



# Project Erasmus+ CIT

Community of Information Technology

Game Script Tutorial

*Audio skript*

G

SPŠE a VOŠ Pardubice, CZECH REPUBLIC

I

T

International student practice in companies

## Cíl práce

- Cílem práce je vytvořit jednoduchý skript pro projektil
- Projektil přehraje zvuk pokaždé co se instancuje na scéně (nepřítel vystřelí projektil)

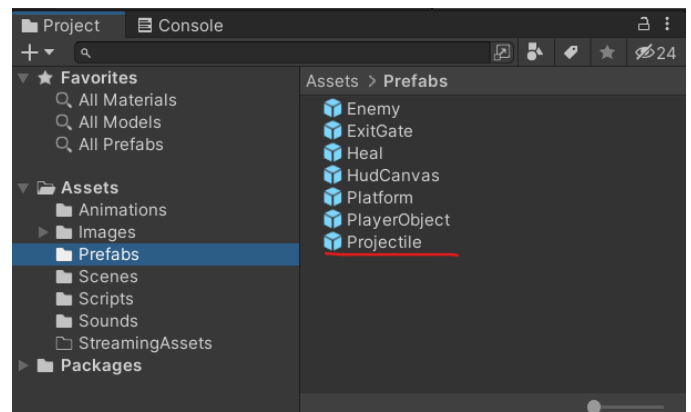
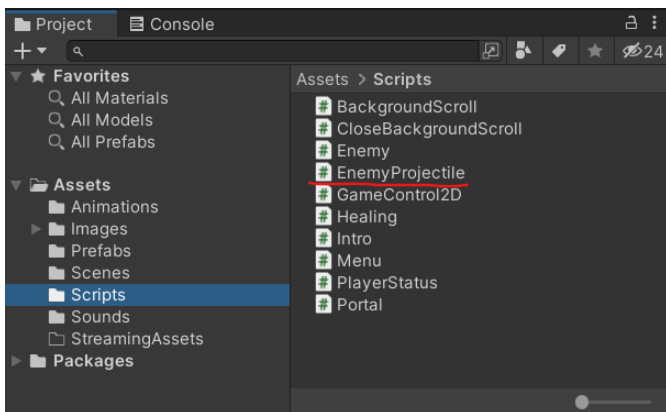


## Software

- Skript bude napsaný v programu Visual Studio Code
- Projektil bude ve hře v programu Unity

## Postup práce

- Vytvoříme si skript pro projektil a vložíme ho na prefab objekt projektilu.



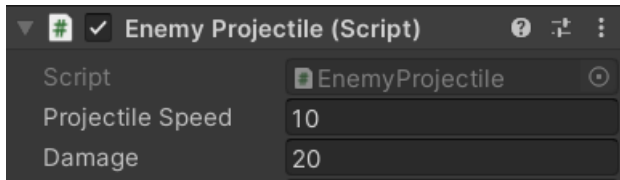
Řešení

G

I

T

- Objekt bude mít nyní tento komponent a parametry:



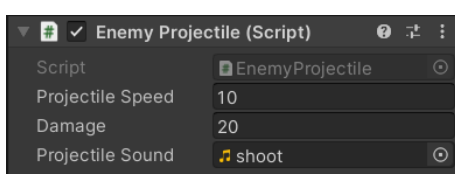
- Nyní se přesuneme do prostředí Visual Studio Code.
- K současným proměnným přidáme tyto 2

```
// add these variables for the sound effects
AudioSource myAudio;
public AudioClip projectileSound;
```

- Jedna proměnná je typu AudioSource a stará se o to, kde se audio přehraje (zdroj) a druhá proměnná je typu AudioClip, která se stará o audio které bude přehrané.

```
Unity Event
void Start(){
    myAudio = GetComponent<AudioSource>();
    void OnSpawn(){
        myAudio.PlayOneShot(projectileSound);
    }
    OnSpawn();
    Destroy(gameObject, 5);
}
```

- V hlavní metodě Start(), která se spustí pouze jednou (při startu instance projektilu) narozdíl od metody Update(), která se spouští každý frame deklarujeme proměnnou myAudio, která nyní bude přiřazená komponentu AudioSource.
- Vytvoříme vlastní metodu s názvem OnSpawn, nebo s podobným názvem a typem void, jelikož metoda nebude vracet žádný parametr. V metodě přehrajeme zvuk který definujeme poté v programu Unity.
- Metodu zavoláme aby se provedla. Tímto způsobem se přehraje zvuk kdykoliv se projektil instancuje.
- Nyní se v programu Unity na objektu projektilu objeví jeden parametr navíc a to zvuk.



Zvuk projektilu můžeme jednoduše přetáhnout sem.