

1 年 () 組 () 番 名前 ()

下準備 新しいプロジェクトから「クラシック」を選びます。
音のファイルをアップロードします

◎音声を持ってくる方法

①index.html をクリックし

上にあるアップロードのボタンを
クリックします。



②ファイルを選択します。



練習 1 Java script は<script>タグの中に下の文を打っていきます。

<script>

var oto1=new Audio("1.mp3");

</script>

●変数名=new Audio(“音声ファイル”)
変数に音声ファイルをセットします

練習 2 再生ボタンを押すと音楽が流れるようにします

<script>

```
function p2(){
    oto1.play();
```

</script>

<body>

<button onclick="p2()">再生</button>

●変数.play();で
変数に入っている音を再生
●関数 p1 が呼ばれたら実行

●body タグの中にボタン
を作り関数が呼び出され
るようにします

☆関数を書くときは
function 関数名(){
処理;
}

☆ボタntag
<button onclick="関数名">ボタンの表示</button>
ボタンが押されたら、関数名を呼び出し、関数のプログラ
ムが実行される

練習 3 クイズの正解をすると音を出すようにします。

```
<script>
function p2(){
    oto1.play();
}

function p3(){
    var kotae=prompt("向陽の読み方は？");
    if (kotae=="こうよう"){
        document.write("正解");
        oto1.play();
    }

    else{
        document.write("不正解");
    }
}
</script>

<body>

<button onclick="p2()">再生</button>
<button onclick="p3()">クイズ開始</button>
</body>
```

●プログラムが合っているが音声を読み込む時に読み込みが遅くなり再生されるのに時間がかかる or 再生されないときがあるので何度か保存か更新をしてください。それでもダメな場合は下のように打ち込んでください(変数.preload="auto";)を使います

```
var oto1=new Audio("1.mp3");
oto1.preload="auto";
```

基礎課題 1 クイズの不正解が出された時に不正解の音が出るようにしなさい。

基礎課題 2 クイズの初めにクイズが始まるような音を入れなさい 例) ドドーン

基礎課題 3 else if を使い「正解」、「不正解」以外に「惜しい」を作りその効果音を入れなさい

ヒント else if を使います。入れる場所は if と else の間 (No.14 参照)
例えば「こよ」と kotae にいれたら「惜しい」と表示

発展課題 1 クイズの問題を変えるなりして、自分なりのクイズを作りなさい。