Play audio

Prof. Me. Hélio Esperidião

Formatos de arquivos

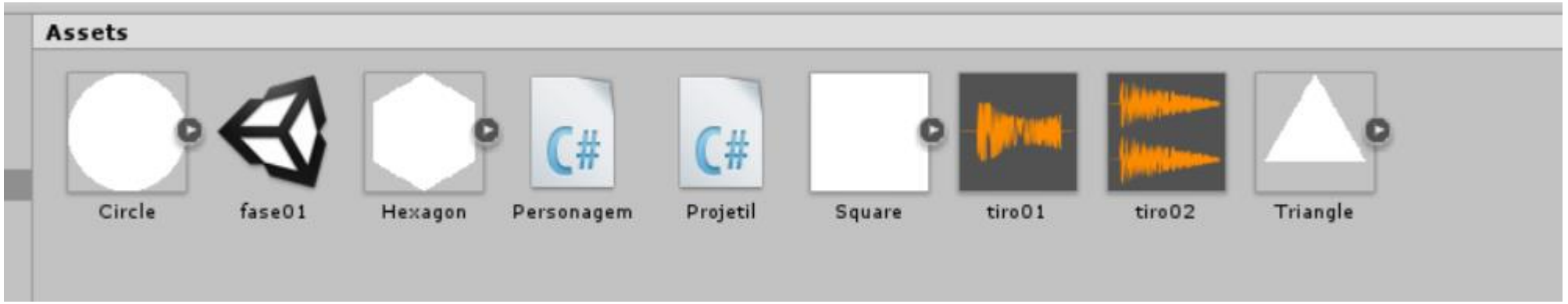
- Unity 3D suporta vários formatos de áudio, incluindo:
  - **WAV**: Formato sem compressão, ideal para qualidade de som alta, mas com arquivos maiores.
  - **MP3**: Formato com compressão, reduz o tamanho do arquivo, mas pode ter perda de qualidade.
  - **OGG Vorbis**: Formato de áudio comprimido que oferece boa qualidade com tamanhos de arquivo menores. É bastante usado em jogos.
  - **AAC**: Um formato de áudio com compressão que oferece qualidade superior em comparação ao MP3, mas não é tão comum quanto os outros formatos em Unity.

Onde encontrar?

- Alguns sites fornecem efeitos sonoros e músicas **roaylties free**
  - **https://pixabay.com/pt/sound-effects/search/fire/**
  - **https://mixkit.co/free-sound-effects/**
  - **etc**

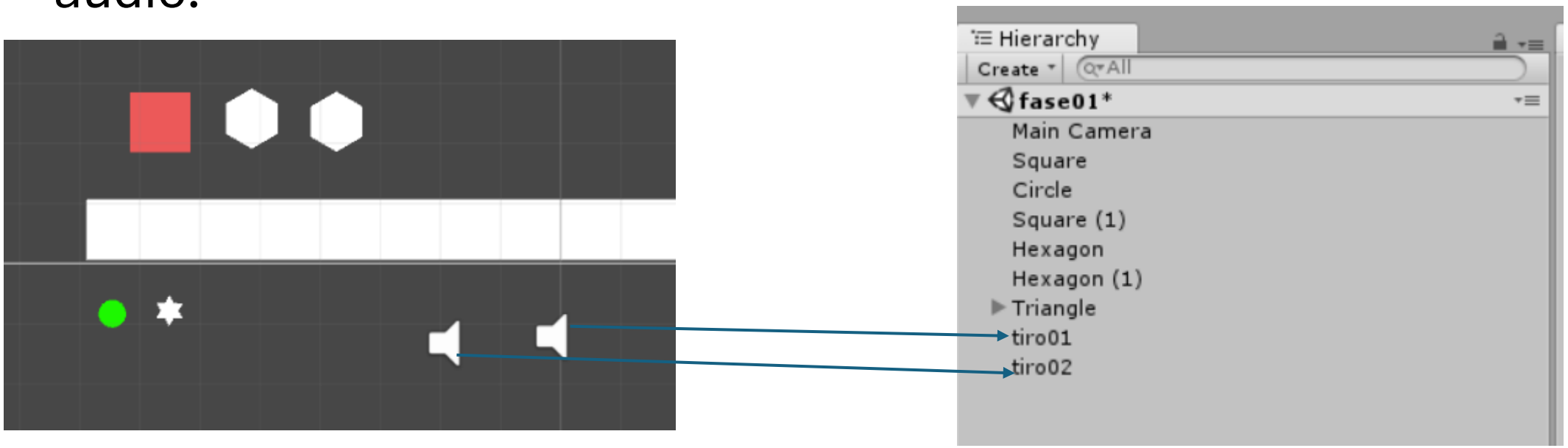
Assets

- Importe os arquivos de áudio para os assets de seu jogo.
- A importação é realizada da mesma forma que a importação de imagens.



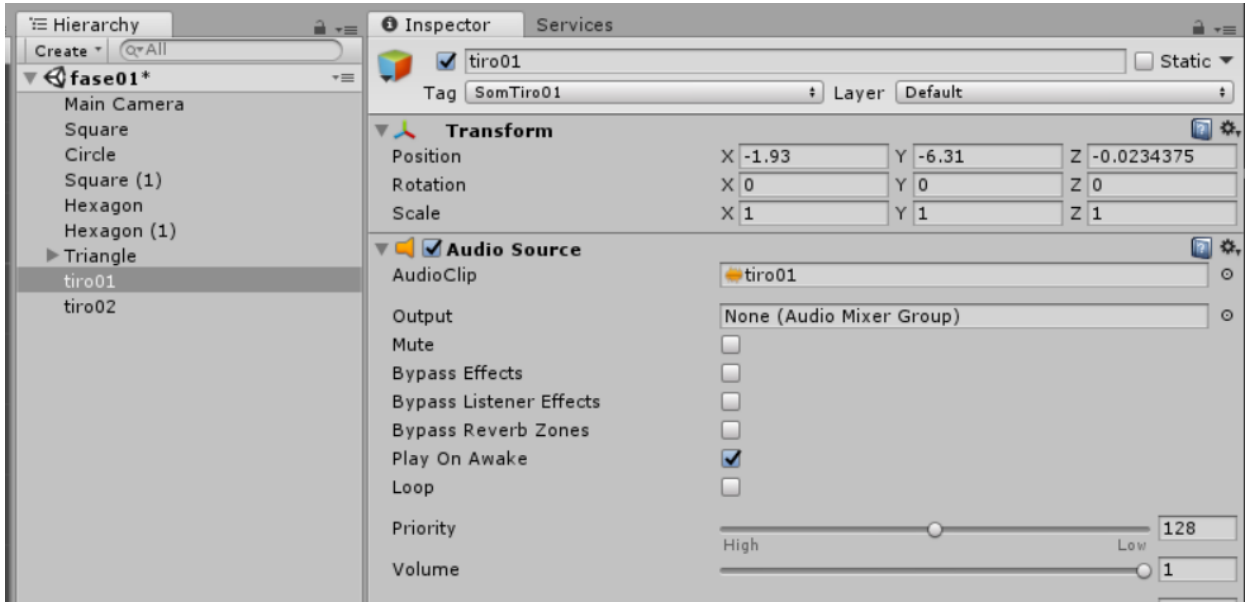
Arraste o áudio para dentro de sua cena.

- Ao arrastar o ícone de um autofalante aparecerá para cada áudio adicionado.
- Na hierarquia de objetos também Aparecem os elementos de áudio.



play on awake

- Click sobre o elemento adicionado na cena e desmarque a opção “play on awake” para que o som não seja tocado quando o jogo iniciar.
- Determine uma tag para cara elemento de audio



Atributos - > crie um atributo do tipo AudioSourse para cada elemento de áudio

```
public class Personagem : MonoBehaviour {
    AudioSource SomTiro01;
int ContadorPulos;
float Vx; //velocidade em x
float Vy;//velocidade em y
float VelocidadeHorizontal;
float VelocidadePular;
float VelocidadeProjetil;
float DirecaoHorizontal;
float DirecaoDisparo;
Rigidbody2D CorpoRigido; //corpo rígido do elemento onde o script foi inserido.
bool PodeDisparar;
float TempoEntreDisparos;
```

Inicialize o elemento de áudio pela sua tag

```
void Start () {
        SomTiro01 = GameObject.FindGameObjectWithTag("SomTiro01").GetComponent<AudioSource>();
        DirecaoDisparo = 1;
DirecaoHorizontal = 0;
ContadorPulos = 0;
VelocidadeHorizontal = 5;//incia a velocidade de andar na horizontal(direita e esquerda)
VelocidadePular= 5;//inicia a velocidade de pular
VelocidadeProjetil=10;
TempoEntreDisparos = 2;
PodeDisparar = true;
CorpoRigido = GetComponent<Rigidbody2D> ();//recupera o corpo rigido inserido no elemento que
possui o script(corpo rígido do personagem)
CorpoRigido.freezeRotation = true;//impede que rotacione no eixo.
    }
```

```
    void LancarProjetil2(){
        if (Input.GetKey (KeyCode.LeftControl) == true &&  PodeDisparar==true) {
            PodeDisparar = false;
            SomTiro01.Play();
            //chama o método que troca PodeDisparar para verdadeiro em um determinado tempo
            Invoke ("AtivarDisparo", TempoEntreDisparos);
            GameObject projetil = GameObject.FindGameObjectWithTag ("projetil");
            //cria uma cópia do projetil
            GameObject copiaProjetil = Instantiate (projetil);
            //recupera o corpo rigido da cópia
            Rigidbody2D corpoRigidoCopia = copiaProjetil.GetComponent<Rigidbody2D> ();
            float xPersonagem = gameObject.transform.position.x;
            float yPersonagem = gameObject.transform.position.y;
            //posiciona a copia na mesma posição do personagem.
            //soma + 0,5 em x, para não ficar exatamente na personagem
            if (DirecaoDisparo == 1) {
                copiaProjetil.transform.position = new Vector2 (xPersonagem + 1f, yPersonagem);
            }else{
                copiaProjetil.transform.position = new Vector2 (xPersonagem - 1f, yPersonagem);
            }
            corpoRigidoCopia.velocity = new Vector2 (VelocidadeProjetil*DirecaoDisparo, 0);
            Destroy (copiaProjetil, 3.5f);
        }
    }
```