

## Ćwiczenie 13 – Zatrzymywanie dźwięków

Do zatrzymania odtwarzanych dźwięków możemy użyć dwóch metod. Pierwsza z nich zatrzyma każdy odtwarzany dźwięk (nawet kilka, jeśli brzmią w tym samym czasie), druga zatrzymuje konkretny wskazany utwór. Poniżej prześledzimy obie te możliwości.

### Przykład 1 – Metoda stopAll()

Metodą uniwersalną do zatrzymywania dźwięku jest **stopAll()** klasy **SoundMixer**.

Poniższy przykład prezentuje jej użycie w funkcji, która zatrzymuje dźwięki i jednocześnie linkuje nowy dźwięk z biblioteki (uwaga, dźwięk w bibliotece ma własną nazwę klasy „Adele”). Funkcja współpracuje z przyciskiem. Można też w funkcji wpisać samą metodę **SoundMixer.stopAll()**, wtedy zostanie zatrzymany dźwięk który słyszymy, a żaden nowy utwór nie rozpocznie się.

Jak to wykonać?

Musisz mieć plik dźwiękowy, który w dowolny sposób już odtwarzasz w filmie. Załóżmy, że dźwięk jest linkowany z biblioteki. Przygotuj też przycisk, który spowoduje zatrzymanie dźwięku. W klatce listwy czasowej wpisz kod zatrzymujący odtwarzanie:

```
function playMusic(event:MouseEvent):void{
    SoundMixer.stopAll();
    var mySound:Adele = new Adele;
    mySound.play();
}
myPlay_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, playMusic);
```

### Przykład 2 – Metoda stop()

Drugą metodą wstrzymującą odtwarzanie dźwięku jest metoda **stop()** klasy **SoundChannel**. Musimy najpierw powołać obiekt tej klasy i przypisać do niego odtwarzany dźwięk. Dopiero po tych zabiegach wolno nam użyć metody **stop()**. W ogólnej postaci wygląda to następująco:

```
var myChannel:SoundChannel = mySound.play();
myChannel.stop();
```

Jak to wykonać?

Ważne jest też to, że konkretny dźwięk musimy mieć już wczytany do filmu i odtwarzany – a to jest zupełnie odrębna operacja. Zaczniemy więc od początku, czyli od dynamicznego wczytania dźwięku do filmu i uruchomienia go. Oto przykład:

```
import flash.media.Sound;
var myRequest:URLRequest = new URLRequest("adeledaydreamer.mp3");
var mySound:Sound = new Sound();
mySound.load(myRequest);
var myChannel:SoundChannel = mySound.play();
```

Teraz w funkcji obsługującej jakiś przycisk możemy użyć metody **stop()** obiektu **myChannel**:

```
function stopMusic(event:MouseEvent):void{
    myChannel.stop();
}
myStop_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, stopMusic);
```