

## L3.1 Multimedia-App

Beim Betätigen von Buttons sollen unterschiedliche Tierlaute abgespielt werden.

In diesem Projekt werden Sound-Dateien benötigt. Bitte kopieren Sie diese zunächst in den Projektordner der Multimedia-App.

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

- Erstellen Sie ein Projekt namens MultimediaApp\_v1.
- Definieren Sie einen MyButton, der allen Buttons die Schriftgröße 32 zuweist.
- Erstellen Sie die grafische Benutzeroberfläche.
- Definieren Sie die Methode playSound(...)

Erstellen Sie diese App!

### 3.1.1 Beispielhafter Aufbau der App (Screenshot)



J2	BPE 8: Entwicklung von mobilen Applikationen Arbeitsauftrag	Informatik
----	--	------------

### 3.1.2 Widgets

	ID	Text
Button	<i>nicht benötigt</i>	"Vogel"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"Katze"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"Kuh"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"Esel"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"Schwein"
Button	<i>nicht benötigt</i>	"Schaf"

### 3.1.3 Ereignisse

Widget	Ereignis	Reaktion
Jeder Button	on_press	play_sound(self.text)

### 3.1.4 Reaktionen

Methode	Inhalt
play_sound(src)	Der Parameterwert wird ausgelesen. Für den Wert „Vogel“ soll der entsprechende Vogel-Sound abgespielt werden. Für die anderen Werte soll ebenso der dazu passende Sound abgespielt werden.

### 3.1.5 Zusatzaufgabe

Klonen Sie das Projekt MultimediaApp\_v1 und erstellen Sie daraus ein Projekt namens Multimedia-App\_v2.

Für diese Zusatzaufgabe werden Bilder benötigt. Bitte kopieren Sie diese zunächst in den Projektordner der Multimedia-App.

Ersetzen Sie dann in der .kv-Datei die Button-Beschriftung durch das Bild des entsprechenden Tieres.