

MP3 Player - Carregando através de texto

Número da coluna: 10

Data: 23/09/2002

Fala ae Pessoal!

Esta semana falaremos de sons. Vamos construir um MP3 Player que vai carregar um *.MP3 à partir do nome do arquivos que está na mesma pasta... Isso mesmo! Basta digitar o nome da música na caixa de texto e ouvir o desejado.

Um sistema onde a variável da caixa de entrada será transformada no arquivo *.MP3 a ser carregado e tocado.

Mãos à obra:

Crie um filme do tamanho que quiser.

Este filme deverá possuir uma cena e 4 camadas:

acoes
objetos de Som
caixa de texto
botoes

acoes:

Um Key-frame, insira as seguintes linhas:

```
this.onEnterFrame = function () {  
if (parado!=true) {  
duracao=entradaSom.duration/1000;  
posicao=entradaSom.position/1000;  
}  
musicaCarregada=entrada;  
//  
//Reverso  
if (REV==1 && posicaoSom>0) {  
_root.entradaSom.stop();  
posicaoSom=posicaoSom-.5;  
_root.entradaSom.start(posicaoSom,0);  
}  
revBotao.onPress = function () {  
REV=1;  
posicaoSom=_root.entradaSom.position/1000;  
//  
}
```

```

revBotao.onRelease = function () {
REV=0
}
//Avanço
if (FF==1 && entradaSom.position<entradaSom.duration) {
_root.entradaSom.stop();
posicaoSom=posicaoSom+.5;
_root.entradaSom.start(posicaoSom,0);
}
FFBotao.onPress = function () {
FF=1;
posicaoSom=_root.entradaSom.position/1000;
}
FFBotao.onRelease = function () {
FF=0
}
}

```

objetos de Som:

Um Key-frame, insira as seguintes linhas:

```

minhaMusica = new Sound(minhaMusicaMc);
minhaMusica.attachSound("minhaMusica01");
minhaMusicaVolume=100;
minhaMusica.setVolume(minhaMusicaVolume);

```

caixa de texto:

Insira três caixas de texto. Uma de entrada, instanciada de "entrada" sem áspas; e duas dinâmicas instanciadas de "duracao" e "posicao" respectivamente e sem áspas.

E, por fim.

botoes:

Nesta camada, criaremos 7 botões, onde cinco deles são característicos de um player (retroceder, tocar, avançar, pausar e parar) e os dois restantes comuns:

Instancie os botoes *retroceder*, *tocar* e *avançar* de "RevBotao", "playBotao" e "FFBotao", respectivamente, onde playBotao deverá incluir o código:

```

on (press) {
if (playing!=true) {
playing=true;
pausado=false;

```

```
parado=false;
_root.entradaSom.start(myMusicPosition,0)
}
}
```

Para os botões pausar e parar, inserir:

parar:

```
on (press) {
if (playing==true) {
playing=false;
pausado=false;
parado=true;
_root.entradaSom.stop();
posicaoSom=0;
posicao=0;
}
}
```

pausar:

```
on (press) {
if (playing==true) {
playing=false;
pausado=true;
parado=false;
myMusicPosition=_root.entradaSom.position/1000;
_root.entradaSom.stop();
}
}
```

Ainda faltam dois botões, certo? Exatamente.

Em um destes botões, o qual terá a função de carregar o escrito na caixa de texto dinâmica instanciada de "entrada" - sem aspas - coloque o seguinte código:

```
on(press) {
if (entrada!=nul && playing!=true) {
playing=true;
pausado=false;
parado=false;
entradaSom = new Sound(entradaSomMc);
entradaSomVolume=100;
entradaSom.setVolume(entradaSomVolume);
entradaSom.loadSound(entrada);
entradaSom.start(myPausePosition,0)
```

```
}  
entradaSom.onSoundComplete=function() {  
  playing=false;  
  pausado=false;  
  parado=true;  
  entradaSomPosition=0;  
  posicao=0;  
}  
}
```

E finalmente, no último botão que terá a função de apagar o escrito dentro da caixa de entrada, insira o seguinte script:

```
on(press) {entrada=nul}
```

Salve seu arquivo e exporte-o. Lembre-se que os arquivos *.mp3 devem estar no mesmo diretório que o seu *.swf final.

O interessante é notar o que acontece nas caixas de textos dinâmicas - *posição e duração* - que mostram o tempo total da música e a posição atual.

Prestem bem atenção no código, pois à partir daí temos inúmeras possibilidades na criação de players interessantes.

*Obs: Neste exemplo de *.swf (acima), não foi possível enviar um arquivo *.mp3, por motivo de tamanho.*