

06

## Colocando seu próprio áudio

Nosso jogo está muito legal, mas ainda não temos nenhum tipo de som para ele. Para deixar o jogo mais dinâmico e emocionante para a pessoa que estiver jogando, adicione uma trilha sonora e o som de pontuação ao seu jogo.

Para isso, utilize o componente  **AudioSource** da *Unity* e chame o método `Play` quando quiser executar um áudio dinamicamente, ou selecione a opção `play on Awake` para que o áudio toque assim que o objeto for criado.

