



# AudioManager

说明：音效管理器主要管理射击物体时的音效，目前只有一个场景且场景中只有鸭子所以此处资源全为鸭子音效资源

## 重要属性：

```
public static AudioManager Instance;
public AudioSource audioSource;
public AudioClip[] hitDuckClips;           // 鸭子受击音效
public AudioClip showSceneClip;           // 场景搭建音效
public AudioClip readyGoClip;             // 准备音效
public AudioClip shotGunClip;             // 射击音效
public AudioClip menuDuckClip;            // 菜单鸭子音效
public AudioClip menuDuckReadyClip;       // 菜单鸭子准备音效
public AudioClip duckGoBakClip;           // 鸭子返回音效
public AudioClip unHitDuckClip;           // 未击中时鸭子嘲笑音效
```

## Awake

1. 设置单例Instance

## 播放一次音效

1. 使用audioSource播放传入的audioClip

## 播放打击鸭子的音效

1. 传入鸭子受击音效资源并<播放一次音效>