Nama: Hadi Lazuardi Sufyan

Npm: 5520119053

Apa persamaan dan perbedaan Soundpool dan MediaPlayer?

Soundpool

*SoundPool adalah kumpulan sampel yang dapat dimuat ke dalam memori dari sumber daya di dalam APK atau dari file dalam sistem file, yang berarti dirancang untuk* ***klip pendek*** *dan paling cocok untuk efek suara.*

MediaPlayer

*MediaPlayer dirancang untuk* ***file atau streaming suara yang lebih panjang*** *, ini paling cocok untuk file musik atau file yang lebih besar. File akan dimuat dari disk setiap kali pembuatan dipanggil, ini akan menghemat ruang memori tetapi menimbulkan penundaan kecil (tidak terlalu terlihat).*

Karena [SoundPool](http://developer.android.com/reference/android/media/SoundPool.html) menyimpan suara yang tidak terkompresi dalam memori untuk pemutaran instan dan melakukan efek perubahan nada, Anda harus [MediaPlayer](http://developer.android.com/reference/android/media/MediaPlayer.html) menggunakan casing Anda. Satu Media Playeri nstance yang digunakan kembali sudah cukup, kecuali Anda harus dapat memutar ulang beberapa suara secara bersamaan. Dalam hal ini, Anda dapat membuat kumpulan kecil Media Player instance yang dapat digunakan kembali . Jangan instantiate terlalu banyak karena mereka menempati sumber daya sistem trek audio yang terbatas pada sekitar 30 sejauh yang saya ingat.

Dalam game Android terakhir saya, saya menggunakan keduanya SoundPooluntuk klip suara yang sangat pendek (~1 detik per klip) dan kumpulan 5 MediaPlayerinstance yang dapat digunakan kembali untuk yang lebih lama. Ada sedikit latensi pemutaran yang terlihat dengan MediaPlayer.

Anda juga bisa mengambil pendekatan campuran itu. Jika aplikasi Anda memiliki klip suara yang lebih pendek yang membutuhkan pemutaran seketika dan berulang/bersamaan, Anda dapat memuatnya ke dalam file SoundPool.

Aplikasi :

