

3BYK B **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);`

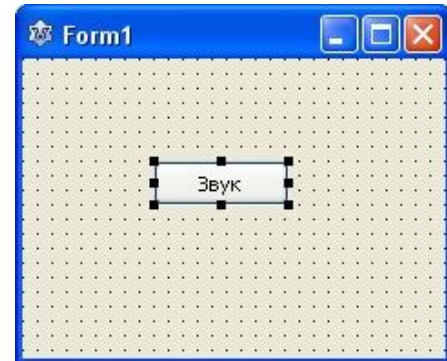
Через параметр `SoundFile` этой функции можно передать путь к wav-файлу.

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

Значение	Описание (wFlags)
<code>SND_SYNC</code>	Синхронный режим работы. Функция <code>sndPlaySound</code> вернет управление только после завершения проигрывания звукового фрагмента
<code>SND_ASYNC</code>	Асинхронный режим работы. Функция вернет управление немедленно, проигрывание звукового фрагмента будет выполняться в фоновом режиме параллельно с работой приложения
<code>SND_NODEFAULT</code>	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 <code>FALSE</code>
<code>SND_MEMORY</code>	Это значение используется для проигрывания звуковых файлов, загруженных в оперативную память, например, из ресурсов приложения
<code>SND_LOOP</code>	Если указано значение <code>SND_ASYNC</code> , проигрывание звукового фрагмента будет зациклено. Для того чтобы остановить проигрывание, необходимо вызвать функцию <code>sndPlaySound</code> , указав ей в качестве параметра <code>lpzSoundFile</code> значение <code>NULL</code>
<code>SND_NOSTOP</code>	При указании этого значения функция проверяет, выполняется ли в настоящий момент проигрывание фрагмента. Если да, функция возвращает значение <code>FALSE</code>

Задание

1. Создайте новый проект, сохраните его в папке с названием «Звук».
2. Поместите на форму компонент TButton, измените надпись на ней на «Звук» (Измените свойство Caption).



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

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
  sndPlaySound('CS2_AutoplayMusic.wav', snd_async or snd_NoDefault);  
end;
```

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.