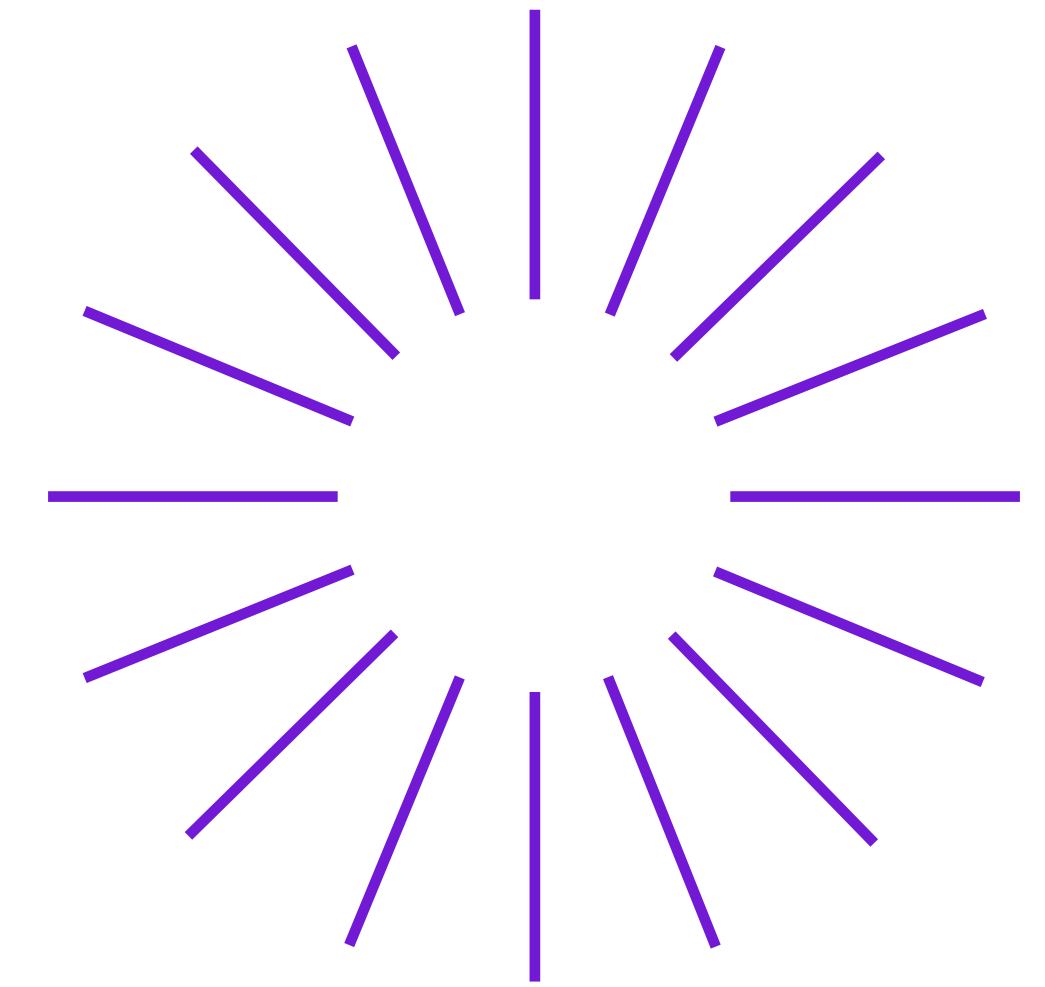
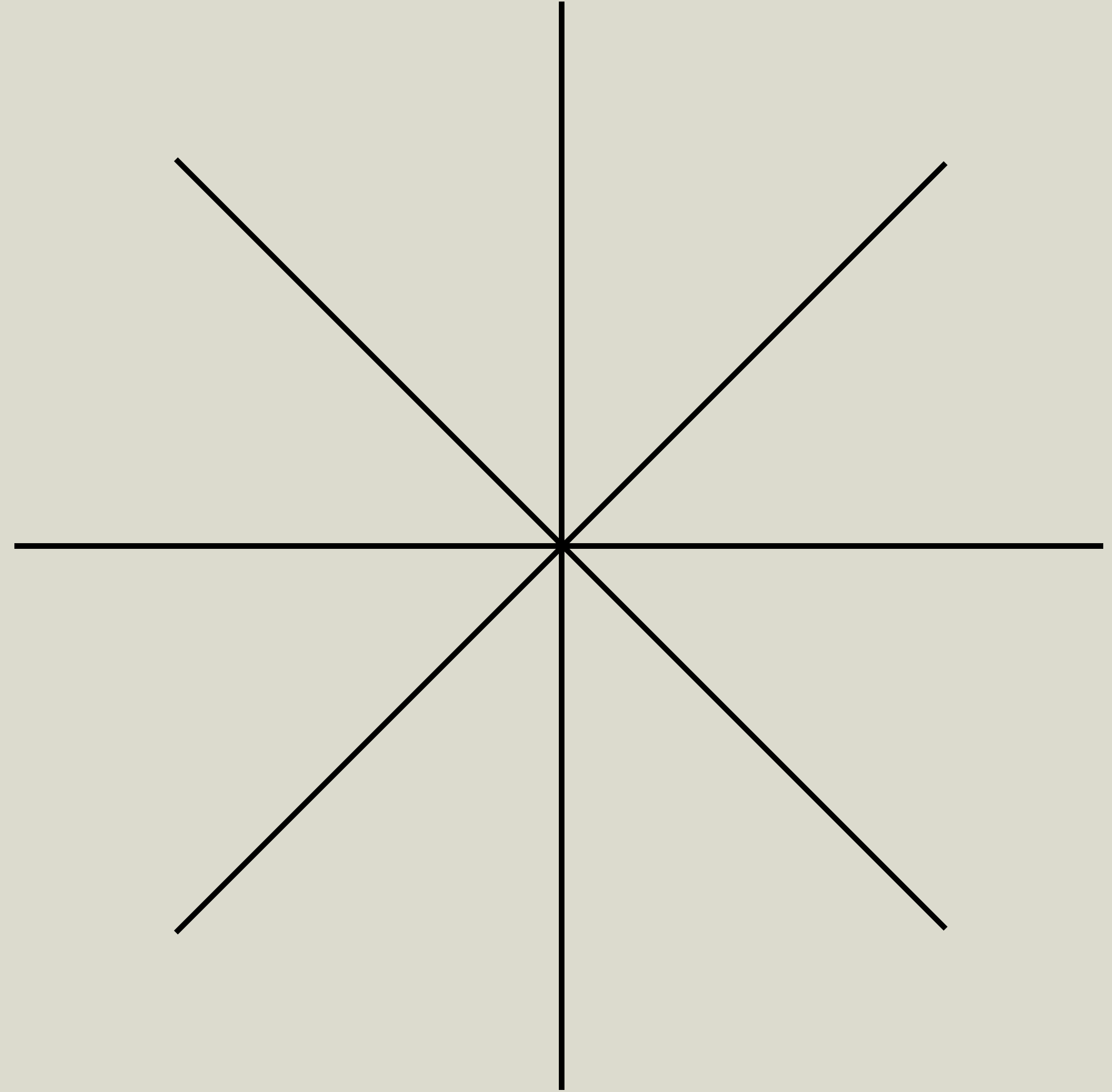


07. Sound Design

ÍNDICE

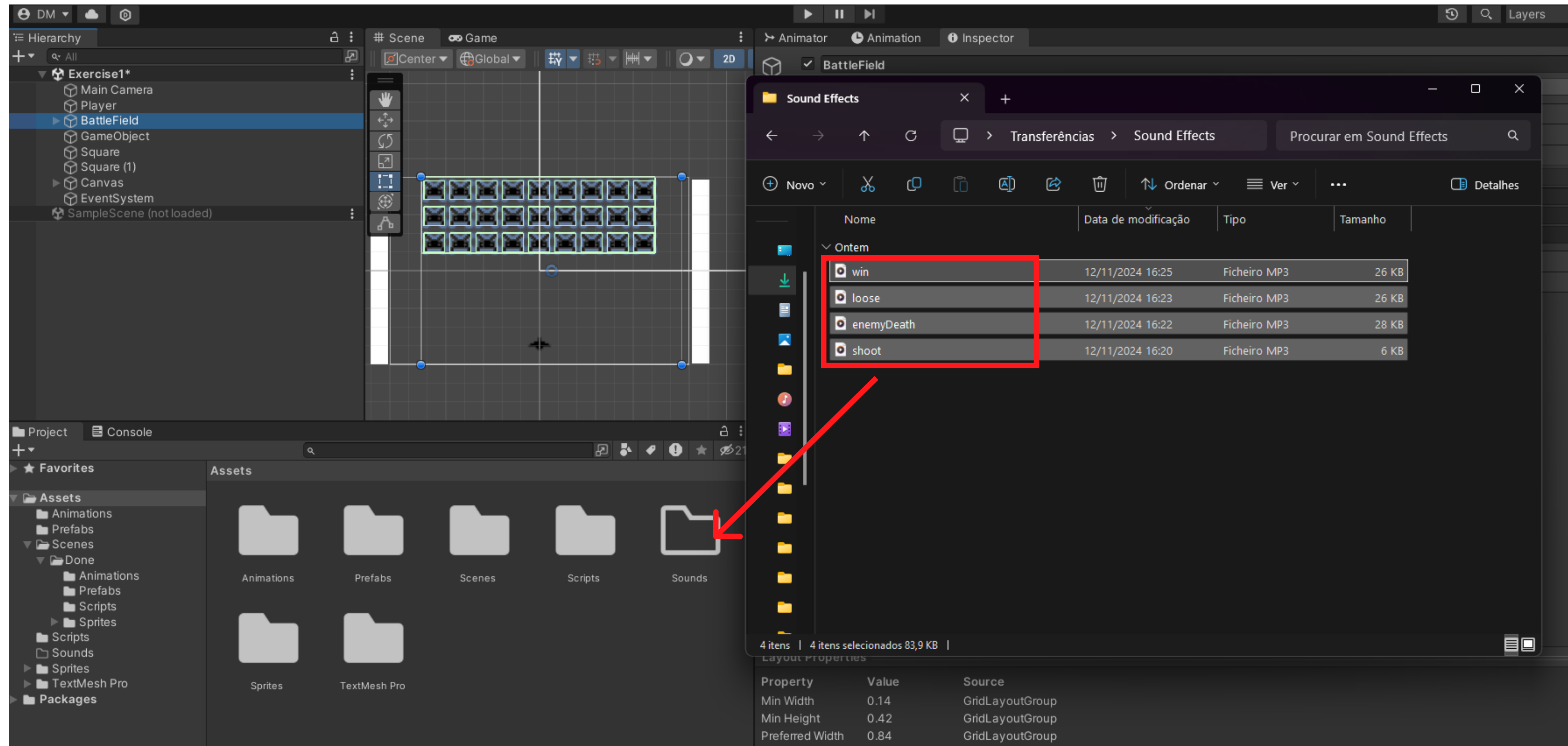


- 01. Audio Sources**
- 02. Play Audio**
- 03. Lista de Audios**

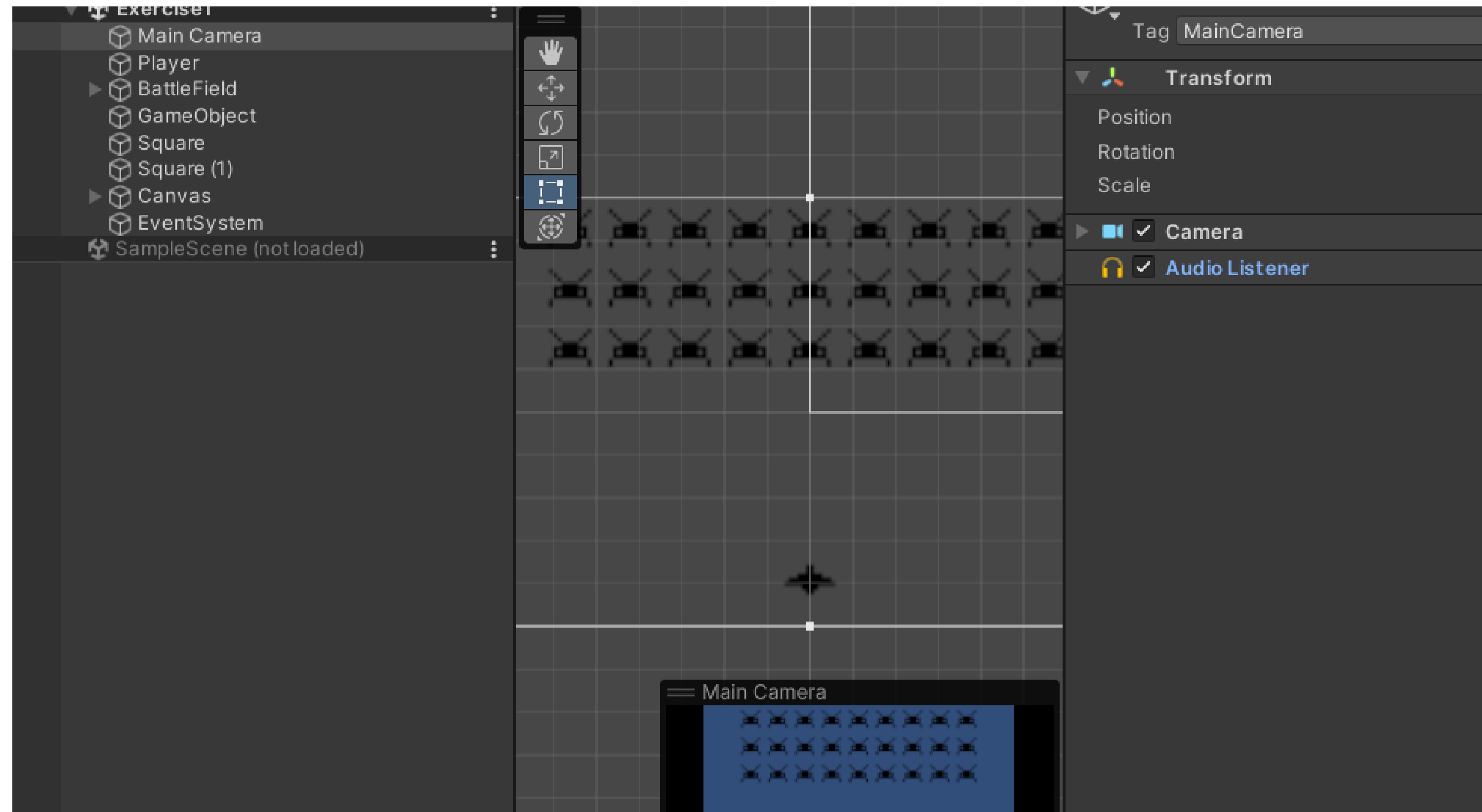


01 Audio Sources

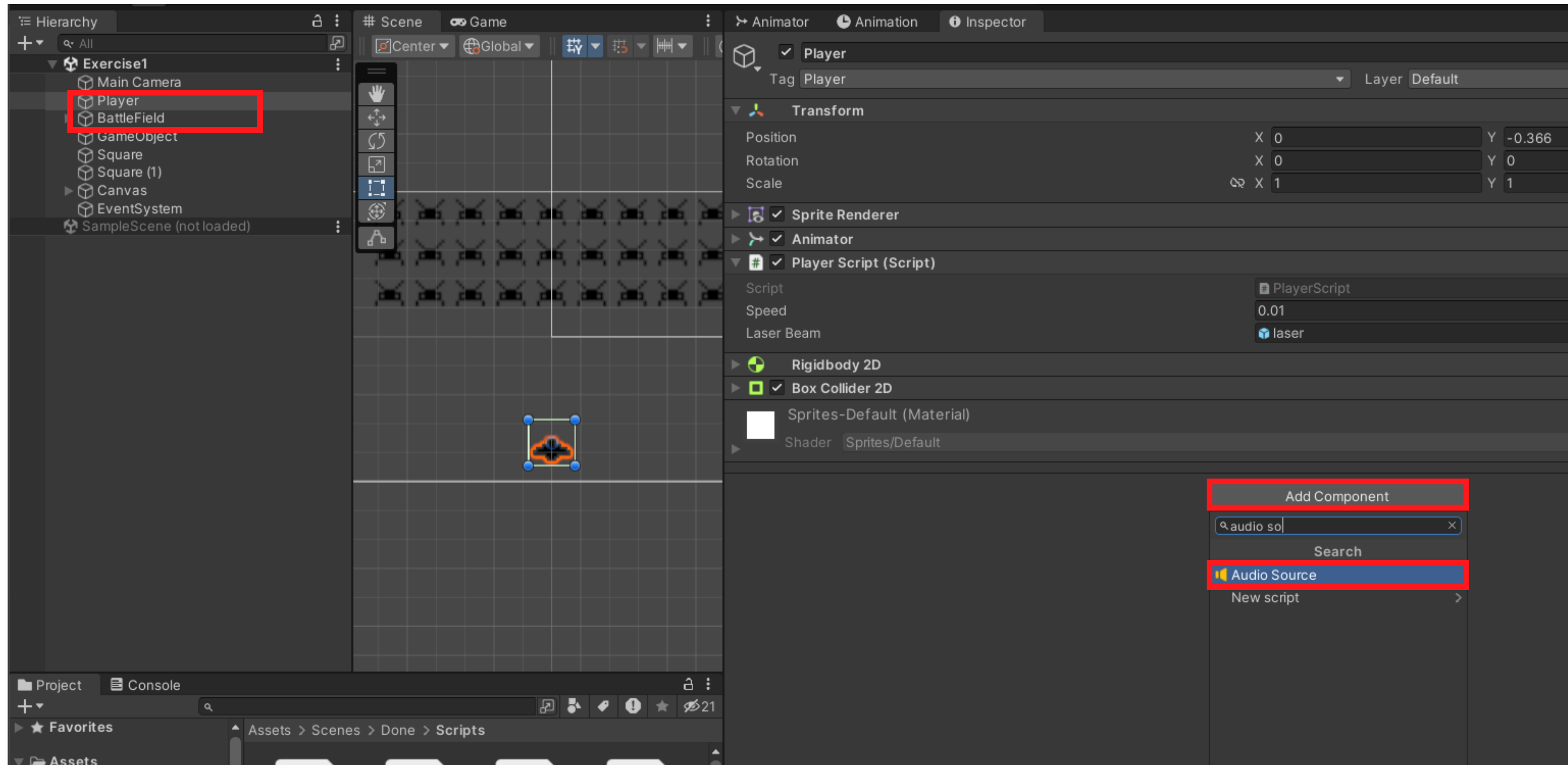
ADICIONA OS QUATRO EFEITOS SONOROS À TUA PASTA ‘SOUNDS’



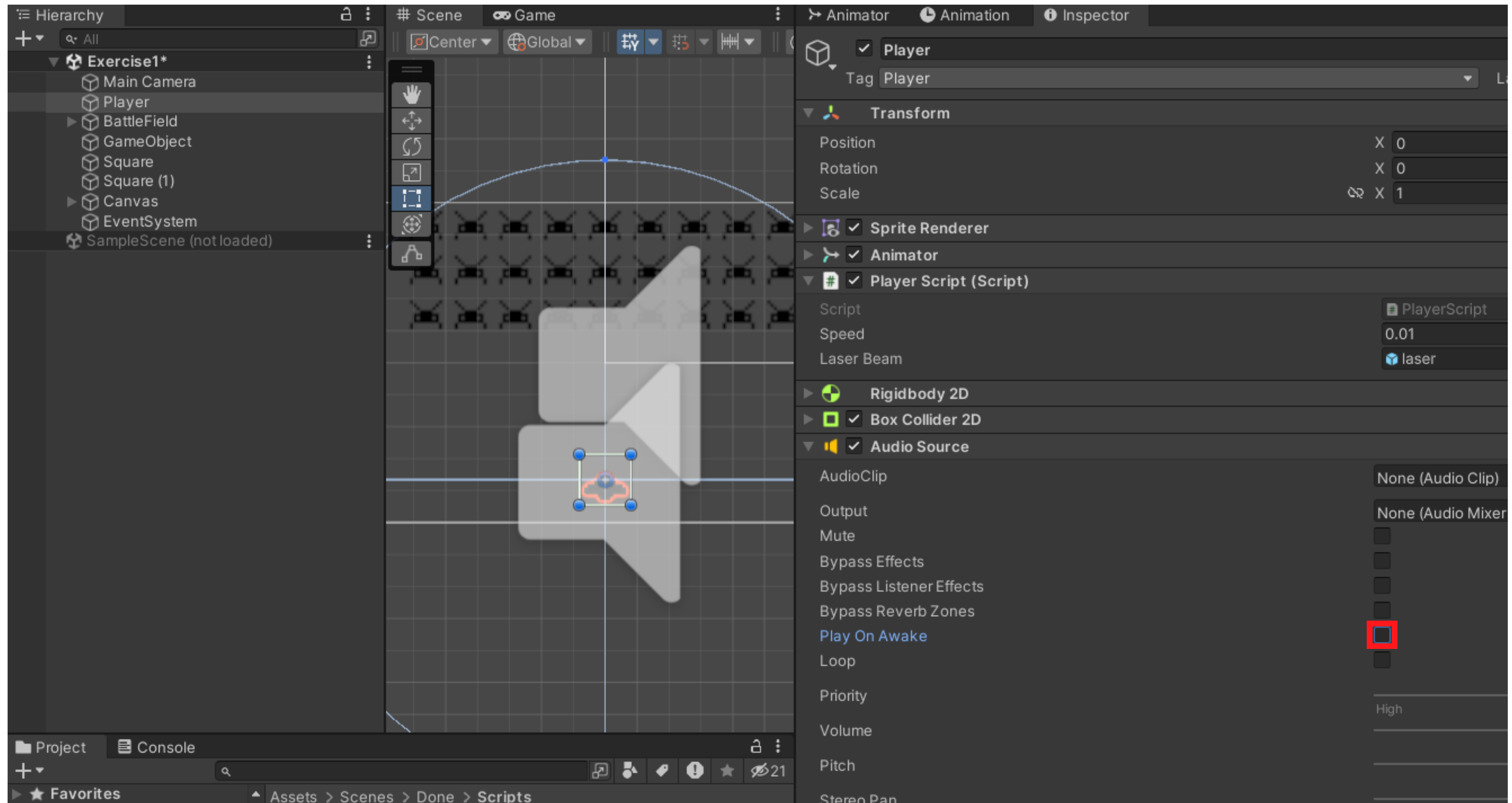
PARA QUE UMA CENA CONSIGA TER AUDIO É NECESSÁRIO EXISTIR APENAS 1 LISTENER (NA CAMERA) E PELO MENOS UM AUDIO SOURCE



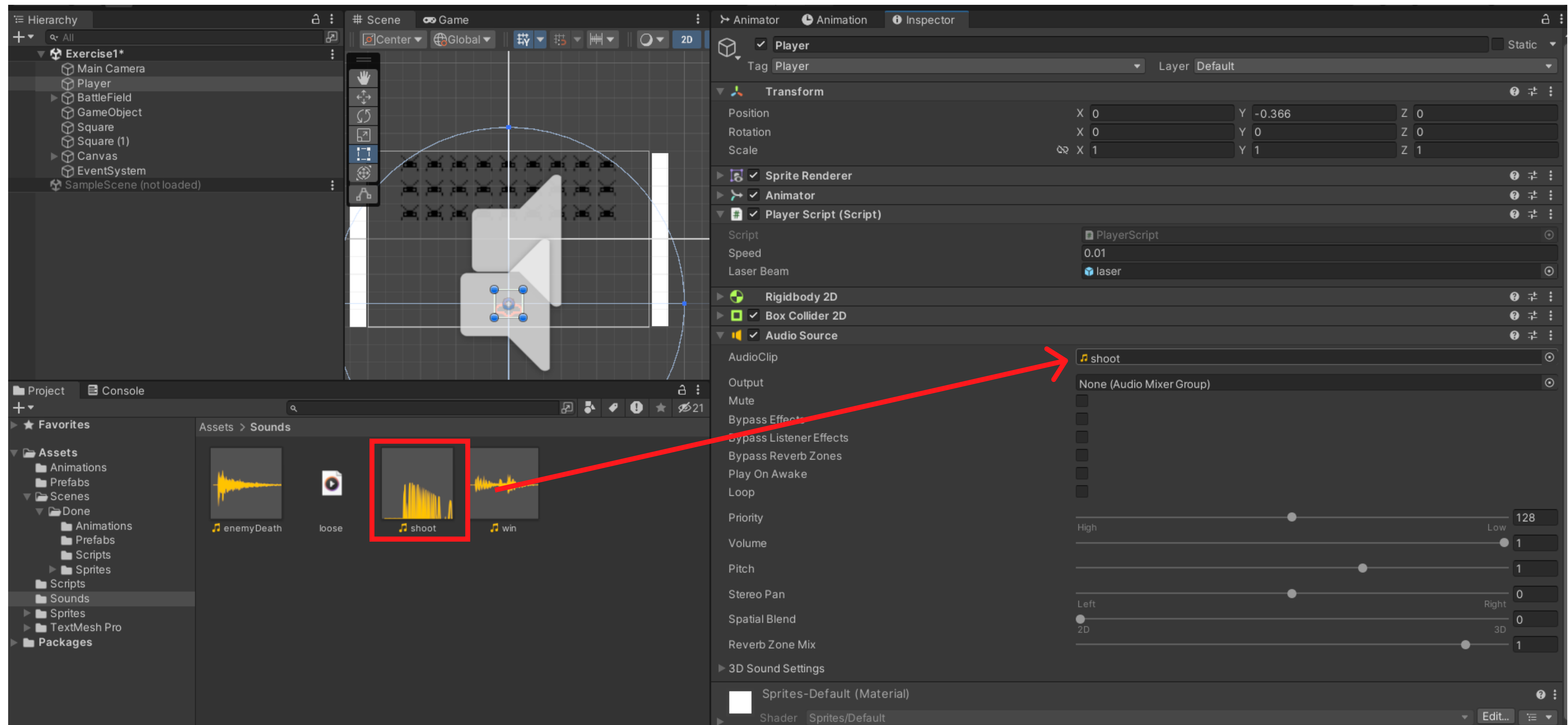
ADICIONA O COMPONENTE 'AUDIO SOURCE' AOS OBJETOS PLAYER, INIMIGO E 'BATTLEFIELD'

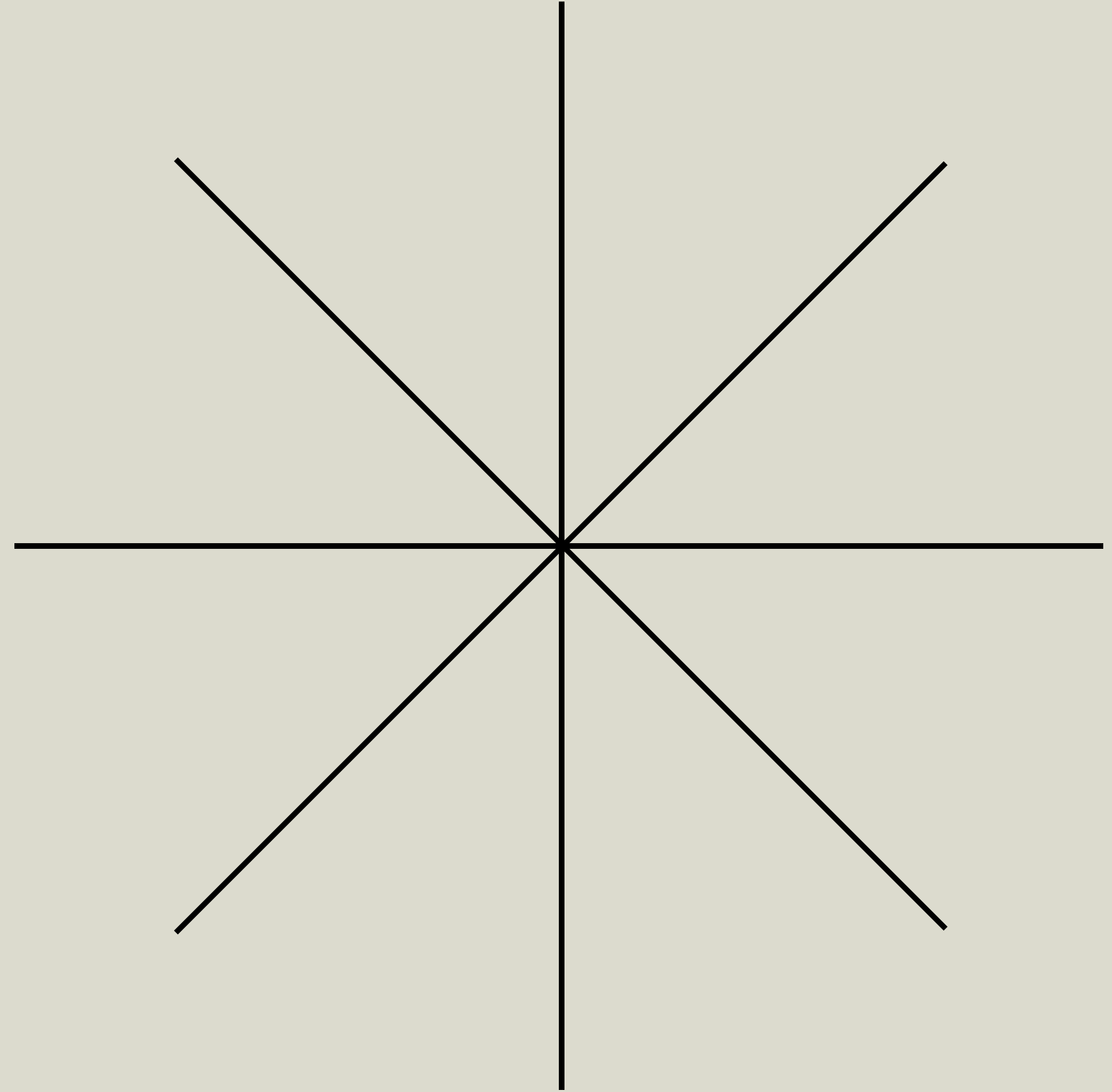


DESATIVA A OPÇÃO ‘PLAY ON AWAKE’



ADICIONA O AUDIO CLIP 'SHOOT' AO AUDIO SOURCE DO PLAYER

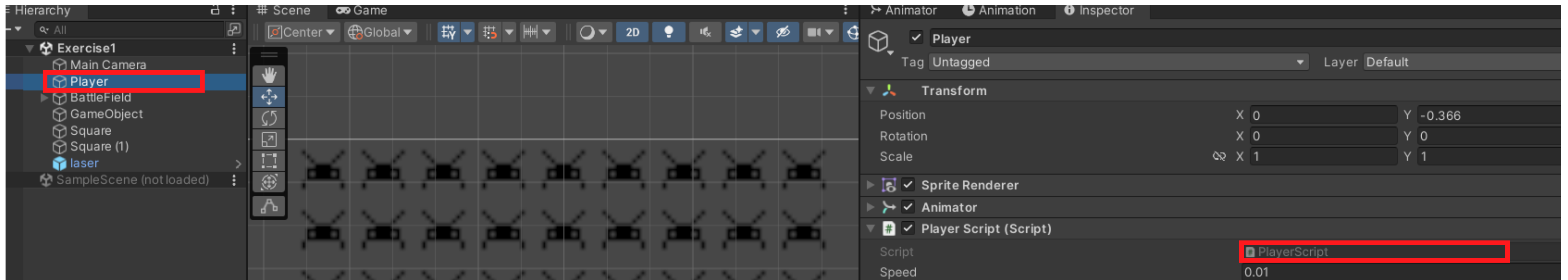




02

Play Audio

ABRE O TEU SCRIPT 'PLAYERSCRIPT' QUE ESTÁ ASSOCIADO AO PLAYER



INICIALIZA UMA VARIÁVEL PARA O AUDIOSOURCE DO PLAYER

```
[SerializeField] GameObject laserBeam;
```

```
AudioSource playerAudio;
```

```
// Start is called before the first frame update
```

```
📦 Mensagem do Unity | 0 referências
```

```
void Start()
```

```
{
```

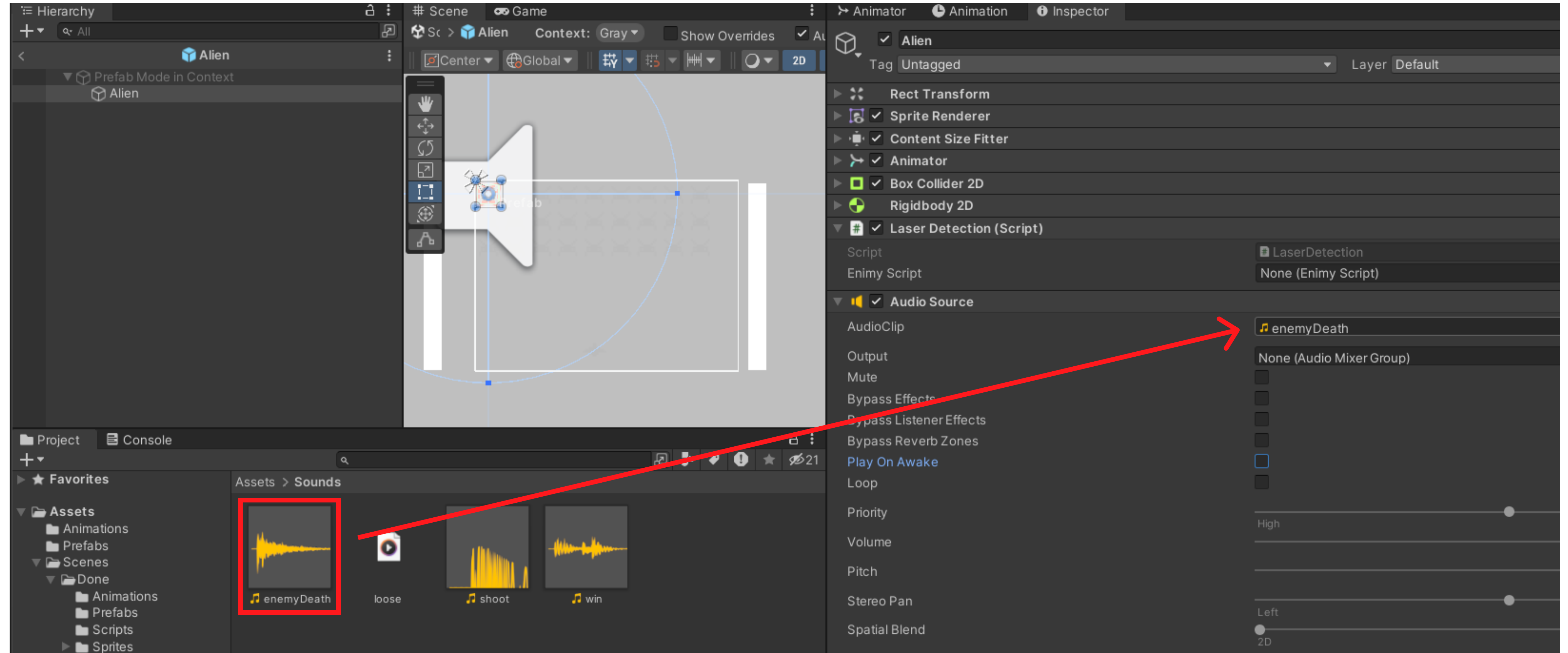
ATRIBUI À VARIÁVEL O VALOR DO AUDIO SOURCE

```
📦 Mensagem do Unity | 0 referências  
void Start()  
{  
    playerAudio = GetComponent<AudioSource>();  
    playerTransform = this.gameObject.transform;
```

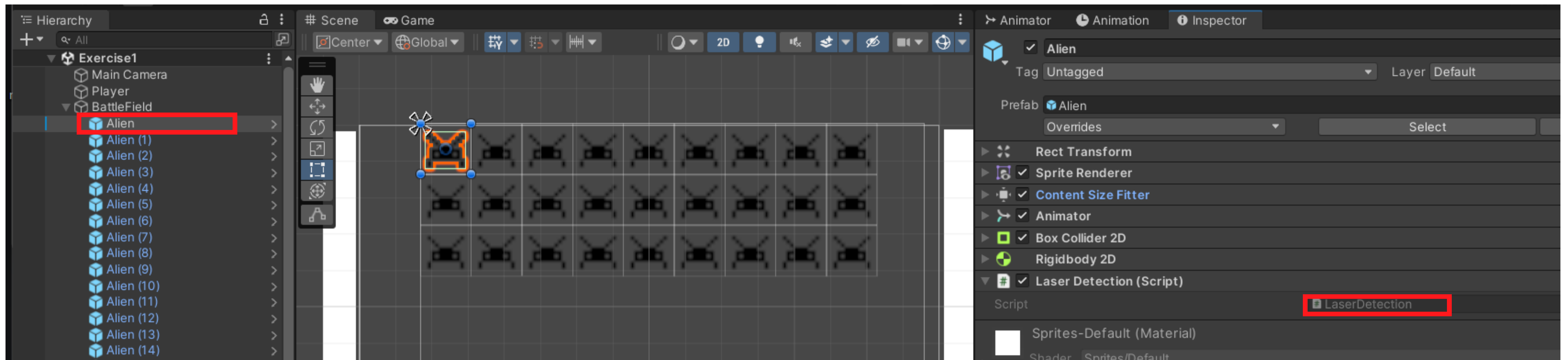
ACIONA O AUDIO CLIP NO MESMO MOMENTO QUE O LASER É INSTANCIADO

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
{
    //aciona a animação de ataque do player
    playerAnim.SetTrigger("shoot");
    //vai ser instanciado um novo laser/bala
    Instantiate(laserBeam, playerTransform.position, Quaternion.identity);
    //toca o efeito sonoro
    playerAudio.Play();
}
```

ADICIONA O AUDIO CLIP 'ENEMYDEATH' AO AUDIO SOURCE DOS INIMIGOS



ABRE O TEU SCRIPT 'LASERDETECTION' QUE ESTÁ ASSOCIADO A CADA INIMIGO



INICIALIZA UMA VARIÁVEL PARA O AUDIOSOURCE DO INIMIGO

```
[SerializeField] EnemyScript enemyScript;
```

```
AudioSource enemyAudio;
```

```
// Start is called before the first frame update
```

```
 Mensagem do Unity | 0 referências
```

```
void Start()
```

ATRIBUI À VARIÁVEL O VALOR DO AUDIO SOURCE

```
void Start()
{
    enemyAudio = GetComponent();

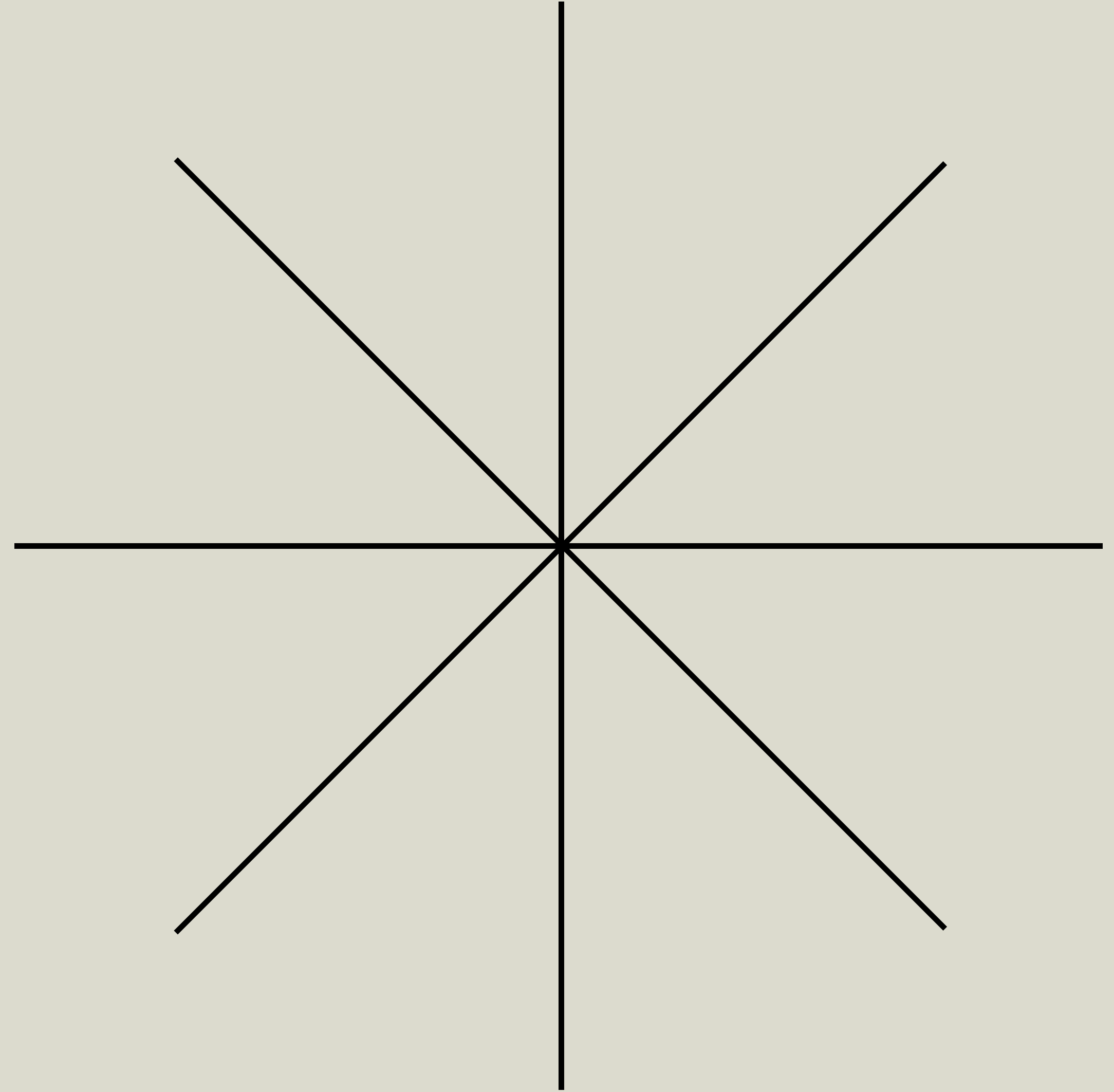
    EnemyAnimator = this.gameObject.GetComponent<Ani
```

ACIONA O AUDIO CLIP NO MESMO MOMENTO QUE O INIMIGO MORRE

```
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if (collision.tag == "laser") {
        //o objeto que colide com o inimigo é destruído
        Destroy(collision.gameObject);
        //aciona a animação de morte do inimigo
        EnemyAnimator.SetTrigger("die");
        //desativa o componente collider2D
        EnemyCollider.enabled = false;

        //diminui o numero 'enemycount' no outro script
        enemyScript.enemyCount--;

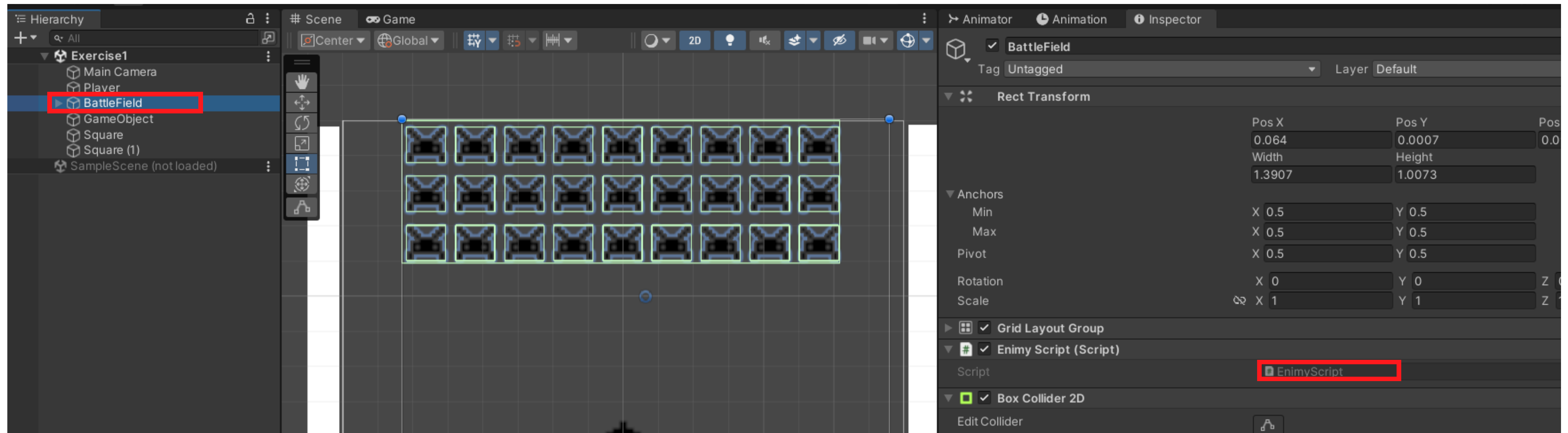
        enemyAudio.Play();
    }
}
```



03

Lista de Audios

ABRE O TEU SCRIPT 'ENEMYSCRIPT' QUE ESTÁ ASSOCIADO AO OBJETO 'BATTLEFIELD'




INICIALIZA UMA LISTA DE AUDIO SOURCES

```
..  
[SerializeField] public TextMeshProUGUI textOnScreen;
```

```
//lista de audio sources
```

```
[SerializeField] List<AudioClip> soundClips = new List<AudioClip>();
```

```
// Start is called before the first frame update
```

```
 Mensagem do Unity | 0 referências
```

```
void Start()  
..  
✓
```


INICIALIZA UMA LISTA DE AUDIO SOURCES

```
..  
[SerializeField] public TextMeshProUGUI textOnScreen;
```

```
//lista de audio sources
```

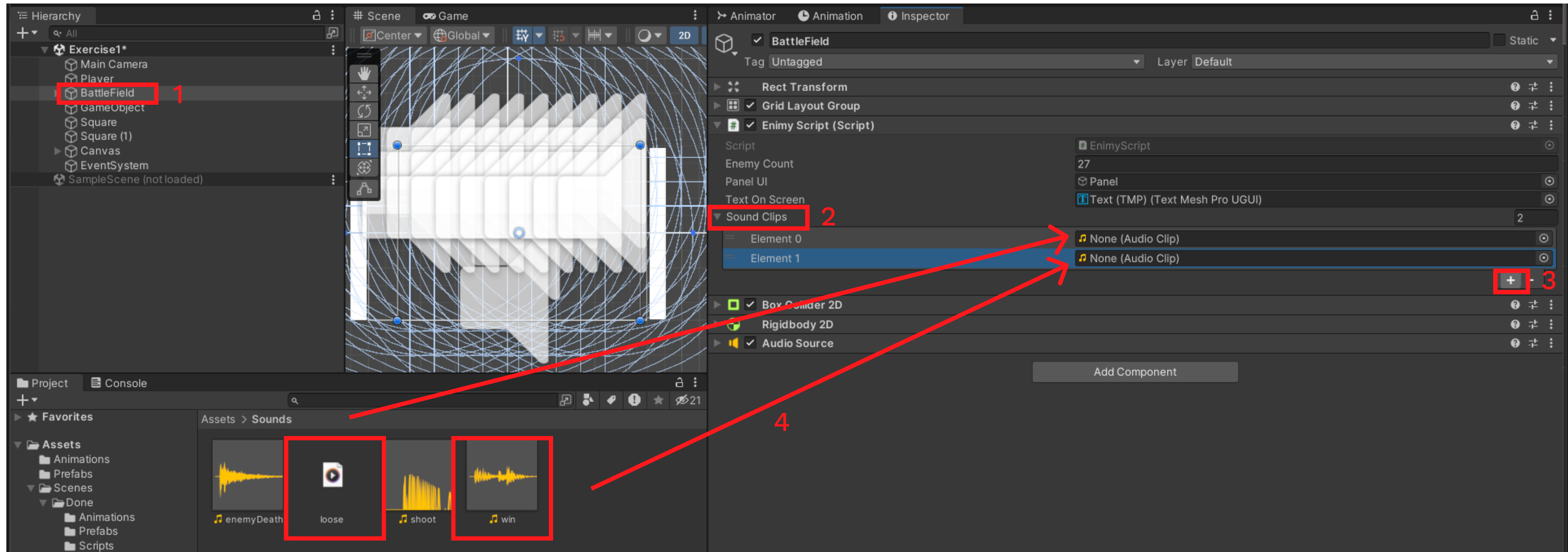
```
[SerializeField] List<AudioClip> soundClips = new List<AudioClip>();
```

```
// Start is called before the first frame update
```


```
 Mensagem do Unity | 0 referências
```

```
void Start()  
..  
✓
```


ADICIONA OS AUDIO CLIPS ‘WIN’ E ‘LOOSE’ À LISTA



INICIALIZA UMA VARIÁVEL PARA O AUDIOSOURCE DO ‘BATTLEFIELD’

```
//lista de audio sources  
[SerializeField] List<AudioClip> soundClips = new List<AudioClip>();  
  
AudioSource audioSource;  
  
// Start is called before the first frame update  
 Mensagem do Unity | 0 referências  
void Start()  
{
```

ATRIBUI À VARIÁVEL O VALOR DO AUDIO SOURCE

📦 Mensagem do Unity | 0 referências

```
void Start()
```

```
{
```

```
    AudioSource = GetComponent<AudioSource>();
```

```
}
```

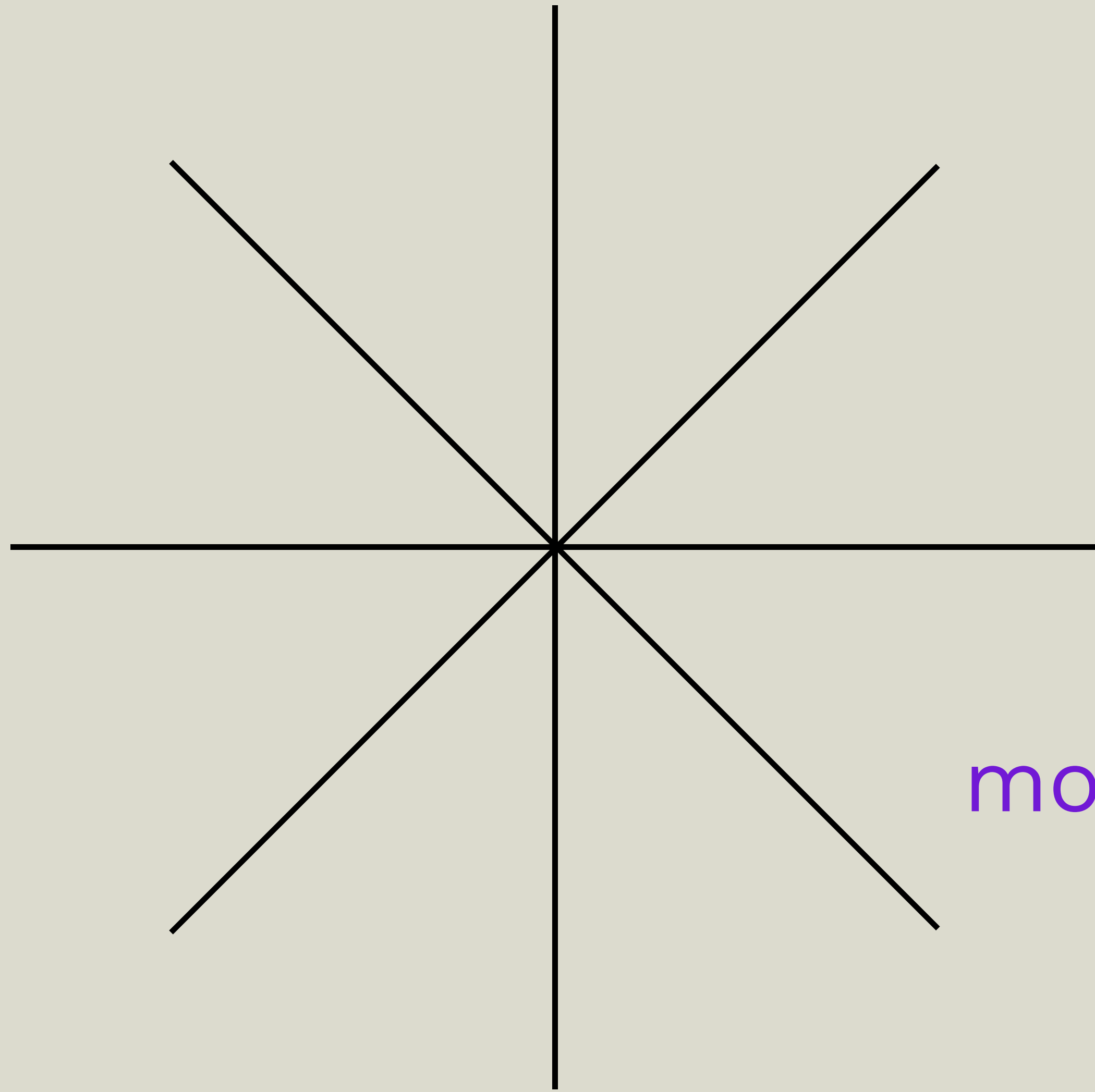
ACIONA O PRIMEIRO ITEM DA LISTA NA SITUAÇÃO DE PERDER O JOGO

```
public void EndOfGame(string state)
{
    ////pausa o 'tempo'
    Time.timeScale = 0;
    ////ativa o painel
    panelUI.SetActive(true);
    if(state == "win")...
    else
    {
        textOnScreen.text = "You Lost!";
        print("You Lost!");
        audioSource.PlayOneShot(soundClips[0]);
    }
}
```

ACIONA O SEGUNDO ITEM DA LISTA NA SITUAÇÃO DE VENÇER O JOGO

```
public void EndOfGame(string state)
{
    ////pausa o 'tempo'
    Time.timeScale = 0;
    ////ativa o painel
    panelUI.SetActive(true);
    if(state == "win")
    {
        textOnScreen.text = "You Won!";
        print("You Won!");
        audioSource.PlayOneShot(soundClips[1]);
    }
    else
    {

```



Obrigada!

Não te esqueças onde
encontrar este ppt:

motamdaniela.github.io/tajd