

# 12 – Som

O JPlay, por enquanto, só aceita arquivos wav.

## 12.1 – Executando um som

Para executar um som, basta fazer:

```
new Sound( nome do arquivo ).play();
```

Esse comando pode ser chamado em qualquer parte do código.

## 12.2 – Repetindo um som

Muitas vezes desejamos que um mesmo som seja executado várias vezes, por exemplo, quando temos uma música que fica tocando em backGround. Para isso basta usar o método abaixo passando como parâmetro o valor *true*.

```
public void setRepeat(boolean value).
```

## 12.3 - Configurações do som

No pacote do JPlay temos as seguintes opções para lidar com som:

**public boolean** isExecuting() – retorna *true* se o som estiver sendo reproduzido, ao contrário, retorna *false*.

**public void** pause() – pausa o som.

**public void** stop() – pára de tocar o som.

**public void** play() – começa a tocar o som.

**public void** setVolume(**float** value) – seta o volume com que o som irá ser tocado.

**public void** decreaseVolume(**float** value) - diminui o volume do som .

**public void** increaseVolume(**float** value) – aumenta o valor do som.

### Exemplo 16: Ao detectar que dois objetos colidiram reproduz um som de explosão.

```
public class Exemplo16
{
    //Detectando colisões, ao colidir aciona a animação da explosão
    public static void main(String[] args)
    {
        Window janela = new Window(800,600);
        Keyboard keyboard = janela.getKeyboard();

        keyboard.addKey(KeyEvent.VK_A, Keyboard.DETECT_EVERY_PRESS);
        keyboard.addKey(KeyEvent.VK_D, Keyboard.DETECT_EVERY_PRESS);

        GameImage backGround = new GameImage("fundo.png");
        Body navioAbobora = new Body("navio.png", 2);
        Body navioAmarelo = new Body("navio2.png",2);
        Animation explosao = new Animation("explosao.png",20);

        explosao.setRepeatAnimation(false);

        navioAbobora.setPosition(500,250);
        navioAmarelo.setPosition(100,250);
        navioAmarelo.setMaxVelocityX(3);
        navioAbobora.setMaxVelocityX(3);
    }
}
```

```

boolean executando = true;
boolean acionarExplosao = false;
while(executando)
{
    backGround.draw();
    if (acionarExplosao == false)
    {
        navioAbobora.draw();
        navioAmarelo.draw();

        navioAbobora.moveX();

        //O navio amarelo usará as teclas a,d para se movimentar para os lados
        navioAmarelo.moveX(KeyEvent.VK_A, KeyEvent.VK_D);

        char estado = navioAbobora.getStateOfX();
        if(estado == Sprite.LEFT)
            navioAbobora.setCurrFrame(0);
        else
            if(estado == Sprite.RIGHT)
                navioAbobora.setCurrFrame(1);

        estado = navioAmarelo.getStateOfX();
        if(estado == Sprite.LEFT)
            navioAmarelo.setCurrFrame(0);
        else
            if(estado == Sprite.RIGHT)
                navioAmarelo.setCurrFrame(1);

        if (navioAbobora.collided(navioAmarelo))
        {
            new Sound("explosao.wav").play();
            acionarExplosao = true;
            //O explosao.setPosition(x,y) - serve para centralizar a explosão
            //entre os navios
            if(navioAbobora.getStateOfX() == Body.LEFT)
                explosao.setPosition( navioAbobora.x - navioAbobora.width - explosao.width/4, 150);
            else
                if(navioAmarelo.getStateOfX() == Body.RIGHT)
                    explosao.setPosition( navioAmarelo.x + navioAmarelo.width - explosao.width/2, 150);
        }
    }
    else
    {
        explosao.runAnimation();
        explosao.draw();
    }
    janela.display();

    if (explosao.isAnimationFinished())
    {
        explosao.hide();
    }

    if ( keyboard.keyDown(Keyboard.ESCAPE_KEY) == true )
        executando = false;
}

```

```
    }
    janela.exit();
}
```