

CodeBlocks 播放音乐

playSound

PlaySound 函数功能比较灵活，可以播放系统声音，也可以播放指定音频文件。音频可以是作为资源插在程序中、可以存放在内存中、还可以是本地的音频文件。但是，有一个缺点就是，使用 PlaySound 不能同时播放两个或者多个声音，因为 PlaySound 是独占播放音频文件的。如果使用 PlaySound 播放新的声音，那么之前使用它播放的声音会立即停止，从而播放新声音。要实现同时播放多个声音，需要使用 mciSendString 来实现了。

mciSendString

1.添加头文件

```
#include <mmsystem.h>
#pragma comment (lib, "winmm.lib")
```

头文件顺序错误

windows.h 必须在 mmsystem.h 之前

文件名中有空格

不会报错，但是播放没有声音，应该是因为命令之间是用空格隔开的，所以不符合解析格式，所以没声音。

编译mciSendString报错

undefined reference to mciSendStringA@16

原因是#pragma comment(lib, "Winmm.lib") 微软自家vc 编译器cl.exe专有 宏指令，别家的不认。解决方法：自己添加链接

settings->compiler->linker settings->add->winmm

2.打开音乐文件

```
mciSendString("open D:\\pro\\tetris\\bin\\Debug\\res\\俄罗斯方块游戏背景音乐.mp3
alias a", NULL, 0, NULL);
```

这里使用的绝对路径，音乐文件路径改变后无法播放，替换成相对路径即可

3.播放文件

```
mciSendString(TEXT("play a"), NULL, 0, NULL);
```

4.程序结束关闭文件

```
mciSendString("stop a", NULL, 0, NULL);
```

参考网站:

https://blog.csdn.net/qq_40571533/article/details/104393805?utm_medium=distribute.pc_relevant.none-task-blog-BlogCommendFromMachineLearnPai2-1.nonecase&depth_1-utm_source=distribute.pc_relevant.none-task-blog-BlogCommendFromMachineLearnPai2-1.nonecase

https://blog.csdn.net/qq_41443987/article/details/80412942?utm_medium=distribute.pc_relevant.none-task-blog-BlogCommendFromMachineLearnPai2-5.nonecase&depth_1-utm_source=distribute.pc_relevant.none-task-blog-BlogCommendFromMachineLearnPai2-5.nonecase