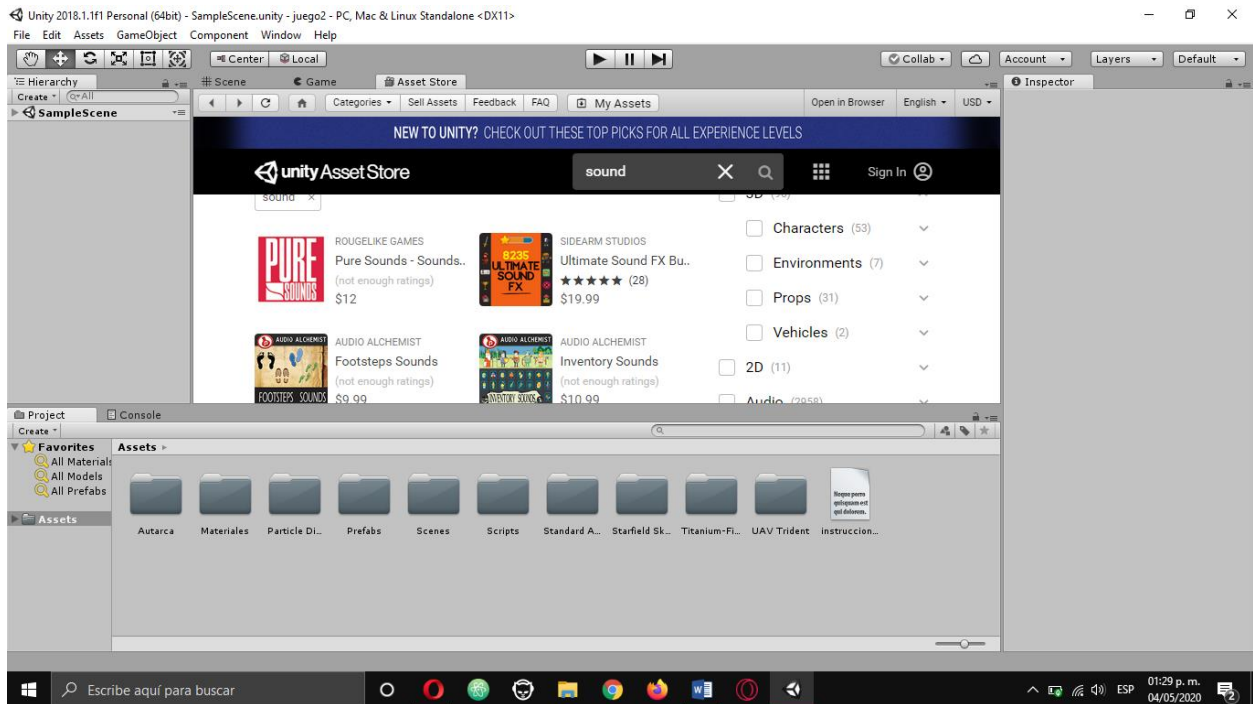


AGREGANDO AUDIO AL JUEGO

En la tienda de unity se busca un audio el cual queramos agregar, lo descargamos y exportamos a nuestro juego



Después agregamos la parte del código para reproducirlo

```
34 //definimos el disparo
35
36 if (Input.GetKeyDown ("space"))
37 {
38     Instantiate(disparo, arma1.position, disparo.rotation);
39     Instantiate(disparo, arma2.position, disparo.rotation);
40     audio.Play();
41 }
```