

Exercicio 54: Aplicación de sons de animais

Obxectivo: Facer un script que facendo clic nunha imaxe dun animal podamos escoitar o seu son.

Pasos a seguir:

Para realizar a aplicación que reproduce sons ao facer clic en imaxes de animais, necesitarás as seguintes estruturas e elementos:

1. HTML (index.html):

- **Imaxes de animais:** Inclúe imaxes dos animais aos que lles asociarás sons. Podes usar etiquetas `` para iso. (Na carpeta *assets* atoparás as imaxes)
- **Elemento de audio:** Engade etiquetas `<audio>` para cada son de animal que queiras reproducir. (Na carpeta *assets* atoparás os sons)
- **Scripts:** Vincula o ficheiro JavaScript onde terás a lóxica para reproducir sons ao facer clic.

2. CSS (style.css):

- **Crear a folla de estilos:** a continuación presentamos unha proposta de deseño para esta aplicación. Podes consultar o deseño en Figma na seguinte ligazón: [Mockup da app de sons de animais](#).
- Na carpeta *assets* atoparás os recursos restantes para completar o deseño.

3. JavaScript (script.js):

- **Función para reproducir son:** Define unha función en JavaScript que toma o nome do son como parámetro e reproduce o son asociado utilizando o elemento de audio correspondente.

1) `function reproducirSon(nomeSon):`

Isto define unha función chamada `reproducirSon` que toma un parámetro chamado `nomeSon`. Este parámetro debería ser unha cadea que representa a ruta ou URL do ficheiro de son que se vai reproducir.

2) `let son = new Audio(nomeSon);`

Aquí créase unha nova instancia do obxecto `Audio` en JavaScript. Este obxecto `Audio` representa un elemento de audio HTML5. Pásase `nomeSon` como a orixe do audio, o que significa que o obxecto `Audio` configúrase para reproducir o son do ficheiro cuxa ruta se especifica en `nomeSon`.

3) `son.play();`

Esta liña chama ao método `play()` no obxecto `Audio`. O método `play()` úsase para comezar a reprodución do audio.

Entón cando chamas á función `reproducirSon` e lle proporcionas a ruta do ficheiro de son como argumento, a función crea un obxecto `Audio` con ese ficheiro e logo o reproduce usando o método `play()`. Isto é útil para reproducir sons en resposta a eventos, como facer clic nunha imaxe dun animal no teu caso.

3. Ficheiros de son:

- Asegúrate de ter ficheiros de son (por exemplo, "can.mp3", "gato.mp3") ben vinculados.

Con estas estruturas e elementos, deberías ter unha aplicación sinxela que permite aos usuarios reproducir sons ao facer clic nas imaxes dos animais. Lembra adaptar e expandir segundo as túas necesidades específicas.

Entrega: Unha vez completado todo **subiremos a carpeta *Exercicio54*** ao espazo para entrega de exercicios que temos no OneDrive de Microsoft Teams.

Ejercicio 54: Aplicación de sonidos de animales

Objetivo: Crear un script que, al hacer clic en una imagen de un animal, permita escuchar su sonido.

Pasos a seguir:

1. HTML (index.html)

- **Imágenes de animales:** Incluye imágenes de los animales a los que asociarás sonidos. Puedes usar etiquetas `` para ello. (En la carpeta *assets* encontrarás las imágenes).
- **Elemento de audio:** Añade etiquetas `<audio>` para cada sonido de animal que quieras reproducir. (En la carpeta *assets* encontrarás los sonidos).
- **Scripts:** Vincula el archivo JavaScript donde estará la lógica para reproducir sonidos al hacer clic.

2. CSS (style.css)

- **Crear la hoja de estilos:** Se presenta una propuesta de diseño para esta aplicación. Puedes consultar el diseño en Figma en el siguiente enlace: [Mockup de la app de sonidos de animales](#).
- En la carpeta *assets* encontrarás los recursos restantes para completar el diseño.

3. JavaScript (script.js)

Función para reproducir sonido:

Define una función en JavaScript que toma el nombre del sonido como parámetro y reproduce el sonido asociado utilizando el elemento de audio correspondiente.

1. **function reproducirSon(nombreSon)**
Esta función define un método llamado *reproducirSon*, que toma un parámetro llamado *nombreSon*. Este parámetro debe ser una cadena que represente la ruta o URL del archivo de sonido que se va a reproducir.
2. **let sonido = new Audio(nombreSon);**
Aquí se crea una nueva instancia del objeto Audio en JavaScript. Este objeto representa un elemento de audio HTML5. Se pasa *nombreSon* como origen del audio, lo que significa que el objeto Audio se configura para reproducir el sonido del archivo especificado en *nombreSon*.
3. **sonido.play();**
Esta línea llama al método *play()* del objeto Audio. Este método se utiliza para iniciar la reproducción del audio.

Cuando llamas a la función *reproducirSon* y le proporcionas la ruta del archivo de sonido como argumento, la función crea un objeto Audio con ese archivo y lo reproduce usando el método *play()*. Esto es útil para reproducir sonidos en respuesta a eventos, como hacer clic en una imagen de un animal.

4. Archivos de sonido

- Asegúrate de tener los archivos de sonido (por ejemplo, "can.mp3", "gato.mp3") correctamente vinculados.

Con estas estructuras y elementos, deberías tener una aplicación sencilla que permita a los usuarios reproducir sonidos al hacer clic en las imágenes de los animales. Recuerda adaptar y expandir según tus necesidades específicas.

Entrega: Una vez completado todo, subiremos la carpeta ***Ejercicio54*** al espacio para entrega de ejercicios que tenemos en OneDrive dentro de Microsoft Teams.