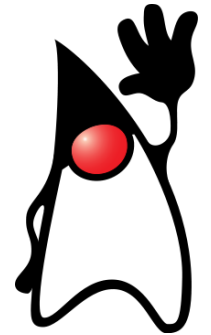




Android Con Java



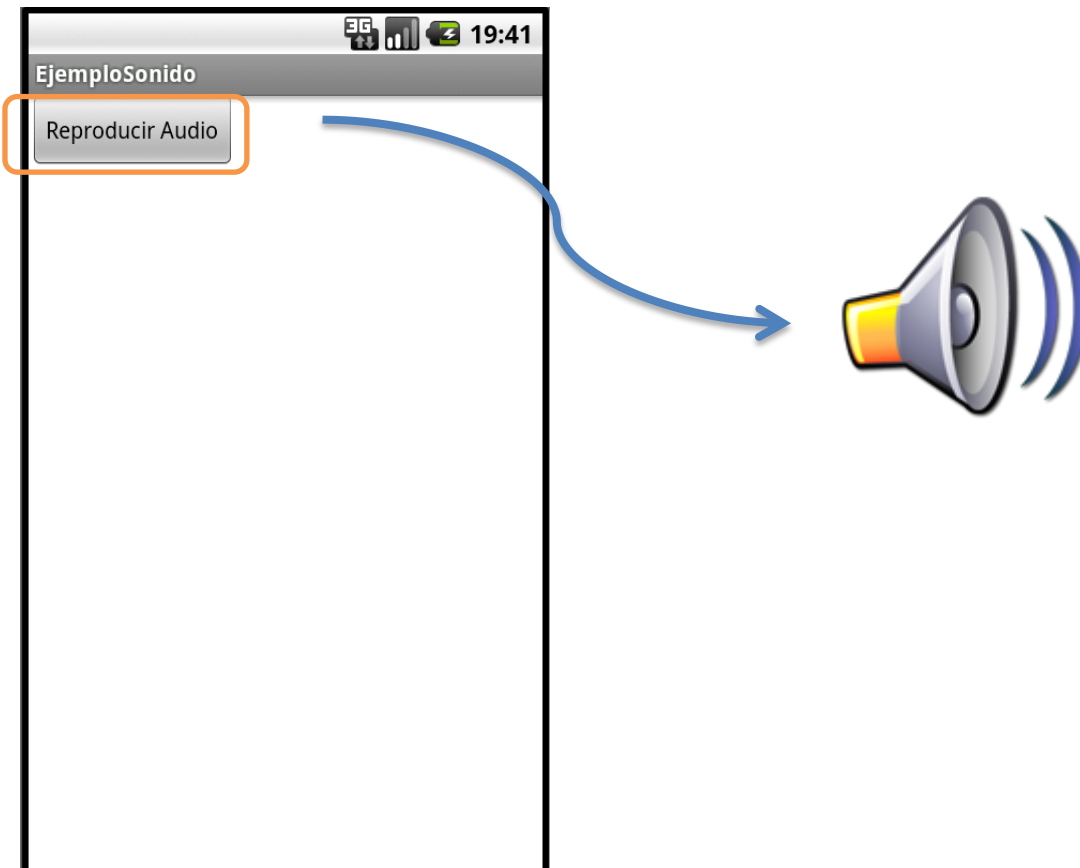
Ejercicio 21



Manejo de Sonido
en Android

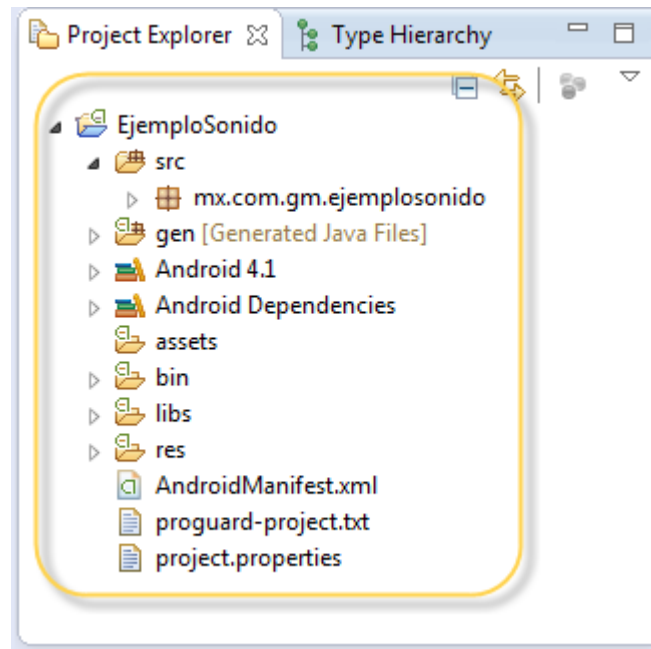
Objetivo del Ejercicio

- El objetivo del ejercicio poner en práctica el Manejo de Sonido en Android. Al finalizar el ejercicio deberemos escuchar la reproducción del sonido en nuestra aplicación:



Paso 1. Crear el proyecto EjemploSonido

Creamos el proyecto EjemploSonido:





Paso 2. Modificar el archivo strings.xml

Modificamos el archivo strings.xml ubicado "res/values":

```
<resources>

    <string name="app_name">EjemploSonido</string>
    <string name="menu_settings">Settings</string>
    <string name="title_activity_main">EjemploSonido</string>
    <string name="reproducir">Reproducir Audio</string>

</resources>
```



Paso 3. Modificar la actividad activity_main.xml

Modificamos la actividad activity_main.xml:

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >

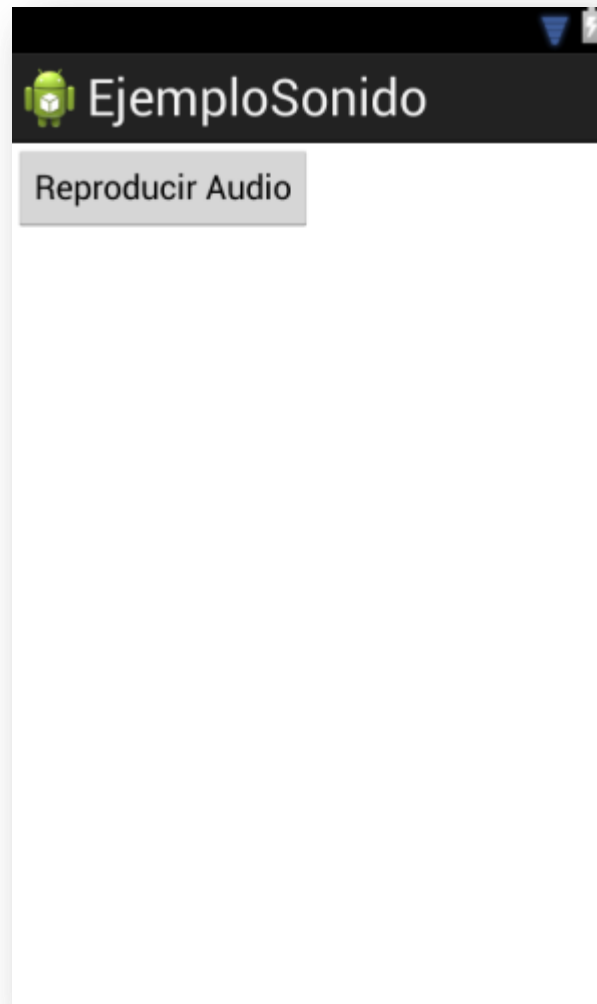
    <Button
        android:id="@+id/button1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:onClick="reproducirSonido"
        android:text="@string/reproducir" />

</RelativeLayout>
```



Paso 3. Modificar la actividad activity_main.xml (cont)

El resultado debe ser similar al siguiente:





Paso 4. Modificamos la clase MainActivity.java

Modificamos la clase MainActivity.java.

```
package mx.com.gm.ejemplosonido;
```

```
import android.app.Activity;
```

```
import android.media.MediaPlayer;
```

```
import android.os.Bundle;
```

```
import android.view.View;
```

```
public class MainActivity extends Activity {
```

```
    @Override
```

```
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```
        super.onCreate(savedInstanceState);
```

```
        setContentView(R.layout.activity_main);
```

```
    }
```

```
    public void reproducirSonido(View view){
```

```
        MediaPlayer reproductor = MediaPlayer.create(MainActivity.this, R.raw.sonido);
```

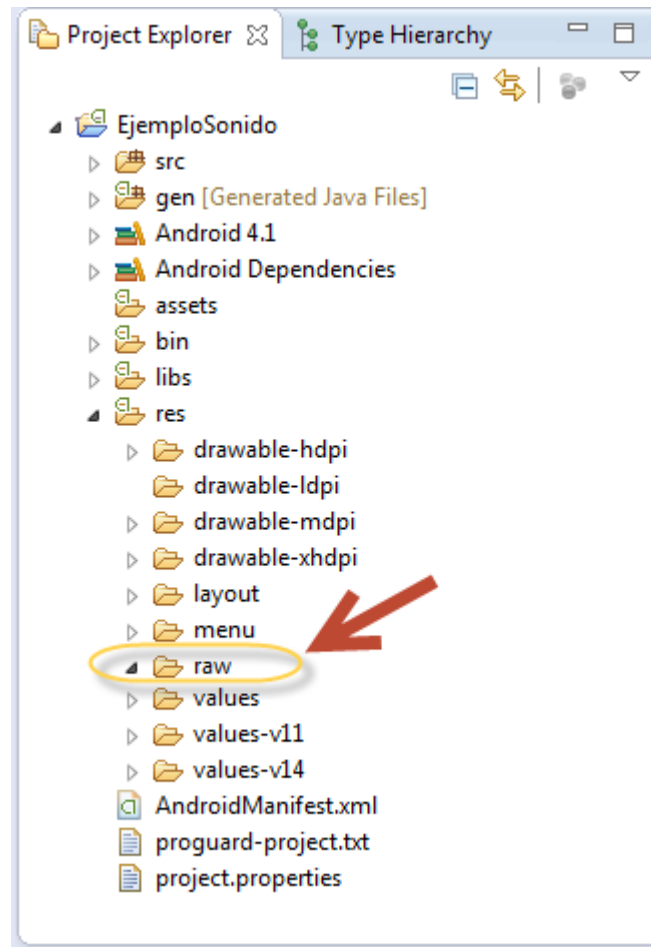
```
        reproductor.start();
```

```
    }
```

```
}
```

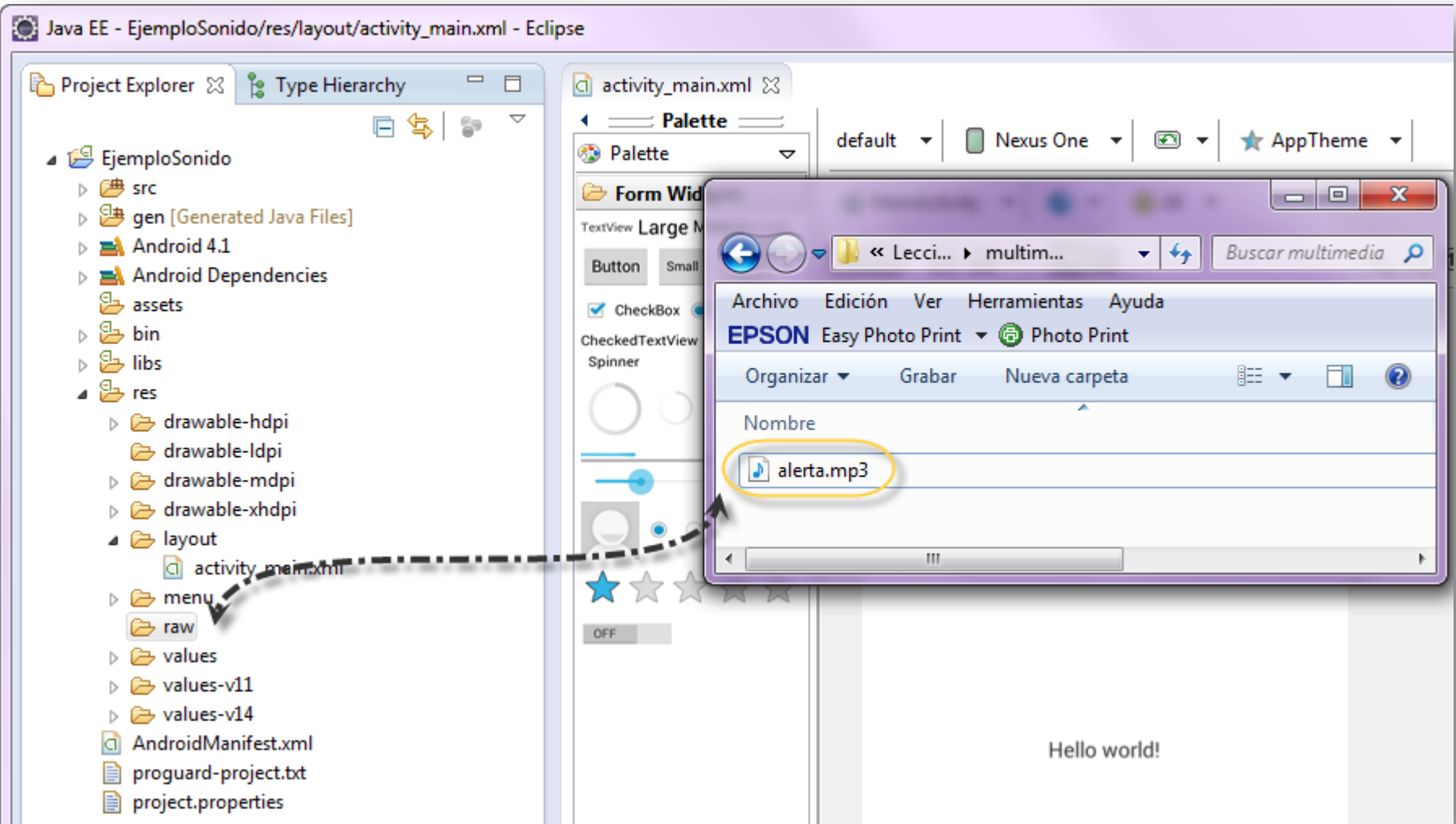
Paso 5. Agregamos el archivo de audio

Creamos un folder en la ruta: res/raw



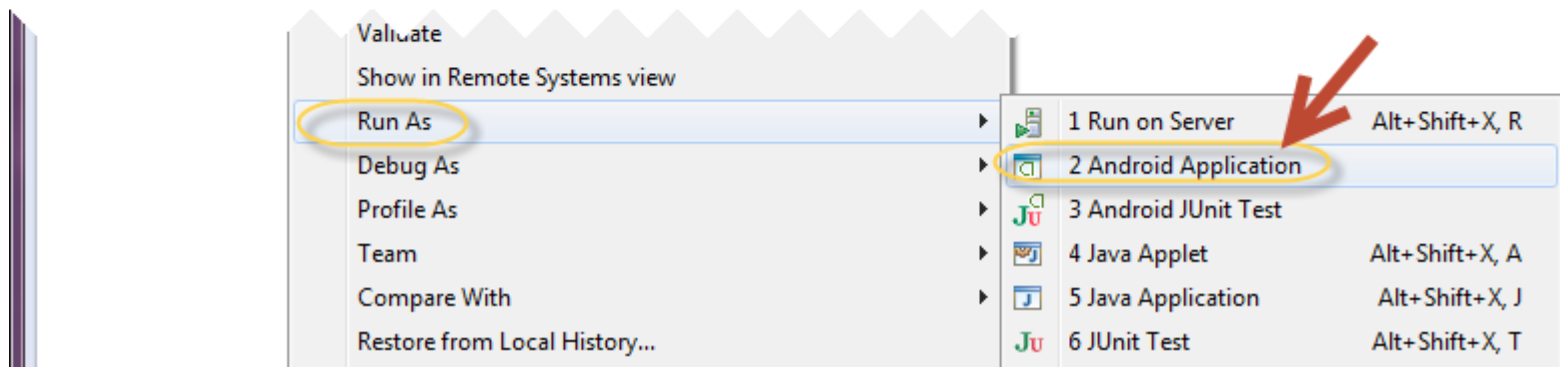
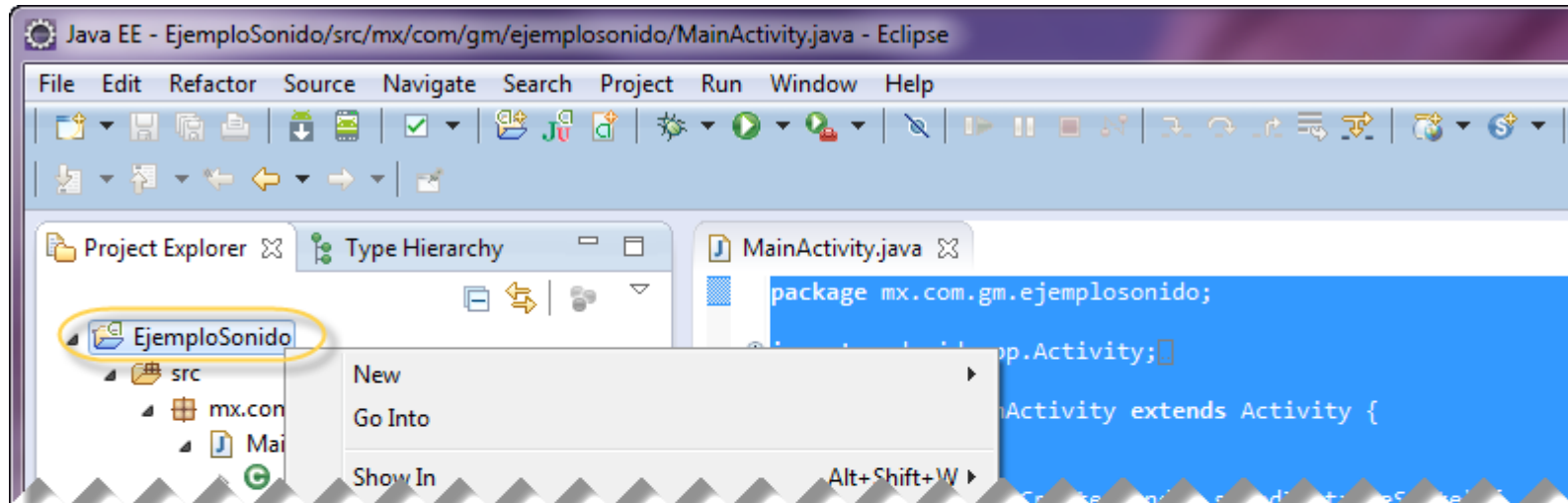
Paso 5. Agregamos el archivo de audio (cont)

Tomamos el archivo de la carpeta de Ejercicios/Leccion9/multimedia y agregamos el archivo sonido.mp3 como se indica:



Paso 6. Ejecutamos el proyecto

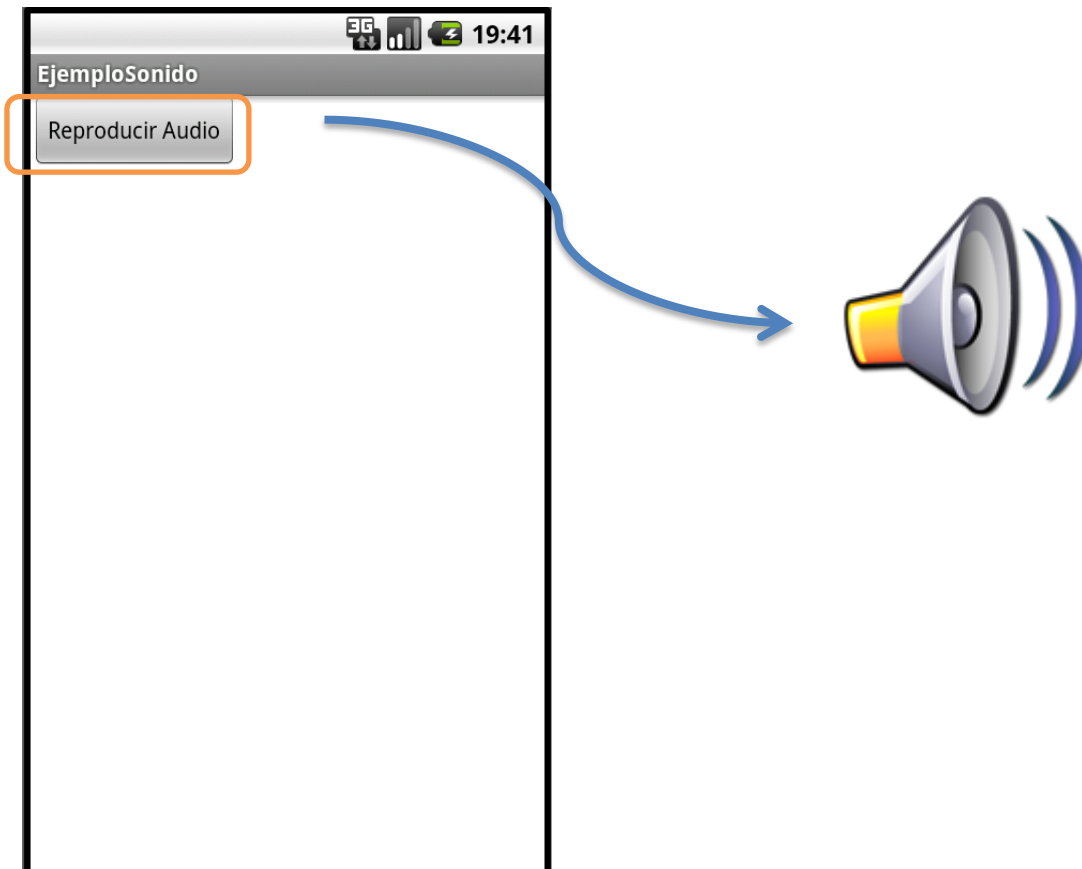
Ejecutamos el proyecto EjemploSonido:





Paso 6. Ejecutamos el proyecto (cont)

Observamos que al presionar el botón de Reproducir Audio deberemos escuchar el sonido agregado al proyecto.





Conclusión

El manejo de audio es una de las características más utilizadas en las aplicaciones Android.

En el siguiente ejercicio veremos cómo manejar más elementos multimedia.



www.globalmentoring.com.mx

Pasión por la tecnología Java

Experiencia y Conocimiento para tu vida