

# Añadiendo Audio

Para tener audio en nuestro proyecto, primero debemos importar el archivo que queramos en una de las carpetas “Sonidos” o “Música”.

Una vez hechas las importaciones, creo otro grupo de eventos para el audio en la hoja de eventos.

Creo un evento para que cuando inicie la escena se reproduzca la música, comprobando que la pista inicial no siga sonando al reiniciar, ya que en ese caso las mismas instancias de la misma música se solaparían.

Importo otro archivo de audio, representando un sonido de salto, que lo reproduzco en los eventos donde el personaje y los enemigos saltan.