

# Himlen Falder 3

Del 3 af vores lille spil skal tilføje to ting.  
Først skal vi tilføje lyd, Både når vi skyder, og baggrunds musik,  
og så skal vi lave en start scene.

Lyden er fordi, så virker det som et rigtig spil...  
Start scene får vores spil til at se lidt mere sejt ud.

Lyd kan tilføjes på to to måder.  
Enten er objektet født med det ellers bliver den afspillet af et Script.

Først skal vi finde noget musik som kan bruges.  
Hvis du er på en Windows computer, så har Windows en hel masse lyde, som du kan låne.  
Gå ned i mappen, og find Windows -> Media.

Der er en hel masse lyd, som du kan bruge.  
Du skal find en lyd som passer til dit skud.

Når du har fundet din skudlyd, så kan du trække iconen fra lyden over til Unity.

Så skal vi tilføje den lyd til dit "PlayerControl" script.  
Åben dit "PlayerControl" Script, og skriv disse to nye Variable, over "Start".

```
public AudioClip skydeLydClip; //Her placeres skudLyden udde fra.  
private AudioSource skydeLyden; //Her er vores Scripts Variable, som viser hen til lyden
```

Så ind i funktionen "Start", skal du tilføje disse linjer.

```
void Start()  
{  
    skydeLyden = gameObject.AddComponent<AudioSource>(); //tilføj et nyt Komponent.  
    skydeLyden.clip = skydeLydClip; //Link det nye Komponent, til vores script Variable  
}
```

Til sidst skal du tilføje en kommand, som afspiller lyden, men kun når der bliver skudt et skud.

```
if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Space) || Input.GetKeyUp(KeyCode.Mouse0))  
{  
    var affyret = Instantiate(skud, transform.position, transform.rotation);  
    affyret.velocity = transform.up * 10;  
    skydeLyden.Play(); // Afspil lyden som vi har tilføjet.  
}
```

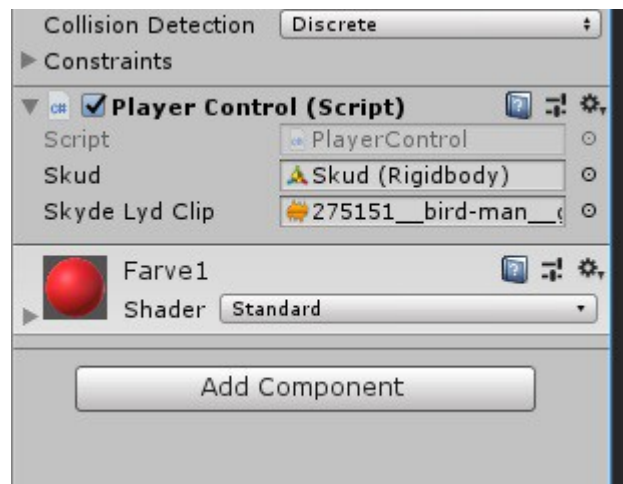
Det er den sidste linje, som du skal tilføje og som spiller lyden...  
Gem Scriptet, og gå tilbage til Unity.

Tryk på Player i venstre side, og du burde se et tomt felt, som hedder “Skude Lyden Clip”.

Træk den lyd du fandt, over i dit Script til Højre.

Hvis der ikke er nogle fejl, så tryk på Play, og test om din lyd bliver afspillet, når du skyder.

Det var den svære måde at afspille en lyd.



Den enkel er lidt nemmere, men den kan kun blive afspillet på nogle begrænset måder.

Du skal trykke på “Main Camera”, og så tilføje lyden til den. Når du har trykke på Kameraet, så kan du se flere ting i Højre side.

Du skal ned i bunden og trykke på “Add Component”.

Du skal finde og tilføje den komponent som hedder “Audio Source”.

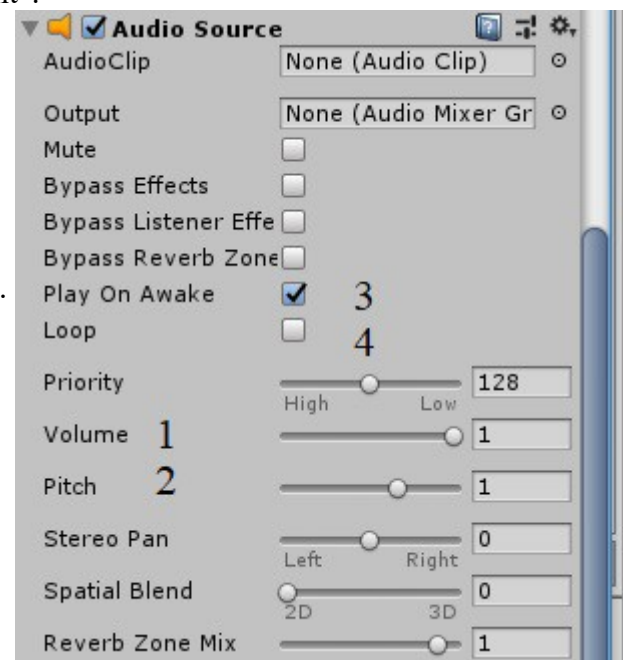
Denne komponent har flere ting.

Først er der Volume(1), som er hvor højt lyden bliver afslippet.

Så er der Pitch(2), som er hvor hurtigt lyden spilles.

Play On Awake(3), betyder at lyden, bliver spillet, når spillet starter eller scene starter.

Loop(4), er at lyden bliver Gentaget.



Du skal finde noget musik, enten i Windows biblioteket som før, eller hvis du har noget godt...

Eks. Jeg henter mit musik på “[www.freesound.org](http://www.freesound.org)”, som er et sted du kan finde gratis musik.

Når du har fundet en stykke musik, så skal du trække det ind i Unity, som før.

Og så skal du trække det over i “Audio Source” i det øverste felt. (AudioClip).

Så kan du have musik til dit spil.

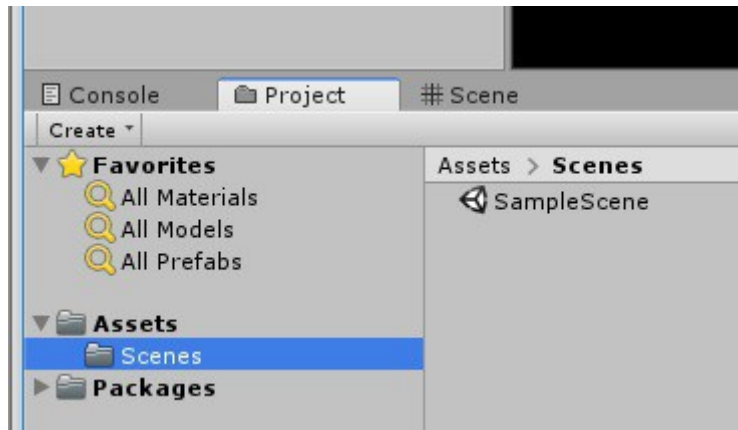
Hvis musikken er for kort, så tryk på “Loop”, så den bliver gentaget....

Nu skal vi lave en start scene, så vores spil ser mere professionelt ud.

Først skal vi ændre navnet på scenen.  
Hos mig hedder den "SampleScene"

Den vil jeg kalde "Banen", fordi det er jo den bane som folk skal spille.  
Højre klik på navnet, og skriv et nyt navn.

Det er "Rename" som betyder omdøb.



Så skal vi lave en nye scene.  
I øverste venstre hjørne, så skal du trykke på File->New Scene.

Så skal du Gemme Scene i (File – Save As...)  
Du skal finde hvor din første scene er gemt, og gemme denne scene der.  
Jeg kalder den "StartScene".

Nu har du to scener.

Dobbelt tryk på "StartScene", så du er sikker på at du står det rigtige sted.

Nu skal vi lave et "Canvas" til vores startscene.

Tryk på Create i Venstre hjørne. Tryk på UI -> Canvas  
Nu har du et papir, som du kan sætte ting fast på.  
Dette papir sidder hele tiden foran dit kamera.

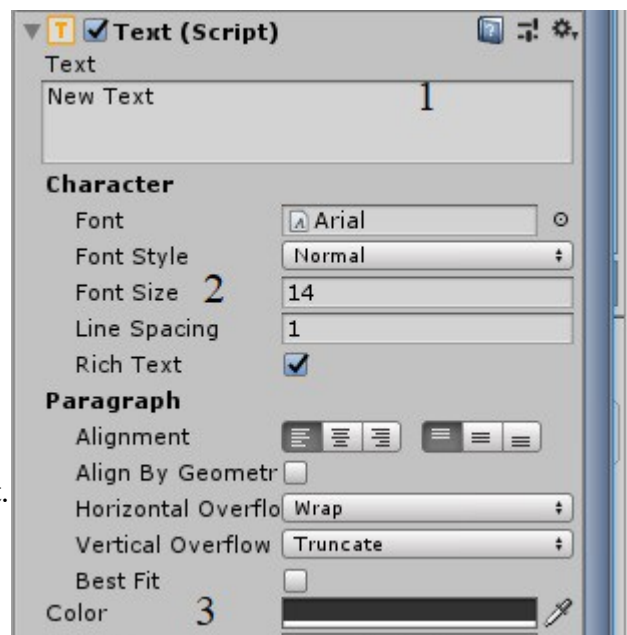
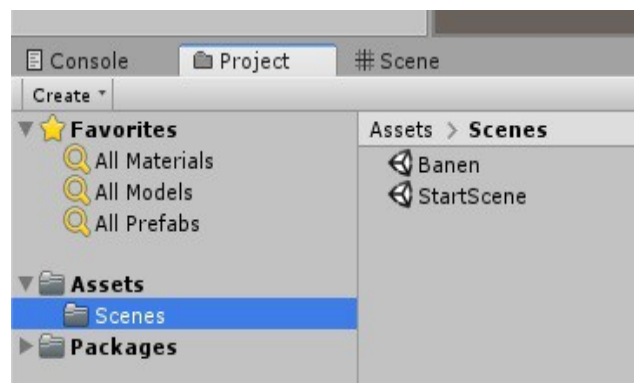
Først skal vi lave en Tekst, så tryk på Create igen og så på UI -> Text.

Text(1) er den tekst, som der bliver skrevet på skærmen.

Font Size(2) er størrelsen på skriften.

Color(3) er farven på teksten.

Vil du have flere farver, skal du lave en ekstra tekst.

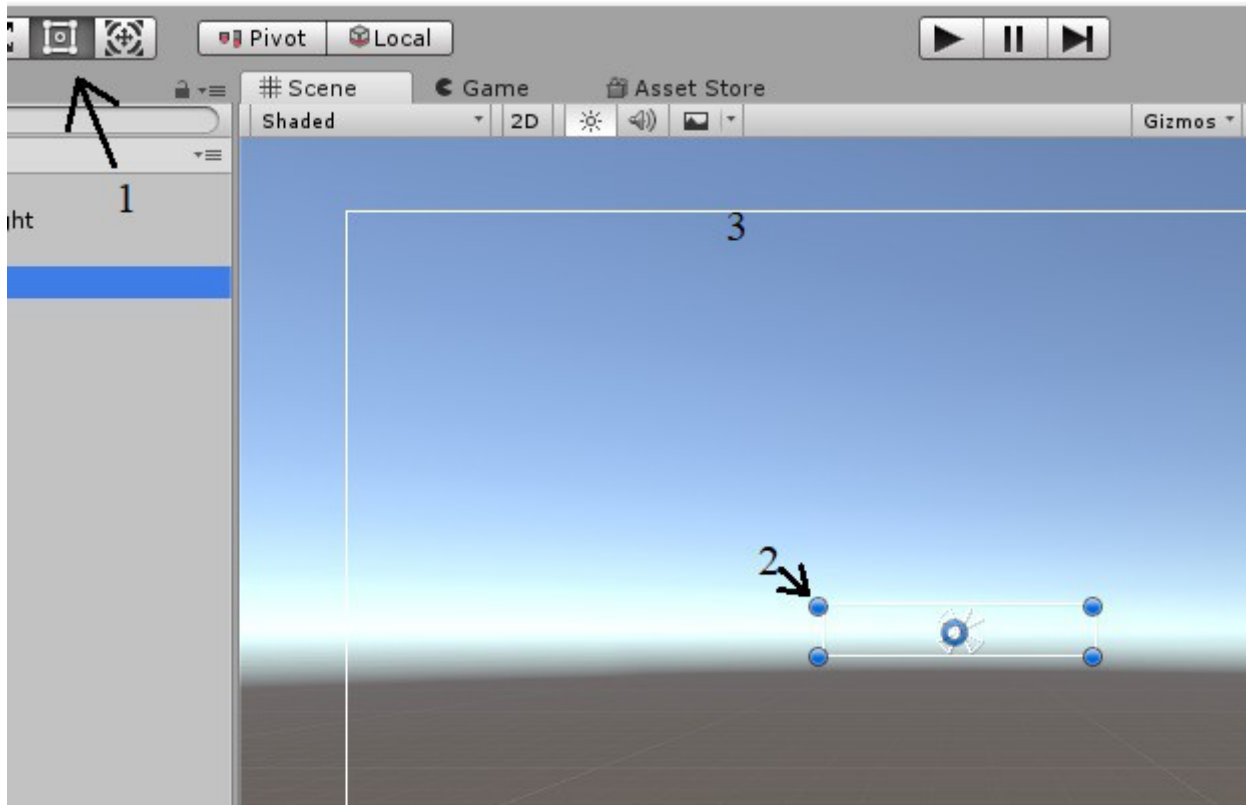


Så skal vi sætte papiret op, så det ser pænt ud.

I Venstre side, så skal du trykke på “Text”, og så tage musen ind i midten, og tryk på F.

Det gør at du kigger på det, som du har mærkeret i venstre side.

Hvis du har lavet teksten meget stor, så skal du ændre størrelsen på det område, som du skriver på.



Først skal du trykke på den knap øverst (1), som gør at du kan ændre størrelsen.

Nu kan du trække i de blå punkter for at ændre størrelsen på det område som du kan skrive på.

Du kan bare lave den til samme størrelse, som skærmen er. Her mærkeret med en hvid kant(3).

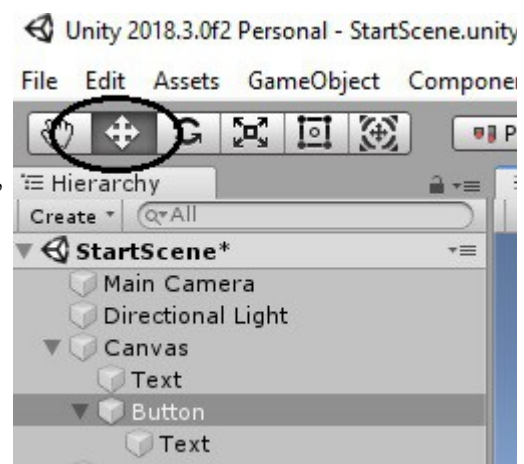
Nu skal vi tilføje en knap, som kan starte spillet.

Gå op i hjørnet, og tryk på Create -> UI -> Button

Du har en knap midt i scenen, som du så trække lidt ned ad, ved at bruge denne knap.

Du kan ændre navnet, ved at trykke på “Button”, og så kan du se Text.

Sætte et nyt navn, som eks. “Start Spillet”



Så Skal du skabe et nyt Script, som gør noget, når du trykker på knappen.

Går ned i “Assets”, og Højreklik og start et nyt script. (Create -> C# Script). Kald det “StartMenu”, og åben det.

Denne gang skal vi tilføje et værktøj helt i toppen af scriptet.

```
using UnityEngine.SceneManagement;
```

Dette er et værktøj, som kan forskellige ting, som her loade en ny scene.

Mellem Start og Update, skal du lave en ny funktion.

```
public void StartSpillet()  
{  
    SceneManager.LoadScene("Banen");  
}
```

Denne funktion, loader den scene hvor vores spil er. (Hvis din spil scene hedder “Banen”. Se side 3)

Gem Scriptet, og går tilbage til Unity.

Nu skal vi trække scriptet “StartMenu”, over på det objekt, som hedder “Canvas”.

så skal vi sætte knappen op, ved at trykke på “Button”, og så gå til højre, og finde denne funktion.

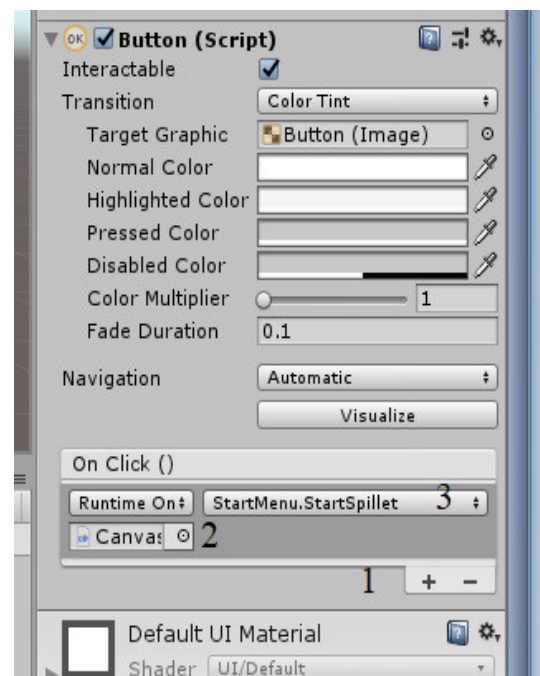
Først skal du trykke på “+”(1), for at tilføje en ny funktion.

Og så trække “Canvas”, fra venstre boks, til “None”(2).

Når du har gjort det, så tryk på Baren(3). Så finder du en liste med ting, som du kan vælge fra.

Find StartMenu, og så din funktion “StartSpillet”.

Gem og så mangler vi kun en ting...

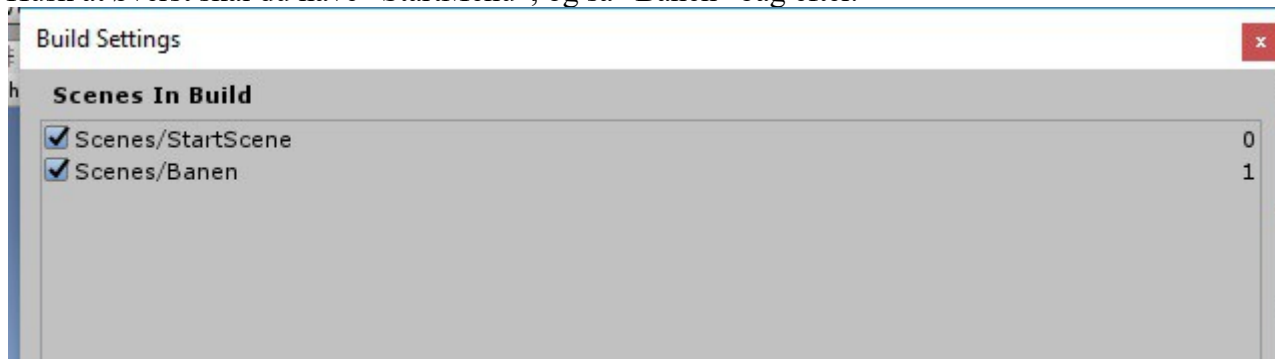


I øverste Venstre Hjørne, så tryk på File -> Build Settings...

Så kan du se en opsætning af dine scener.

Du kan så trække denne nye Scener op i boken.

Husk at øverst skal du have "StartMenu", og så "Banen" bag efter.



Du kan trykke på "Build and Run", så bygger den dit spil, og du kan spille dit spil...

Du skal lave en ny mappe, som den kan gemme dit spil i...

Evt. Kald den HimlenFalder, så du ved hvad det er.

Så kan du give dine venner en kopi af spillet, ved at kopiere hele den mappe.

Til sidst skal vi have en Exit mulighed, når du er træt af at spille spillet.

I dit PlayerControl script skal du tilføje to nye linjer, ind i Update.

```
if (Input.GetKey(KeyCode.Escape)) //Når du trykker på ESC, så..  
    Application.Quit(); //...stopper spillet.
```

Dette gør at man kan trykke på Escape kappen på tastaturet, og så stopper spillet.

Husk at gemme scriptet, og så skal du ind i (File -> Build Settings...) for at bygge dit spil igen.

Test om du kan stoppe spillet, når du er på banen.

Hvis du også vil stoppe spillet, når du bare er på Start siden, så skal du kopiere de to linjer, til dit StartMenu Script.