**AudioManagerAPI**

# AudioManagerComponent

## 属性

### IAudioInfoPool audioInfoPool

* 音频信息池

### IAudioManager audioManager

* 音频管理器

## 方法

### public void Play(string name)

* 播放音频
* name：音频名称

### public void Pause(string name)

* 暂停播放音频
* name：音频名称

### public void Stop(string name, bool isCache = true)

* 停止播放音频
* name：音频名称
* isCache：是否缓存音频状态

### public void RegisterEvent(string name, Action<float, float> onPlaying)

* 注册音频事件
* name：音频名称
* onPlaying：音频播放过程事件:参数为音频播放的当前位置(单位:s)

### public void UnregisterEvent(string name, Action<float, float> onPlaying)

* 注销音频事件
* name：音频名称
* onPlaying：音频播放过程事件:参数为音频播放的当前位置(单位:s)

### public void RegisterEvent(string name, Action onComplete)

* 注册音频事件
* name：音频名称
* onComplete：音频播放完成事件

### public void UnregisterEvent(string name, Action onComplete)

* 注销音频事件
* name：音频名称
* onComplete：音频播放完成事件

### public AudioSource GetAudioSource(string name)

* 通过音频名称获取与之配对的AudioSource组件
* 声明：只有正在播放或停止播放时缓存了状态的音频才存在与之配对的AudioSource组件
* name：音频名称
* 返回值：若存在则返回AudioSource组件，否则返回null

### public bool IsPlaying(string name)

* 指定名称的音频是否正在播放
* name：音频名称
* 若音频正在播放则返回true，音频不存在或未播放则返回false

### public bool IsCache(string name)

* 指定名称的音频是否缓存了状态
* 声明：缓存状态的音频都未处于播放状态
* name：音频名称
* 返回值：若音频缓存了状态则返回true，音频不存在或未缓存则返回false

### public IEnumerable<string> GetPlayingAudioNames()

* 获取正在播放的音频名称合集
* 返回值：正在播放的音频名称合集

### public IEnumerable<string> GetCacheAudioNames()

* 获取缓存了状态的音频名称合集
* 返回值：缓存了状态的音频名称合集

# AudioInfo

## 属性

### AudioClip audioClip

* 音频片段

### string name

* 音频名称

### bool mute

* 是否静音

### bool playOnAwake

* 是否在Awake方法调用时播放音频

### bool loop

* 是否循环播放音频

### float volume

* 音量,范围[0,1]

## 方法

### public void Reset()

* 重置

### public bool CompareTo(AudioInfo audioInfo)

* 与指定音频信息进行比较
* audioInfo：音频信息
* 返回值：若音频信息相同则返回true，否则返回false

### public void Config(AudioSource audioSource)

* 将音频信息配置给指定的AudioSource组件
* audioSource：AudioSource组件

### public bool IsValid()

* 该音频信息是否有效
* 返回值：有效则返回true，否则返回false

# IAudioInfoPool

## 方法

### public AudioInfo Get()

* 获取音频信息实例
* 返回值：音频信息实例

### public void Return(AudioInfo audioInfo)

* 释放音频信息实例
* audioInfo：音频信息实例

### public void Clear()

* 清空池

# IAudioManager

## 属性

### int count

* 音频信息数量

### IList<string> names

* 音频信息名称合集

### float totalVolume

* 总音量

## 方法

### public AudioInfo Get(string name)

* 获取音频信息
* name：音频名称
* 返回值：存在则返回音频信息，否则返回null

### public bool TryGet(string name, out AudioInfo audioInfo)

* 尝试获取音频信息
* name：音频名称
* audioInfo：音频信息
* 返回值：获取成功则返回true，否则返回false

### public void Add(AudioInfo audioInfo)

* 添加音频信息
* audioInfo：音频信息

### public void Remove(string name)

* 删除音频信息
* name：音频名称

### public bool Contains(string name)

* 是否包含指定名称的音频信息
* name：音频名称

### public void Clear()

* 清空音频信息

# IAudioSourcePool

## 方法

### public AudioSource Get()

* 获取AudioSource组件
* 返回值：AudioSource

### public void Return(AudioSource audioSource)

* 归还AudioSource组件
* audioSource：AudioSource组件

### public void Clear()

* 清空AudioSource组件池