
LABORATÓRIO 15

REPRODUÇÃO DE ÁUDIO

USANDO MÚSICA E EFEITOS SONOROS

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Partindo do código fornecido no projeto Platformer, adicione uma música de fundo para o jogo.

```
#include "Audio.h"
enum { MUSIC, TRANSITION };

// sistema de áudio
static Audio * audio;

// cria sistema de áudio
audio = new Audio();
audio->Add(MUSIC, "Resources/Music.wav");

// toca música
audio->Play(MUSIC);

// libera sistema de áudio
delete audio;
```

2. Partindo do código anterior, insira um efeito sonoro sempre que o Player mudar a gravidade.

```
audio->Add(TRANSITION, "Resources/Transition.wav");

// toca efeito sonoro
Platformer::audio->Play(TRANSITION);
```