

Sons no P5 JS

Para deixar o jogo mais emocionante e criarmos uma atmosfera de ação para ele, escolhemos colocar uma trilha sonora, que é executada quando o jogo é iniciado.

Dentro de um jogo, são necessárias algumas ações para reproduzir um áudio ou uma trilha em formato de loop (repetidamente). Selecione as alternativas que apresentam partes necessárias nesse processo:

Selecione 3 alternativas

- A** Carregar o áudio com a trilha que queremos tocar.
- B** Criar a função `preload()` e atribuir a variável o resultado da função `loadSound()` com o caminho da trilha e sua extensão.
- C** Criar uma variável para armazenar a trilha em tempo de execução do nosso jogo.
- D** Executar a trilha na função `setup()` com o comando `trilha.play()`.