



Présentation Howler.js

Dubouis Hugo - Felix Paul - Marly Yanis - Wirtz Thibault
LP CIASIE



Sommaire

1. Introduction
2. Avantages
3. Compatibilités des navigateurs
4. Utilisations
5. Mise en place
6. Fonctionnalités
7. Démo
8. Alternatives
9. Conclusion



Introduction

- Librairie JS audio
- Créé en 2013 par James Simpson
- Projet open source



HOWLER.js



Avantages

- Prends en charge une multitude de formats audio
- Modifiable très facilement
- Intégrable facilement
- Aucune dépendance
- Met en cache automatique les sons
- Gère le surround
- Modulaire / Très léger



Compatibilités des navigateurs

- Google Chrome 7.0+
- Internet Explorer 9.0+
- Firefox 4.0+
- Safari 5.1.4+
- Mobile Safari 6.0+
- Opera 12.0+
- Microsoft Edge



Utilisations

Howler peut être utilisé pour:

- Lecteur Audio
- Lecteur Radio
- Jeux vidéo navigateur (gère les sprites audio)
- Facebook instant games




Mise en place

git clone <https://github.com/goldfire/howler.js.git>

npm install howler

Récupérer le dossier src

Voilà vous avez howler.js



Fonctionnalités Basique

play([sprite/id]), sprite: String, id:number

pause([id]), id:number

stop([id]), id:number

mute([muted], [id]), id:number, muted:boolean

volume([volume], [id]), id:number, volume: de 0.0 à 1.0

fade(from, to, duration, [id]), id:number, from,to: de 0.0 à 1.0, duration en milliseconde

loop([loop], [id]), id:number, loop:boolean

duration([id]), id:number



Fonctionnalités Spatial

stereo(pan, [id]), pan: number entre -1.0 et 1.0, -1.0 étant tout à gauche et 1.0 tout à droite

pos(x, y, z, [id]), x,y,z: number, position où se trouve le son

orientation(x, y, z, [id]), x,y,z: number, position vers où se dirige le son

pannerAttr(o, [id]), o: Object, liste des objets possible: coneInnerAngle, coneOuterAngle, coneOuterGain, distanceModel, inverse, maxDistance, refDistance, rolloffFactor, panningModel



Démonstration



Alternative

SoundManager 2

SoundJS

Mais ils sont plus lourd que Howler



Conclusion

- Bibliothèque audio la plus complète actuellement
- Projet en constante évolution
- Utilisé dans énormément de projet web