//suono riprodurre

(function () {

// carichiamo il suono in memoria (un suono di esempio di Vircadia)

var sound = SoundCache.getSound(Script.resourcesPath() + "sounds/sample.wav");

var injector;

this.clickDownOnEntity = function (entityID, mouseEvent) {

// impostiamo le opzioni del suono: in questo caso

// la posizione del suono coincidente con quella della Entity

var injectorOptions = {

position: Entities.getEntityProperties(entityID, ["position"]).position

};

// Riproduciamo il suono dopo 1000 millisecondi (per dargli il tempo di caricare)

// Passiamo come parametri il suono da riprodurre e le "opzioni" che contengono la posizione

Script.setTimeout(function () {

injector = Audio.playSound(sound, injectorOptions);

}, 1000);

};

})