

# Praca z dźwiękiem we Flash

Zadania do samodzielnego wykonania

## Zadanie 1

Utwórz zestaw przycisków odpowiadających za (wczytanie i) odtwarzanie pliku MP3, zatrzymywanie dźwięku, pauzowanie i ponowne odtwarzanie od momentu, w którym dźwięk został przerwany.



Zaprogramuj możliwość odtworzenia dowolnego dźwięku (przycisk PLAY), definitywnego zatrzymania go (STOP), wstrzymania odtwarzania (PAUSE) i odtworzenia od momentu, w którym został zatrzymany (przycisk PLAY).

Skorzystaj z klasy **Sound** do odtwarzania dźwięku i **SoundChannel** do zatrzymania dźwięku oraz przechwycenia momentu zatrzymania (właściwość **position**).

Właściwość **position** można użyć jako parametru w metodzie **play()**. Np.

```
...  
var pausePosition:int = 0;  
var myChannel:SoundChannel = mySound.play(pausePosition);  
...  
pausePosition = myChannel.position;
```

Uwaga, metoda **play()** może przybierać trzy opcjonalne parametry. Pierwszy określa moment, w którym następuje rozpoczęcie utworu (w milisekundach, domyślnie jest to 0), drugi określa ile razy utwór ma być odtworzony (wartość domyślna to 1), a trzeci określa transformację dźwięku.

## Zadanie 2

Do poprzedniego zadania dodaj obiekt SLIDER, który będzie służyć do kontrolowania natężenia odtwarzanego dźwięku. Obiekty tego typu (UI controls) znajdują się w panelu Komponenty dla FLASH CS 3 (Składniki dla FLASH CS 5.5).



Nadaj mu nazwę instancji i wykorzystaj jego właściwość **value** do zmiany natężenia dźwięku. Przy czym natężenie dźwięku można ustawić zarówno przed rozpoczęciem odtwarzania jak i w trakcie.

Za transformację odtwarzanego już obiektu dźwiękowego odpowiada obiekt **SoundTransform** przypisany do własności **soundTransform** obiektu **SoundChannel**:

```
var newVolume:SoundTransform = new SoundTransform();  
newVolume.volume = .5;  
myChannel.soundTransform = newVolume;
```

Natomiast za transformację (wejściowe ustawienie) dźwięku, który dopiero jest uruchamiany odpowiada trzeci parametr metody **play()**.

➔ Należy utworzyć obiekt klasy **SoundTransform**:

```
var newVolume:SoundTransform = new SoundTransform();
```

➔ Następnie należy ustawić własność `volume` tego obiektu:

```
newVolume.volume = .5;
```

➔ I użyć go jako trzeciego parametru metody `play()`:

```
mySound.play(0, 0, newVolume);
```