턴이 끝나면 이거 추가 ( 지수 코드에서 추가 )

if ((currentBall->gethit\_count()) == 0 && Sound == 0) // 못맞춘경우

{

PlaySound(MAKEINTRESOURCE(IDR\_WAVE13), NULL, SND\_RESOURCE | SND\_ASYNC | SND\_NOSTOP); }

마이턴~! ( 민규 코드에서 추가 )

if (currentBall->getIndex() == 3 && Sound == 0) // 바뀐 공이 흰색이면 !

{

PlaySound(MAKEINTRESOURCE(IDR\_WAVE1), NULL, SND\_RESOURCE | SND\_ASYNC | SND\_NOSTOP); }

최고의 플레이 ( 설희 코드 )

if(Sound == 0)

{

PlaySound(MAKEINTRESOURCE(IDR\_WAVE14), NULL, SND\_RESOURCE | SND\_ASYNC | SND\_NOSTOP); PlaySound(MAKEINTRESOURCE(IDR\_WAVE15), NULL, SND\_RESOURCE | SND\_ASYNC | SND\_NOSTOP);

    // 반복해서 실행되는 소리를 중지하고 싶다면 중지하고 싶은 위치에 아래의 함수를 호출한다.  
    sndPlaySound(NULL, SND\_ASYNC);

}

  sndPlaySound("c:\\temp\\test.wav", SND\_ASYNC | SND\_LOOP);

    // 반복해서 실행되는 소리를 중지하고 싶다면 중지하고 싶은 위치에 아래의 함수를 호출한다.  
    sndPlaySound(NULL, SND\_ASYNC);

승리의 환호성 ( 민규 코드 )

If(Sound == 0)

PlaySound(MAKEINTRESOURCE(IDR\_WAVE12), NULL, SND\_RESOURCE | SND\_ASYNC | SND\_NOSTOP);

시작 ( 빌리윌리 )

If(Sound == 0)

PlaySound(MAKEINTRESOURCE(IDR\_WAVE10), NULL, SND\_RESOURCE | SND\_ASYNC | SND\_NOSTOP);