using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class EnemyAudio : MonoBehaviour

{

private AudioSource audioSource;

[SerializeField]

private AudioClip scream\_Clip, die\_Clip;

[SerializeField]

private AudioClip[] attack\_Clips;

void Awake()

{

audioSource = GetComponent<AudioSource>();

}

public void Play\_ScreamSound()

{

audioSource.clip = scream\_Clip;

audioSource.Play();

}

public void Play\_AttackSound()

{

audioSource.clip = attack\_Clips[Random.Range(0,attack\_Clips.Length)];

audioSource.Play();

}

public void Play\_DeadSound()

{

audioSource.clip = die\_Clip;

audioSource.Play();

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

Hàm EnemyAudio trong đoạn mã này quản lý các âm thanh của kẻ thù trong trò chơi. Nó cung cấp các phương thức để phát các âm thanh khác nhau như tiếng hét, âm thanh tấn công và âm thanh chết.

**Biến thành viên:**

* audioSource: Biến lưu trữ thành phần AudioSource để phát âm thanh.
* scream\_Clip: Đoạn âm thanh được phát khi kẻ thù hét.
* die\_Clip: Đoạn âm thanh được phát khi kẻ thù chết.
* attack\_Clips: Mảng chứa các đoạn âm thanh được phát khi kẻ thù tấn công.

Hàm Awake:

void Awake()

{

audioSource = GetComponent<AudioSource>();

}

Mục đích: Khởi tạo và lấy thành phần AudioSource từ đối tượng kẻ thù.

Chi tiết: Gọi GetComponent<AudioSource>() để gán thành phần AudioSource của đối tượng vào biến audioSource.

Hàm Play\_ScreamSound:

public void Play\_ScreamSound()

{

audioSource.clip = scream\_Clip;

audioSource.Play();

}

Mục đích: Phát âm thanh hét của kẻ thù.

Chi tiết: Gán scream\_Clip vào audioSource.clip và sau đó gọi audioSource.Play() để phát âm thanh.

Hàm Play\_AttackSound:

public void Play\_AttackSound()

{

audioSource.clip = attack\_Clips[Random.Range(0,attack\_Clips.Length)];

audioSource.Play();

}

Mục đích: Phát âm thanh tấn công của kẻ thù.

Chi tiết: Chọn ngẫu nhiên một đoạn âm thanh từ mảng attack\_Clips và gán nó vào audioSource.clip, sau đó gọi audioSource.Play() để phát âm thanh.

Hàm Play\_DeadSound:

public void Play\_DeadSound()

{

audioSource.clip = die\_Clip;

audioSource.Play();

}

Mục đích: Phát âm thanh khi kẻ thù chết.

Chi tiết: Gán die\_Clip vào audioSource.clip và sau đó gọi audioSource.Play() để phát âm thanh.