BREVE GUIDA ALL'UTILIZZO DI FILE WAV all'interno di Progetti DEV-CPP (utilizzando il linguaggio C oppure il linguaggio C++)

La funzione sndPlaySound

La funzione **sndPlaySound** esegue un suono in formato **WAV** specificato attraverso il nome del file relativo Questa funzione offre un sottoinsieme di funzionalità della funzione <u>PlaySound</u> ed è ancora a disposizione per ragioni di compatibilità all'indietro rispetto ai sistemi operativi meno recenti.

Sintassi

C++	
BOOL sndPl	.aySound(
LPCTSTR	lpszSound,
UINT	fuSound
);	

Parametri

• IpszSound

Una stringa che specifica il suono da eseguire. Questo parametro conterrà il nome del file audio in formato WAV. Se questo parametro è uguale a **NULL**, qualsiasi suono in esecuzione verrà immediatamente fermato.

• fuSound

Insieme di **flag** che gestiscono la modalità di esecuzione del suono in formato WAV. Ecco un sottoinsieme di valori utilizzabili:

Valore	Significato					
SND_ASYNC	Il suono viene eseguito in modo ASINCRONO e la funzione restituirà il controllo al programma chiamante immediatamente dopo averlo avviato (ossia senza aspettare la sua fine). Per terminare un suono eseguito in modalità ASINCRONA, occorre chiamare la funzione sndPlaySound con il parametro <i>lpszSound</i> posto al valore NULL .					
SND_SYNC	Il suono viene eseguito in modalità SINCRONA e la funzione non restituirà il controllo al programma chiamante fino a quando il suono non terminerà la sua esecuzione					
SND_LOOP	Il suono viene eseguito in continuazione fino a quando la funzione sndPlaySound non verrà chiamata nuovamente con il parametro <i>lpszSound</i> posto a NULL . E' obbligatorio specificare in questo caso anche il flag SND_ASYNC .					
SND_NODEFAULT	Se non si riesce a trovare il file WAV contenente il suono, la funzione restituirà il controllo al programma chiamante senza eseguire il suono di default del sistema					
SND_NOSTOP	Se nello stesso processo è in esecuzione un altro suono, la funzione restituirà immediatamente il controllo al programma chiamante restituendo il valore FALSO e senza eseguire il suono in essa specificato.					

Valore di ritorno

La funzione restituisce **TRUE** (ossia 1 per il linguaggio C) se ha successo oppure **FALSE** (ossia 0 per il linguaggio C) in caso di fallimento.

Requisiti minimi

Nomi unicode ed ANSI	sndPlaySoundW (Unicode) e sndPlaySoundA (ANSI)
Libreria	Libwinmm.a
File header	Mmsystem.h (incluso in Windows.h)
Sistema server minimo supportato	Windows 2000 Server [solo per app desktop]
Sistema client minimo supportato	Windows 2000 Professional [solo per app desktop]

COME UTILIZZARLA ALL'INTERNO DI UN PROGETTO DEV-CPP

In questo esempio abbiamo creato, scegliendo il linguaggio C, un progetto DEV-CPP chiamato C-Sounds.dev all'interno del quale proviamo ad utilizzare la funzione sndPlaySound per eseguire il file audio 3-dadi.wav in modalità ASINCRONA

Proget	to Cla	isi Debug		main.c	
-\	C-Sour	ds n.c		1 2	<pre>#include <stdio.h> #include <stdlib.h></stdlib.h></stdio.h></pre>
				3	
				4	<pre>//per funzione del suono sndPlaySound()</pre>
				5	//con include diretta nei parametri del linker
				6	//del progetto DEV-CPP della liberia libwinmm.a
				7	#include <windows.h> Include di libreria</windows.h>
				8	
				9	<pre>int main(int argc, char *argv[])</pre>
				10日	K
				11	
				12	//AUDIO necessita di windows.h e libwinmm.a
				13	//ATTENZIONE SOLO ESTENSIONE . WAV
				14	<pre>sndPlaySound ("3-dadi.wav", SND_SYNC);</pre>
				15	
				16	Call alla funzione sndPlaySound
				17	return 0;
				18 -	<u>}</u>
Co	mpilato	re (3) 🖬 Riso	rse 📶 Log di	Compilazi	ione 🖉 Debug 🗓 Risultati Ricerca 🐐 Chiudi
Linea	Col	Unità			Messaggio
		D:\rio\SCUOLA	\DISCIPLINA-INI	FORMATIC	CA\RIO-LEZION main.c:(.text+0x23): undefined reference to `imp_sndPlaySoundA'
		D:\rio\SCUOLA	\DISCIPLINA-INI	FORMATIC	CA\RIO-LEZION [Error] ld returned 1 exit status
25		D:\rio\SCUOLA	DISCIPLINA-IN	FORMATIC	A\RIO-LEZION recipe for target 'C-Sounds.exe' failed
	ATTENZIONE: non basta infatti otterremo un errore in fase di LINKING				
	Occorre inserire "a mano" la libreria specifica da utilizzare				
				occorr	

Come inserire la libreria libwinmm.a nei parametri di linking del progetto





🏧 Apri				×	8
Cerca in:	ib	~	G 🏚 📂 🛄 -		Scorrere tutte le librerie presenti nella
	Nome	^	Ultima modifica	T.	directory lib a lib32 (in questo caso noi
*			07/12/2014 19:49	11	abbierre sealte le prime) fine e reggiungere il
Accesso rapido	libwiashext.a	3	07/12/2014 18:48	FIL	abbiamo sceito la prima) fino a raggiungere il
	libwindowsc	odecs a	07/12/2014 10:40		file libwinmm.a
	libwinfax a	ouecs.a	07/12/2014 18:48	Fil	
Desktop	libwinhttp.a		07/12/2014 18:48	Fil	
	libwininet.a		07/12/2014 18:48	Fil	
	libwinipsec.a		07/12/2014 18:48	Fil	
Raccolte	libwinmm.a		07/12/2014 18:48	Fil	Selezioniamola e noi clicchiamo su "Anri"
_	libwinpthrea	id.a	07/12/2014 19:19	Fil	Selezionianiola e por circentanto su Apri
	libwinpthrea	id.dll.a	07/12/2014 19:19	Fil	
Questo PC	🗋 libwinrnr.a		07/12/2014 18:48	Fil	
	libwinscard.	a	07/12/2014 18:48	Fil	
	libwinspool.	a	07/12/2014 18:48	Fil	
Rete					
	Nome file:	libwinmm.a	× (Apri	
	Tipo file:	All files (*.*)	~	Annulla	
Opzioni Additi C compiler:	onali riga comanc	do: C++ compiler:	Linker:	s (x86)	Ora la nostra libreria libwinmm.a appare essere aggiunta alla sezione relativa al "Linker" del nostro progetto DEV-CPP
4			Aggiungi libreri	a o oggett Ajuto	
		Non ci resta che	validare il tut	to cliccanc	lo su OK