

# Capítulo 11 - Aula 02 - Áudios

quarta-feira, 21 de junho de 2023

17:38

## Áudios em HTML5

Para áudios, basta uma tag <audio> e algumas <source> para tocar qualquer áudio.

Uma maneira fácil de reproduzir áudio é consiste em utilizar:

```
<audio src="midia/oooh-my-god-vine-mp3cut.mp3" autoplay controls></audio>
```

O parâmetro "autoplay" faz o som ser tocado automaticamente e "controls" gera um controle de áudio.

A questão é que nem todo navegador suporta mp3 (surpreendentemente). Então, vamos usar a tag audio de outra forma: com a tag <source>

Ao passo que <source> era identificada por source:media:type, quando a utilizamos para inserir imagens dinâmicas, a forma da tag desta vez é identificada pelo atalho source:src

```
<audio>  
  <source src="midia/sequence-01_fIoH5lQ.mp3" type="audio/mpeg">  
</audio>
```

Aqui, "src" recebe o arquivo e há a indicação do formato dele em "type". A ideia é que se tiver mais de um formato para o mesmo áudio, eu gere mais tags <source>, uma para cada formato, como é mostrado abaixo.

```
<audio preload="metadata" controls autoplay loop>  
  <source src="midia/guanacast-33.mp3" type="audio/mpeg">  
  <source src="midia/guanacast-33.ogg" type="audio/ogg">  
  <source src="midia/guanacast-33.wav" type="audio/wav">  
  <p>Seu navegador não suporta áudio <a href="midia/guanacast-33.mp3"  
    download="guanacast-33.mp3" type="audio/mpeg"></a></p>  
</audio>
```

A ordem é importante: se o arquivo estiver primeiro no formato mp3, o navegador tentará carregar primeiro em mp3 e assim por diante.

Mas e os demais parâmetros da tag audio?

- Preload
  - Auto (padrão): carrega todo o arquivo de áudio assim que a página é carregada (e só vai considerar carregada quando todo áudio for carregado);
  - Metadata: carrega informações básicas sobre o áudio;
  - None: carrega absolutamente nada do áudio (só carrega se o usuário apertar play).
- Loop: arquivo será rodado em looping.

Evite usar o formato .wav, pois geram arquivos bem pesados.