



# #digitalReskilling Software Developer

Desenvolvimento de Aplicações Mobile - iOS

Bruno Santos  
[bruno.santos@cesae.pt](mailto:bruno.santos@cesae.pt)

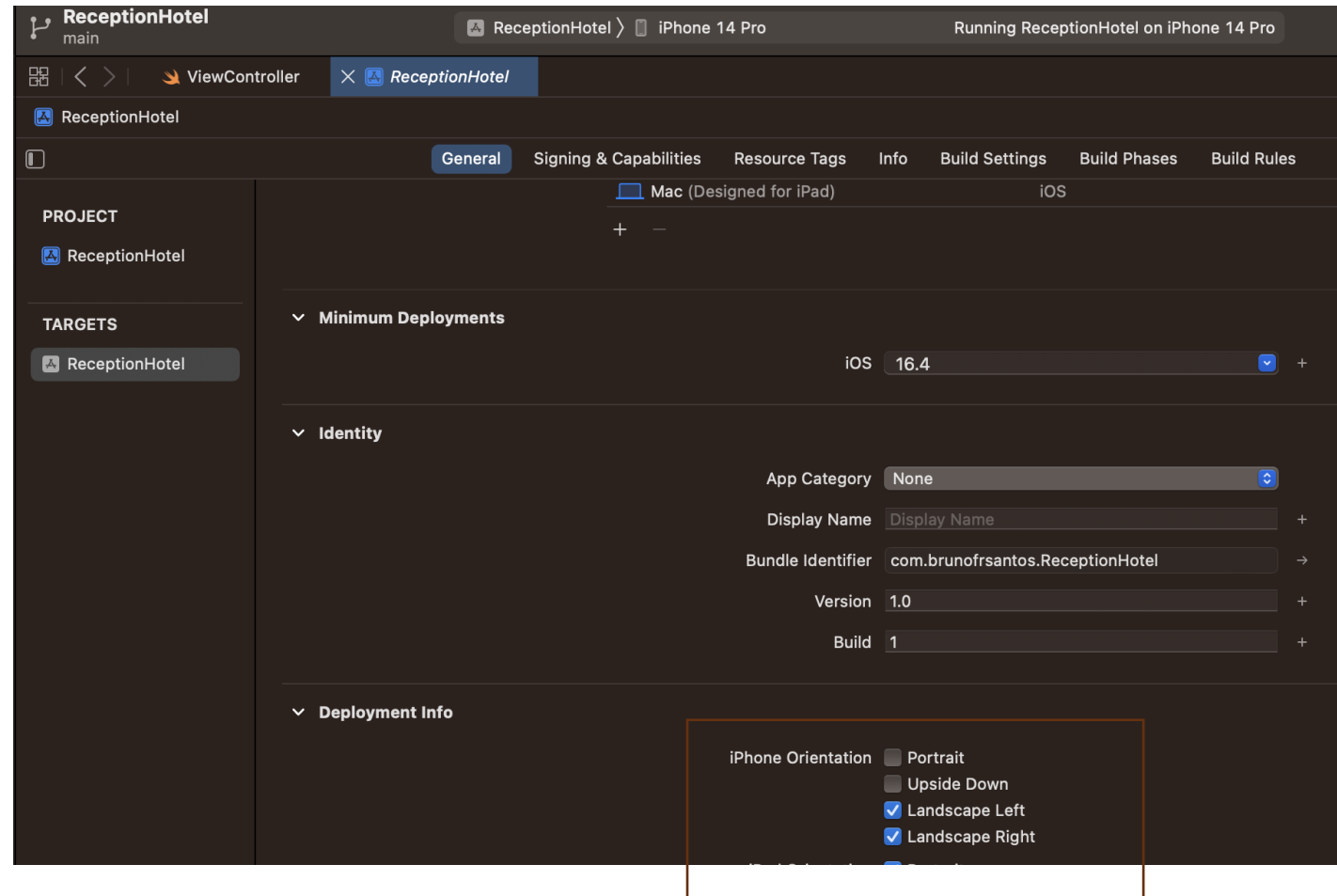
# Áudio

- Vamos criar uma aplicação onde adicionaremos áudio
- Crie um novo projeto com o nome ReceptionHotel e importe os Assets:
  - reception.jpg
  - reception.mp3

# ReceptionHotel

- Nas propriedades da aplicação altere o projeto para que funcione apenas em Landscape

# ReceptionHotel



# ReceptionHotel

- Adicione ao layout da aplicação uma Image View para servir de background da aplicação, com a imagem “reception.jpg”.
- Em cima da campainha adicione um botão, retire o texto do mesmo e aumente-o para que cubra todo o espaço.
- Adicione as constraints.

# ReceptionHotel



# ReceptionHotel

- Crie o evento de clique no botão associando o mesmo no ViewController.
- Dentro do evento adicione: `print("Ring")`
- Teste a aplicação

# ReceptionHotel

```
8  import UIKit
9
10 class ViewController: UIViewController {
11
12     @IBAction func ringPressed(_ sender: UIButton) {
13         print("Ring")
14     }
15     override func viewDidLoad() {
16         super.viewDidLoad()
17         // Do any additional setup after loading the view.
18     }
19
```



# ReceptionHotel

- Vamos adicionar o AVFoundation à nossa aplicação para importar a funcionalidade de áudio na nossa aplicação

# ReceptionHotel

```
8  import UIKit
9  import AVFoundation
10
11  class ViewController: UIViewController {
12
```

# ReceptionHotel

- De seguida criamos um AVAudioPlayer

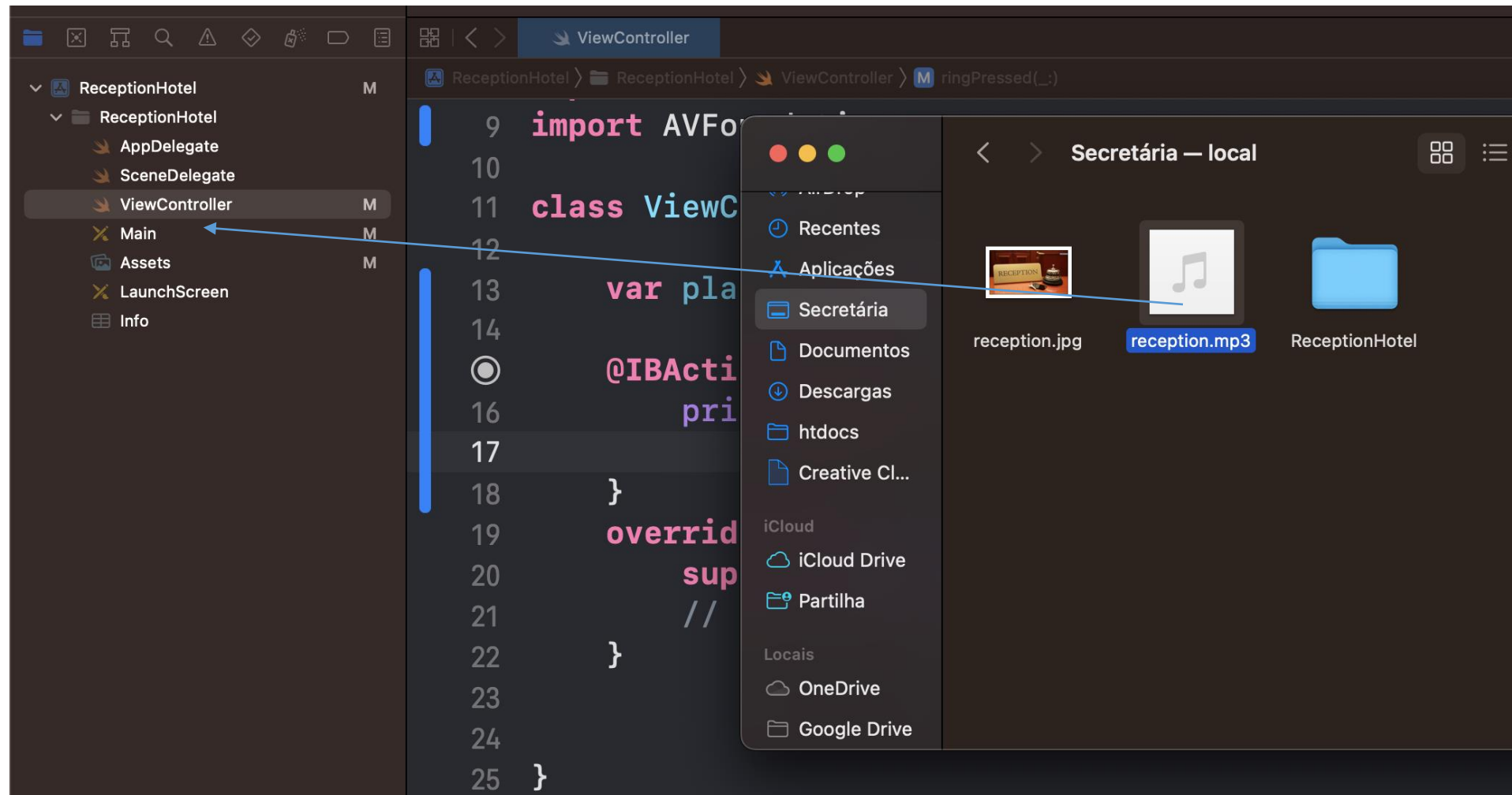
# ReceptionHotel

```
8  import UIKit
9  import AVFoundation
10
11  class ViewController: UIViewController {
12
13      var player: AVAudioPlayer?
14
```

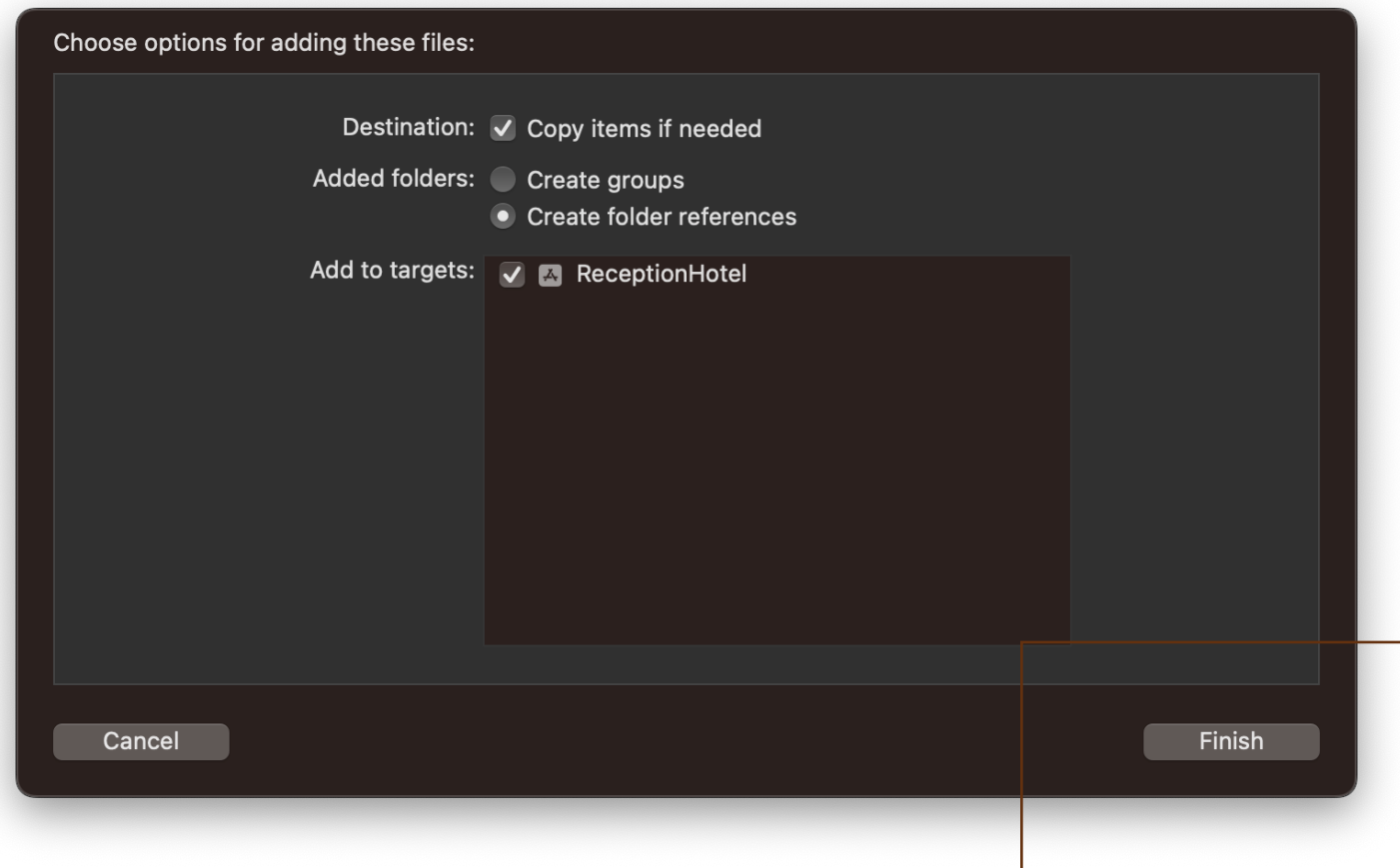
# ReceptionHotel

- Para adicionar o ficheiro para dentro do nosso projeto, largando junto aos ficheiros do mesmo

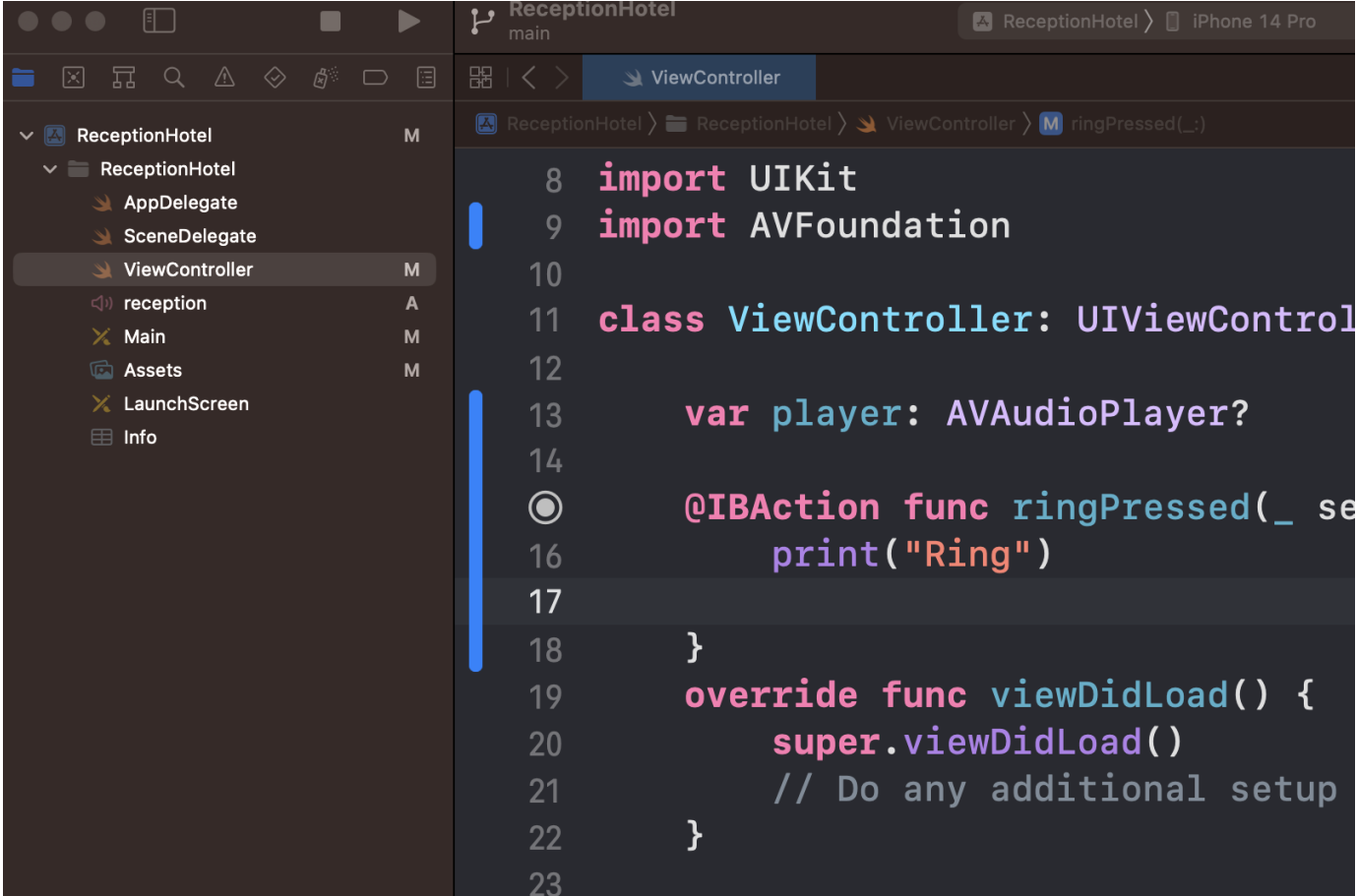
# ReceptionHotel



# ReceptionHotel



# ReceptionHotel



```
8 import UIKit
9 import AVFoundation
10
11 class ViewController: UIViewController {
12
13     var player: AVAudioPlayer?
14
15     @IBAction func ringPressed(_ sender: UIButton) {
16         print("Ring")
17     }
18
19     override func viewDidLoad() {
20         super.viewDidLoad()
21         // Do any additional setup
22     }
23 }
```



# ReceptionHotel

- Por fim adicionamos o código para permitir que o som seja reproduzido

# ReceptionHotel

```
@IBAction func ringPressed(_ sender: UIButton) {  
    print("Ring")  
    let url = Bundle.main.url(forResource: "reception",  
                             withExtension: "mp3")!  
  
    do {  
        player = try AVAudioPlayer(contentsOf: url)  
        guard let player = player else { return }  
  
        player.prepareToPlay()  
        player.play()  
  
    } catch let error as NSError {  
        print(error.description)  
    }  
}
```

# Exercício 1

- Crie uma aplicação, com um layout ao seu gosto, que apresente quatro botões. Quando o utilizador clicar num botão deve ser reproduzido um som específico.
- O conjunto de sons fica ao seu critério.

# Exercício 2

- Crie uma aplicação com 4 imagens de animais. A aplicação deve funcionar como um quizz em que é tocado um som de um animal e o utilizador tem de adivinhar qual é o animal que emitiu esse som.
- O conjunto de sons, imagens e layout da aplicação fica ao seu critério.