
LABORATÓRIO 16

CONTROLE DO ÁUDIO

CONTROLANDO A MÚSICA

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Partindo do código fornecido no projeto Platformer, faça com que a frequência da música mude de acordo com a gravidade. A frequência deve ir gradualmente aumentando quando a gravidade estiver normal e ir gradualmente diminuindo quando ela estiver invertida.

Use incrementos e decrementos pequenos, conforme o trecho de código abaixo. A frequência deve ficar sempre entre os valores limites de 0.9 a 1.1.

```
// inicialização da frequência
freq = 1.0f;

// incremento da frequência
freq += 0.25f * gameTime;

// redução da frequência
freq -= 0.25f * gameTime;

// atualização da frequência
Platformer::audio->Frequency(MUSIC, freq);
```