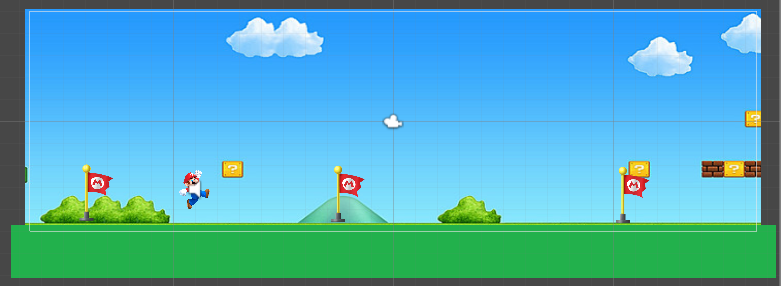
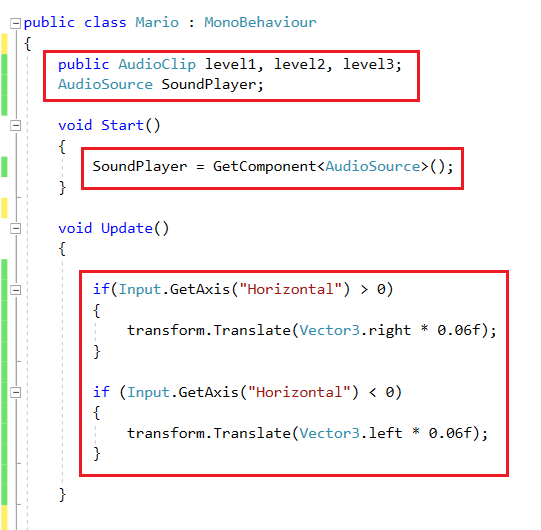
**Trocando áudio via código com o evento trigger do colider**

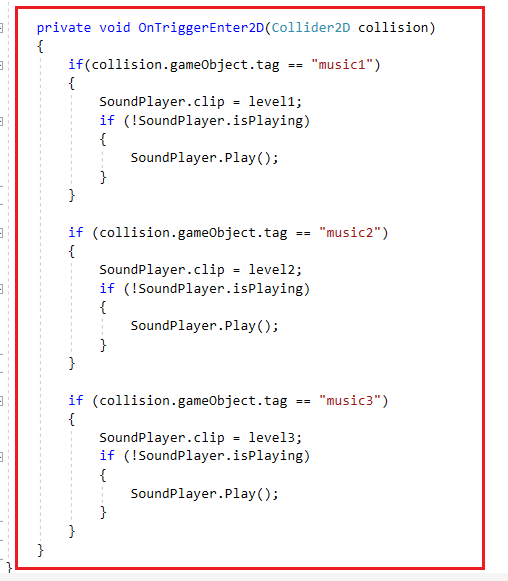
Crie um novo projeto 2D no Unity, importe os assets necessários.



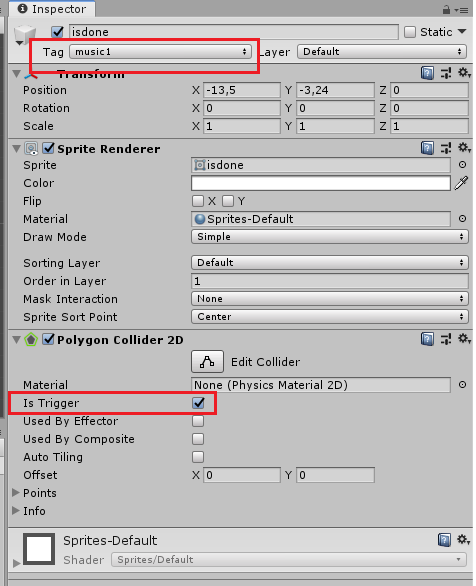
Crie o script de movimentação do player



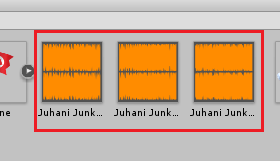
Agora crie o evento para capturar a colisão



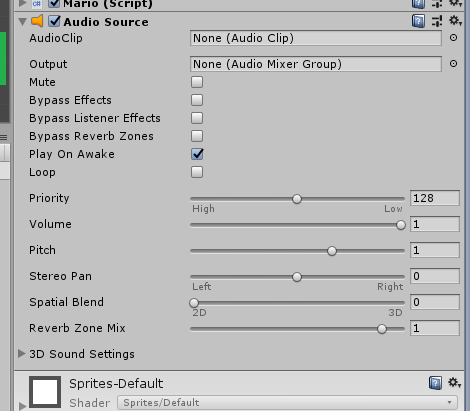
Selecione uma das bandeirinhas que servirão de gatilho para disparar os eventos e faça a configuração abaixo



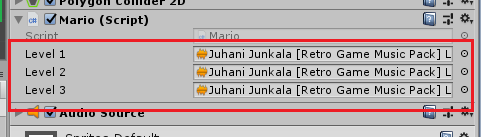
Importe 3 áudios diferentes



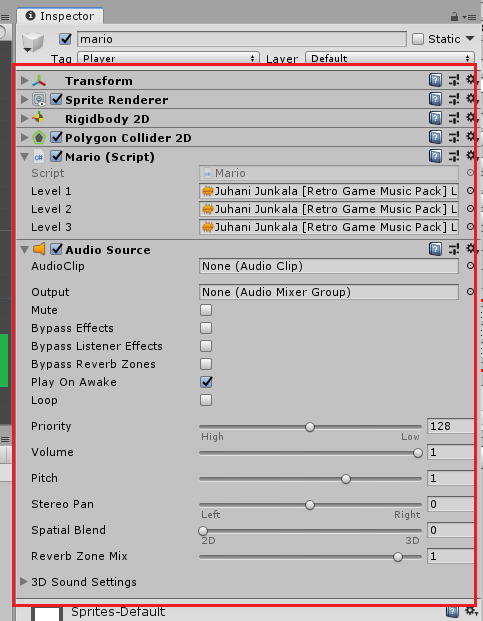
Importe um elemento Audio Source para o Player, não altere nenhuma configuração.



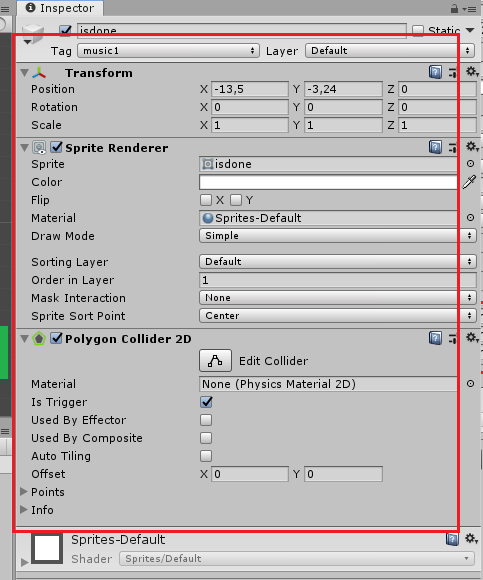
Clique no Player e arraste os áudios que você importou para as caixinhas de áudio



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.