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","imageUrl":"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/06/63/01300001216886130487639263274.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.closeSoungPool()

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+