

uexAudio

音频功能

方法

open 打开音频文件
play 播放
pause 暂停
replay 重播
stop 停止
volumeUp 音量+
volumeDown 音量-
openPlayer 打开音乐播放器
closePlayer 关闭播放器
startBackgroudRecord 开始后台录音
stopBackgroudRecord 停止后台录音
record 打开录音界面
openSoundPool 打开音效池
addSound 添加音效
playFromSoundPool 播放音效
stopFromSoundPool 停止音效
closeSoundPool 关闭音效池

回调方法

cbRecord 打开录音界面的回调方法
cbBackgroudRecord 停止后台录音的回调方法
cbOpenSoundPool 打开音效池的回调方法

监听方法

onPlayFinished 播放完成的监听方法

open

打开音频文件
uexAudio.open(path)

说明:

后台播放, iOS 支持 MP3、WAV、CAF 格式, Android 支持 MP3、WAV、AMR、MIDI 格式。

参数:

path:(String 类型)必选 音频文件路径, 路径协议详见 CONSTANT 中 Path Types。

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例：

```
<!DOCTYPE HTML>

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">

<title>音乐功能</title>

<script type="text/javascript">
function openMusicExplorer(){
    uexFileMgr.explorer("");
}
function audioMgr(type,url){
    if(type == 1){
        uexAudio.open(url);
    }else if(type == 2){
        uexAudio.play();
    }else if(type == 3){
        uexAudio.stop();
    }else if(type == 4){
        uexAudio.replay();
    }else if(type == 5){
        uexAudio.pause();
    }else if(type == 6){
        uexAudio.volumeUp();
    }else if(type == 7){
        uexAudio.volumeDown();
    }
}
var cText = 0;
var cJson = 1;
var cInt = 2;
window.uexOnload = function(){
    uexFileMgr.cbExplorer=function(opCode,dataType,data){
        document.getElementById('hidText').value = data;
        document.getElementById('file').innerHTML = data;
    }
}
</script>
</head>
<body>

<div class="tit">音乐功能</div>

<div class="conbor">

<div class="consj">

<input class="btn" type="button" value="选择音频文件" onclick="openMusicExplorer();">
```

```

        <span>选择好的音频文件为: </span>
        <div class="tcxx" id="file"></div>
        <input id="hidText" type="hidden" value="">
        <span>1.打开音乐</span>
        <input class="btn" type="button" value="打开音乐"
onclick="audioMgr(1,document.getElementById('hidText').value);">
        <span>2.播放</span>
        <input class="btn" type="button" value="音乐播放" onclick="audioMgr(2,'');">
        <span>3.停止</span>
        <input class="btn" type="button" value="停止播放" onclick="audioMgr(3,'');">
        <span>4.重播</span>
        <input class="btn" type="button" value="停止播放" onclick="audioMgr(4,'');">
        <span>5.暂停</span>
        <input class="btn" type="button" value="暂停播放" onclick="audioMgr(5,'');">
        <span>6.声音 +</span>
        <input class="btn" type="button" value="声音 +" onclick="audioMgr(6,'');">
        <span>7.声音 -</span>
        <input class="btn" type="button" value="声音 -" onclick="audioMgr(7,'');">
    </div>
</div>
</body>
</html>

```

play

播放

uexAudio.play(repeats)

说明:

播放音频

参数:

repeats:(Number 类型)必选 重复次数, -1:无限循环, 0:不循环。

支持平台:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 open 方法示例

pause

暂停

uexAudio.pause()

说明:

暂停

参数:

无
平台支持:
 Android2.2+
 iOS4.3+
版本支持:
 3.0.0+
示例:
 见 open 方法示例

replay
重播
 uexAudio.replay()
说明:
 重播
参数:
 无
平台支持:
 Android2.2+
 iOS4.3+
版本支持:
 3.0.0+
示例:
 见 open 方法示例

stop
停止
 uexAudio.stop()
说明:
 停止
参数:
 无
平台支持:
 Android2.2+
 iOS4.3+
版本支持:
 3.0.0+
示例:
 见 open 方法示例

volumeUp
音量+
 uexAudio.volumeUp()
说明:
 音量+

参数:

无

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 open 方法示例

volumeDown

音量-

uexAudio.volumeDown()

说明:

音量-

参数:

无

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 open 方法示例

openPlayer

打开音乐播放器

uexAudio.openPlayer(paths, index)

说明:

打开音乐播放器

参数:

paths:(String 类型)必选 要播放的所有音频路径，路径协议详见 [CONSTANT](#) 中 Path Types，以逗号分隔。

index:(Number 类型)必选 索引

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

<!DOCTYPE HTML>

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

```

<meta name="viewport" content="target-densitydpi=device-dpi, width=device-width, initial-scale=1.0,
user-scalable=no" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/index.css">
<title>旋转木马之CoverFlow2功能</title>
<script type="text/javascript">
function pieOpen(){
    //打开CoverFlow2动画
    uexCoverFlow2.open("510", "20", "200", "500", "800");
}
function pieClose(){
    var idarr = ["500", "510"]; // var idarr = ["500"];
    //关闭动画
    uexCoverFlow2.close(idarr);
}
window.uexOnload = function(){
    uexWidgetOne.cbError = function(opid, type, error){
        alert(error);
    }
    //open的回调函数,
    uexCoverFlow2.loadData = function(id){
        var jsonStr = '{"id":"' + id +
        ",data":[{"title":"123","imageUrl":"http://www.cmkjz.com/uploads/allimg/100116/0134423.jpg"},{"title":"456","image
Url":"http://82238.com/uploads/allimg/110519/2-110519130404.jpg"},{"title":"789","imageUrl":"http://www.qqhead.
com/UploadFiles/2010-04/2010458740103062.gif"},{"title":"000","imageUrl":"http://a4.att.hudong.com/06/63/01300
001216886130487639263274.jpg"}]}'";
        // 设置CoverFlow2的数据源
        uexCoverFlow2.setJsonData(jsonStr, "res://Default.png");
    }
    uexCoverFlow2.onItemSelected = function(opId, index){
        alert("opId:" + opId + "index:" + index)
    }
}
</script>
</head>
<body>
<div class="tit">旋转木马之CoverFlow2功能</div>
<div class="conbor">
    <div class="consj">
        <input class="btn" type="button" value="打开CoverFlow2" onclick="pieOpen();">
        <input class="btn" type="button" value="关闭" onclick="pieClose();">
    </div>
</div>
</body>
</html>

```

closePlayer

关闭播放器

`uexAudio.closePlayer()`

说明:

关闭播放器

参数:

无

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 `openPlayer` 方法示例

startBackgroudRecord

开始后台录音

`uexAudio.startBackgroudRecord(mode, fileName)`

说明:

后台录音没有界面

参数:

`mode`:(Number 类型)必选 录音格式, 0: AMR 格式, 1:CAF 格式。Android 只支持 AMR 格式。

`filename`:(String 类型)可选 文件名称, 默认以当前时间作为文件名。

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">
<title>音乐功能</title>
<script type="text/javascript">
window.uexOnload = function(){
    uexAudio.cbBackgroundRecord = function(opCode, dataType, data) {
        alert("Path:" + data);
        recordPath = data;
        document.getElementById('backrecord').innerHTML = data;
    }
}
```

```

}
</script>
</head>
<body>
    <div class="tit">音乐功能</div>
    <div class="conbor">
        <div class="consj">
            <input class="btn" type="button" value="开始后台录音"
                onclick="uexAudio.startBackgroundRecord(1,document.getElementById('RecordName').value);">
<input
            class="btn" type="button" value="停止后台录音"
            onclick="uexAudio.stopBackgroundRecord();"> <span>后台录音的音频文件地址为: </span>
            <div class="tcxx" id="backrecord"></div>
            <input class="btn" type="button" value="播放录音"
                onclick="playBackRecord();">
        </div>
    </div>
</body>
</html>

```

stopBackgroudRecord

停止后台录音

uexAudio.stopBackgroundRecord()

说明:

停止后台录音

参数:

无

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 startBackgroudRecord 示例

record

打开录音界面

uexAudio.record(mode, fileName)

说明:

打开录音界面

参数:

mode:(Number 类型)必选 录音格式, 0:AMR 格式, 1:CAF 格式。Android 只支持 AMR 格式。

filename:(String 类型)可选 文件名称, 默认以当前时间作为文件名。

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

```
<!DOCTYPE HTML>

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">

<title>音乐功能</title>

<script type="text/javascript">

window.uexOnload = function(){

    uexAudio.cbRecord=function (opCode,dataType,data){

        document.getElementById('audiorecord').innerHTML += data;

    }

}

</script>

</head>

<body>

    <div class="tit">音乐功能</div>

    <div class="conbor">

        <div class="consj">

            <span>1.录音</span>

            <input class="textbox" id="RecordName" type="text" value="201301291354"><br/>

            <input class="btn" type="button" value="录音"

onclick="uexAudio.record(0,document.getElementById('RecordName').value);">

            <span>录制好的音频文件地址为: </span>

            <div class="tcxx" id="audiorecord"></div>

        </div>

    </div>

</body>

</html>
```

openSoundPool

打开音效池

uexAudio.openSoundPool()

说明:

打开音效池

参数:

无

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+
版本支持:

3.0.0+

示例:

```
<!DOCTYPE HTML>

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">

<title>音乐功能</title>

<script type="text/javascript">
function openSoundExplorer(){
    uexFileMgr.explorer("");
}
// 音乐播放
function audioMgr(type,url){
    else if(type==1){
        uexAudio.openSoundPool(url);
    }else if(type==2){
        if(soundid>0)
            uexAudio.addSound(soundid);
    }else if(type==3){
        if(soundid>0)
            uexAudio.playFromSoundPool(soundid,url);
    }else if(type==4){
        if(soundid>0){
            uexAudio.stopFromSoundPool(soundid);
        }
    }
}
window.uexOnload = function(){
    uexFileMgr.cbExplorer=function(opCode,dataType,data){
        document.getElementById('SoundhidText').value = data;
    }
    uexAudio.cbOpenSoundPool=function(opCode,dataType,data){
        alert("open 成功");
        soundid=data;
    }
}
</script>

</head>

<body>

<div class="tit">音乐功能</div>

<div class="conbor">
```

```

<div class="consj">
    <span>0.选择音效文件</span>
        <input class="btn" type="button" value="选择音效文件" onclick="openSoundExplorer();">
        <div class="tcxx" id="Soundfile"></div>
        <input id="SoundhidText" type="hidden" value="">
    <span>1.打开音效</span>
        <input class="btn" type="button" value="打开音效"
onclick="audioMgr(1,document.getElementById('SoundhidText').value);">
    <span>2.播放音效</span>
        <input class="btn" type="button" value="播放音效" onclick="audioMgr(2,'');">
        <span>3.播放音效</span>
        <input class="btn" type="button" value="播放音效" onclick="audioMgr(3,'');">
        <span>4.停止音效</span>
        <input class="btn" type="button" value="停止音效" onclick="audioMgr(4,'');">
    </div>
</div>
</body>
</html>

```

addSound

向音效池添加音音效

uexAudio.addSound(soundID, path)

说明:

iOS 支持 WAV、AMR、AIF、CAF 格式。Android 支持 WAV、MIDI、AMR 格式。

参数:

soundID:(String 类型)必选 唯一标识符

path:(String 类型)必选 音效文件路径, 路径协议详见 CONSTANT 中 Path Types。

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 openSoundPool 方法示例。

playFromSoundPool

播放音效

uexAudio.playFromSoundPool(id)

说明:

播放音效

参数:

id:(String 类型)必选 唯一标识符

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 openSoundPool 方法示例。

stopFromSoundPool

停止音效

uexAudio.stopFromSoundPool(id)

说明:

停止音效

参数:

id:(String 类型)必选 唯一标识符

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

示例:

见 openSoundPool 方法示例。

closeSoundPool

关闭音效池

uex.Audio.closeSounPool()

说明:

关闭音效池

参数:

无

平台支持:

Android2.2+

iOS4.3+

版本支持:

3.0.0+

cbRecord

打开录音界面的回调方法

uexAudio.cbRecord(opId, dataType, data)

参数:

opId:(Number 类型)必选 操作 ID, 此方法中不起作用, 可忽略。

dataType:(Number 类型)必选 数据类型, 详见 CONSTENT 中 Callback 方法

数据类型

data:(String 类型)必选 文件路径

版本支持:

3.0.0+

cbBackgroudRecord

停止后台录音的回调方法

uexAudio.cbBackgroundRecord(opId, dataType, data)

参数:

opId:(Number 类型)必选 操作 ID, 此方法中不起作用, 可忽略。

dataType:(Number 类型)必选 数据类型, 详见 CONSTENT 中 Callback 方法

数据类型

data:(String 类型)必选 文件路径

版本支持:

3.0.0+

cbOpenSoundPool

打开音效池的回调方法

uexAudio.sbOpenSoundPool()

参数:

opId:(Number 类型)必选 操作 ID, 此方法中不起作用, 可忽略。

dataType:(Number 类型)必选 数据类型, 详见 CONSTENT 中 Callback 方法

数据类型

data:(Number 类型)必选 唯一标识符

版本支持:

3.0.0+

onPlayFinished

播放完成后的监听方法

uexAudio.onPlayFinished(loopTime)

参数:

loopTime:(Number 类型)必选 已播放次数

版本支持:

3.0.0+