using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class PlayerAxeWooshSound : MonoBehaviour

{

[SerializeField]

private AudioSource audioSource;

[SerializeField]

private AudioClip[] woosh\_Sounds;

void PlayWooshSound()

{

audioSource.clip = woosh\_Sounds[Random.Range(0,woosh\_Sounds.Length)];

audioSource.Play();

}

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

}

}

Hàm PlayWooshSound trong đoạn mã này thực hiện nhiệm vụ phát một âm thanh "woosh" ngẫu nhiên từ một tập hợp các âm thanh "woosh" đã được thiết lập sẵn.

Chọn một âm thanh ngẫu nhiên từ mảng woosh\_Sounds:

audioSource.clip = woosh\_Sounds[Random.Range(0,woosh\_Sounds.Length)];

Đoạn mã này chọn một AudioClip ngẫu nhiên từ mảng woosh\_Sounds. Hàm Random.Range(0, woosh\_Sounds.Length) trả về một số nguyên ngẫu nhiên trong khoảng từ 0 đến woosh\_Sounds.Length - 1, và số này được dùng để lấy một phần tử từ mảng woosh\_Sounds.

Phát âm thanh đã chọn:

audioSource.Play();

Đoạn mã này phát âm thanh được gán cho audioSource.clip.

Biến audioSource: Được khai báo dưới dạng AudioSource và được đánh dấu với [SerializeField] để có thể thiết lập trong Unity Editor.

Mảng woosh\_Sounds: Là một mảng chứa các AudioClip, cũng được đánh dấu với [SerializeField] để có thể thiết lập trong Unity Editor.

Hàm PlayWooshSound: Chọn và phát một âm thanh ngẫu nhiên từ woosh\_Sounds.

Hàm Start và Update: Là các hàm mặc định của Unity. Hiện tại, chúng không chứa bất kỳ logic nào và không có tác dụng trong đoạn mã này.