

## Pràctica 1: DRUM PAD

Axius de so: [http://www.mediafire.com/file/jg3dha36o036iat/sounds\\_wav.rar/file](http://www.mediafire.com/file/jg3dha36o036iat/sounds_wav.rar/file)

### Part 1 (màxim 5 punts):

Com funciona soundPool:

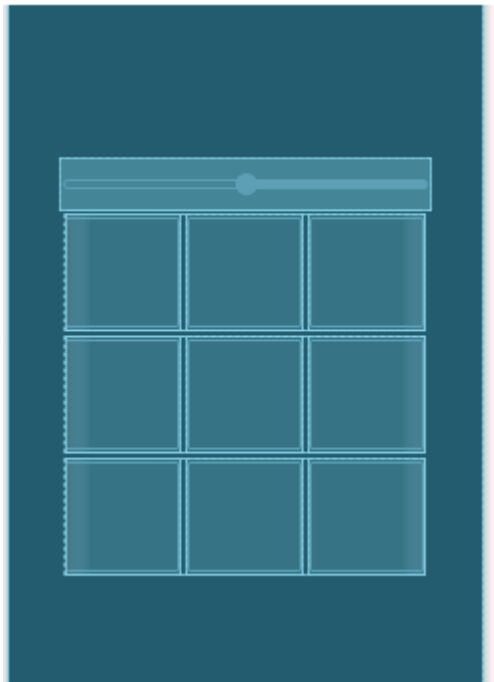
<https://www.tutorialspoint.com/how-to-play-sound-using-soundpool-in-kotlin>

Utilitzant Sound Pool crearem un drum pad similar al del tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=BTc9Xr1TtQk>

No copieu directament el codi ni els layouts, feu el vostre personal (no calen grans efectes visuals ). Atenció també que el codi font està en java i nosaltres el farem en kotlin

Deixem un espai a la part superior i afegim un seekbar per pujar i baixar el volum (entre 0 i 100)



### Part 2 (de 6 a 10 punts):

A la part inferior col·loquem una imageView

Quan pulsem un botó mostrem una imatge agafada on-line utilitzant llibreria Glide a sobre d'aquesta imageView

Si es para el so, deixa de mostrar-se la imatge

Una explicació pràctica del ús de la llibreria Glide:

<https://www.c-sharpcorner.com/article/how-to-load-the-imageurl-to-imageview-using-glide-in-kotlin2/>

