**Проигрывание Wave-файлов под MFC**

**1. Введение**

В этой главе мы создадим программу, проигрывающую WAVE-файлы. Для начала создадим проект mysound в диалоговом режиме с использованием MFC. В начало файла mysoundDlg.cpp надо написать #include <mmsystem.h>, но это не всё, а теперь самое главное( если это не сделать, то будет ошибка при линковании ) :

1. Выберите Project -> Settings... --> C/C++ --> Code Generation и поставте Multithreaded DLL

2. Выберите Project -> Settings... --> Link --> General и поставте в поле Object/Library modules библиотеку winmm.lib( это очень важно, проверте !!! )

**2. Проигрывание Wave-файла в виде ресурса**

Первым делом надо создать ресурс, для этого в файле mysound.rc2 надо вписать строчку IDSOUND\_CORRECT sound rescorrect.wav, где IDSOUND\_CORRECT - индефикатор ресурса, sound - тип ресурса( название можно менять ), rescorrect.wav - файл ресурса. После этого в файле Resource.h надо зарегистрировать ресурс: #define IDSOUND\_CORRECT 130. Число 130 не должно совпадать с другими числами.

Как только ресурс зарегистрирован можно написать в файле mysoundDlg.cpp функции проигрывания этого ресурса :

static void PlayResource(LPCTSTR lpszSound) { HRSRC hRes; // resource handle to wave file HGLOBAL hData; BOOL bOk = FALSE; if ((hRes = ::FindResource(AfxGetResourceHandle(), lpszSound, \_T("sound"))) != NULL &&

(hData = ::LoadResource (AfxGetResourceHandle(), hRes)) != NULL) {

// found the resource, play it bOk = sndPlaySound((LPCTSTR)::LockResource(hData), SND\_MEMORY|SND\_SYNC|SND\_NODEFAULT); FreeResource(hData); } if (!bOk) { AfxMessageBox("ERROR !!! Can not play the sound.

nNot find sound board !!!"); } } inline static void PlayResource(UINT nIDS) { PlayResource(MAKEINTRESOURCE(nIDS)); }

В фунции ::FindResource(AfxGetResourceHandle(), lpszSound, \_T("sound")) третий параметр - тип ресурса, который был описан выше.

Теперь можно проиграть ресурс : PlayResource( IDSOUND\_CORRECT );

3. Проигрывание Wave-файла с диска

Для проигрывания WAVE-файла с диска можно использовать функцию :

BOOL sndPlaySound( LPCTSTR lpszSoundName;

UINT fuOptions; ); Параметры функции:

lpszSoundName Имя файла. Если этот параметр NULL,

то проигрывание файла останавливается. fuOptions

Специальные опции для проигрывания музыки.

Они могут быть следующими:

Значение Описание

SND\_SYNC Музыка играется синхронно, и функция

не возвращает указатель пока не будет конца файла.

SND\_ASYNC Музыка играется асинхронно, и функция

возвращает указатель сразу после начала

проигрывания файла. Чтобы остановить проигрывание,

надо вызвать функцию SndPlaySound с параметром

lpszSoundName установленным в NULL.

SND\_NODEFAULT Если файл не найден, то функция

возвращает указатель сразу и не

проигрывает стандартный звуковой эффект Windows.

SND\_MEMORY Этот параметр нужен для проигрывания

Wave-файла в виде ресурса( из памяти ).

SND\_LOOP Этот параметр нужен для проигрывания

Wave-файла в циклическом режиме. Также

при этом вы должны использовать влаг SND\_ASYNC.

Чтобы остановить проигрывание, надо вызвать

функцию SndPlaySound с параметром

lpszSoundName установленным в NULL.

SND\_NOSTOP Если музыка уже проигрывается,

то функция возврвщает FALSE.

Возвращаемое значение: Если музыка проигрывается

правильно, то функция возврвщает TRUE, иначе FALSE.

Пример использования: B

OOL bOk = sndPlaySound( "test.wav", SND\_SYNC);

if (!bOk) { AfxMessageBox

("Error ! Can not play the sound. !!!"); }