ЗВУК В LAZARUS

Рассмотрим возможности воспроизведения звука в приложении Lazarus.

В самом простейшем случае приложение должно уметь выдавать звуковые сигналы или проигрывать небольшие звуковые сообщения при появлении каких-либо непредвиденных событий, когда нужно привлечь внимание пользователя.

Наиболее простой процедурой, управляющей звуком, является процедура **Beep**. Она не имеет параметров и воспроизводит стандартный звуковой сигнал, установленный в Windows.

Более серьезной функцией является функция sndPlaySound.

Функция sndPlaySound воспроизводит указанный волновой файл формата .wav или определенный системой звук. Для ее работы следует включить в раздел описания uses вызов модуля mmSystem:

implementation

uses MMSystem;

Формат функции:

sndPlaySound (SoundFile, wFlags);

Через параметр SoundFile этой функции можно передать путь к wav-файлу.

Параметр wFlags определяет способ проигрывания звукового фрагмента. Используются следующие значения (некоторые из них можно комбинировать при помощи операции ИЛИ):

Значение	Описание (wFlags)
SND_SYNC	Синхронный режим работы. Функция sndPlaySound вернет управление только после завершения проигрывания звукового фрагмента
SND_ASYNC	Асинхронный режим работы. Функция вернет управление немедленно, проигрывание звукового фрагмента будет выполняться в фоновом режиме параллельно с работой приложения
SND_NODEFAULT	Если указанный файл не найден, функция «тихо» возвращает управление, не проигрывая никаких звуков. Если же этот флаг не указан, и файл не найден, будет проигран стандартный системный звук. А если и это невозможно, функция не будет ничего проигрывать и вернет значение FALSE
SND_MEMORY	Это значение используется для проигрывания звуковых файлов, загруженных в оперативную память, например, из ресурсов приложения
SND_LOOP	Если указано значение SND_ASYNC, проигрывание звукового фрагмента будет зациклено. Для того чтобы остановить проигрывание, необходимо вызвать функцию sndPlaySound, указав ей в качестве параметра lpszSoundFile значение NULL
SND_NOSTOP	При указании этого значения функция проверяет, выполняется ли в настоящий момент проигрывание фрагмента. Если да, функция возвращает значение FALSE

Задание

- 1. Создайте новый проект, сохраните его в папке с названием «Звук».

- 3. Подготовьте wav-файл.
- 4. Создайте обработчик события для компонента TButton, выполнив на нем двойной щелчок, вводите в созданный обработчик код:

5. Так как в процедуре обработки нажатия кнопки используется вызов функции sndPlaySound, то следует включить в раздел описания uses вызов модуля mmSystem.

Задание

Создать программу проверки (тест), при вводе правильного ответа воспроизводится одна мелодия, при вводе неправильного – другая.

Например, на форме вашей программы вопрос: «Как звали Пушкина?» Если пользователь написал Александр, звучит одна мелодия, если что-то другое – другая.

Добавить кнопку «О программе», при нажатии открывается окно с ФИО разработчика и воспроизводится звук.