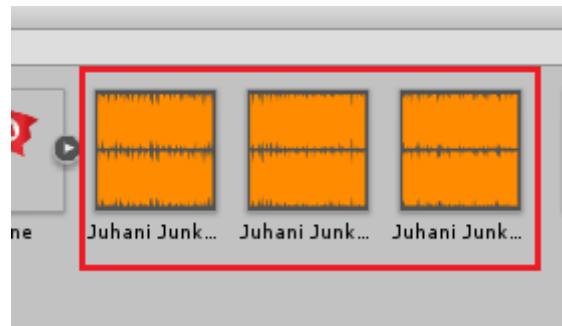
    if (collision.gameObject.tag == "music2")
    {
        SoundPlayer.clip = level2;
        if (!SoundPlayer.isPlaying)
        {
            SoundPlayer.Play();
        }
    }

    if (collision.gameObject.tag == "music3")
    {
        SoundPlayer.clip = level3;
        if (!SoundPlayer.isPlaying)
        {
            SoundPlayer.Play();
        }
    }
}
```

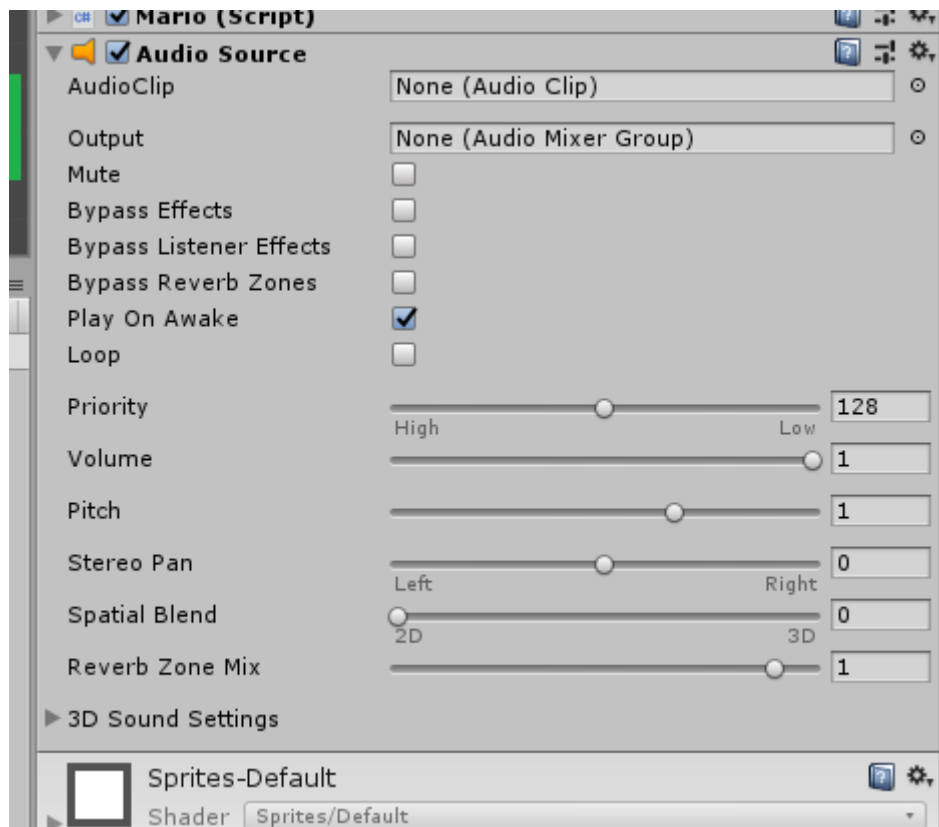
Selecione uma das bandeirinhas que servirão de gatilho para disparar os eventos e faça a configuração abaixo



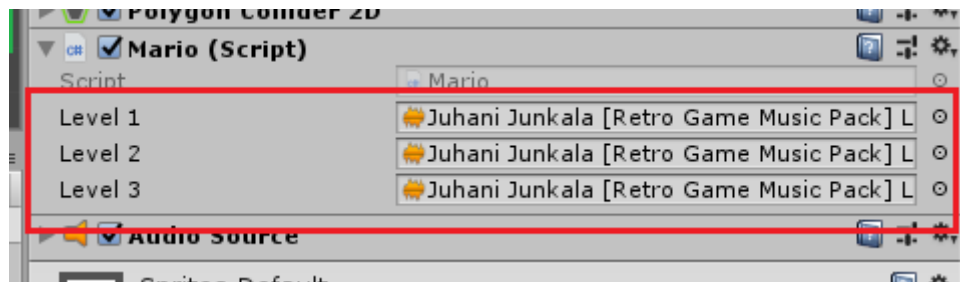
Importe 3 áudios diferentes



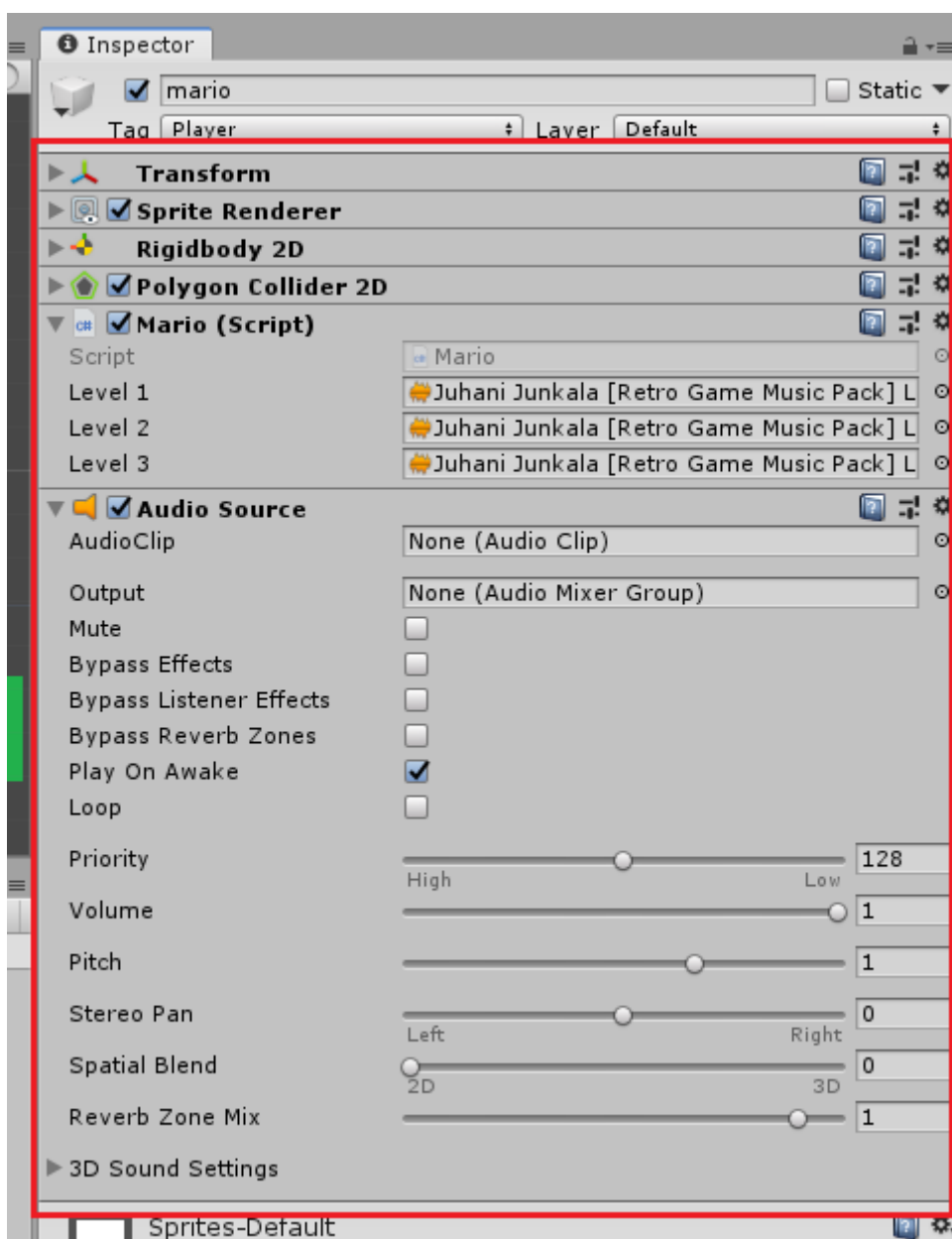
Importe um elemento Audio Source para o Player, não altere nenhuma configuração.



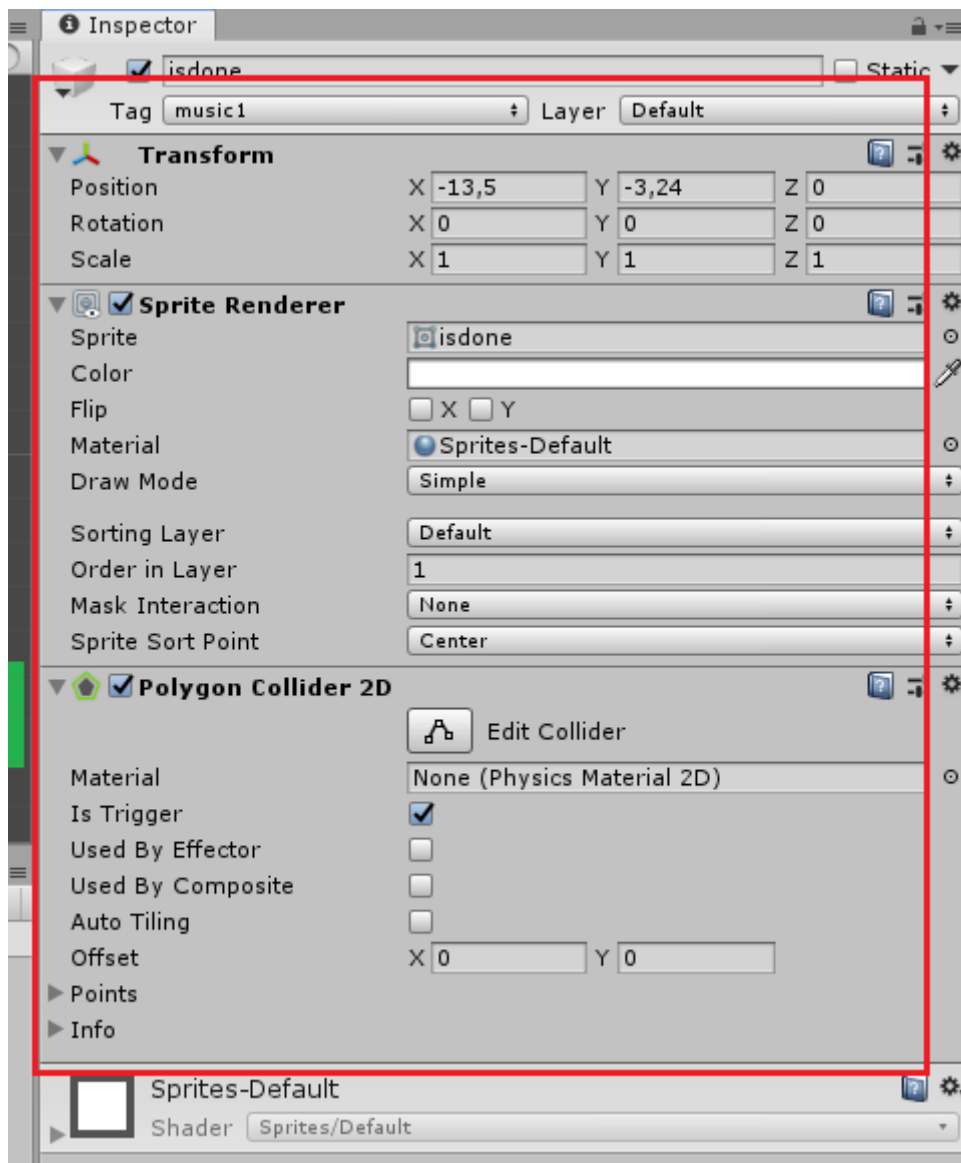
Clique no Player e arraste os áudios que você importou para as caixinhas de áudio



Seu Player deve conter os seguintes componentes



Suas bandeirinhas devem ter os seguintes componentes



Lembre-se de alterar as Tag de acordo com a bandeirinha, ou seja, music1, music2 e music3.

Agora execute o Unity e teste o funcionamento.