

En este tutorial, me enfoqué en añadir música y efectos de sonido a nuestro juego de plataformas 2D. Para empezar, importé los assets de audio, que incluían música de fondo y sonidos para clics de botones y recolección de frutas. Luego, me dediqué a configurar la música de fondo creando un objeto vacío "Audio Manager" y añadiéndole un componente "Audio Source", donde asigné el clip de música, ajusté el volumen y lo configuré para que se reprodujera en bucle. También recordé la importancia del componente "Audio Listener" en la cámara para que el sonido fuera audible. Después, añadí efectos de sonido a los coleccionables. Mostré cómo agregar un "Audio Source" a un prefab de fruta, asignarle el sonido de "fruta recolectada" y deshabilitar "Play on Awake" para evitar que el sonido se reprodujera automáticamente. Luego, modifiqué el script del juego para que el sonido se reprodujera al recolectar la fruta. Finalmente, incorporé efectos de sonido a los botones de la UI. Demostré cómo añadir un "Audio Source" al UI Manager y asignar un sonido de clic de botón. Explicué cómo crear un método público en el script del UI Manager para reproducir el sonido del botón y, por último, mostré cómo vincular este método al evento OnClick del botón en el editor de Unity.



