音效播放问题

DionysosLai 2014-5-30

原文链接地址：<http://post.justbilt.com/2013/11/28/cocos2dx_loop_sound/>

这里只是将作者提到的进行归纳总结：

1. 获取播放音效的ID

unsigned int uID=SimpleAudioEngine::sharedEngine()->playEffect("1.ogg", true);//开始循环播放

这样，我们就可以根据这个ID值，停止音效的播放：

SimpleAudioEngine::sharedEngine()->stopEffect(nID);//停止播放

不过，这里在win32上，同一个音效获取到的ID值是一样。这个原因是由于在Win32上，音效的ID值是根据路径来获取的。

在Android平台，就不会有这个问题，同一个音效的ID是递增增长的。不过有一个问题，要注意，就是如果没有提前**preloadEffect，** 那么第一次返回的音效ID值为0。

1. 在游戏结束的时候要调用 CocosDenshion::SimpleAudioEngine::end(); ,不然声音所占的内存不会被释放