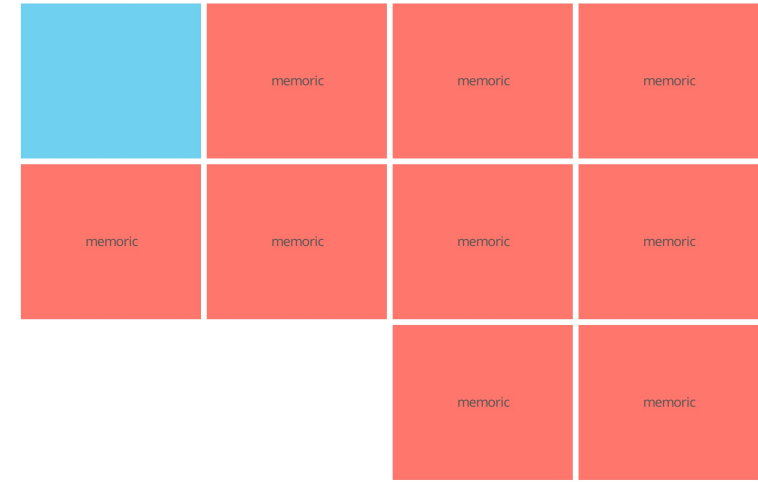


SWP memoric

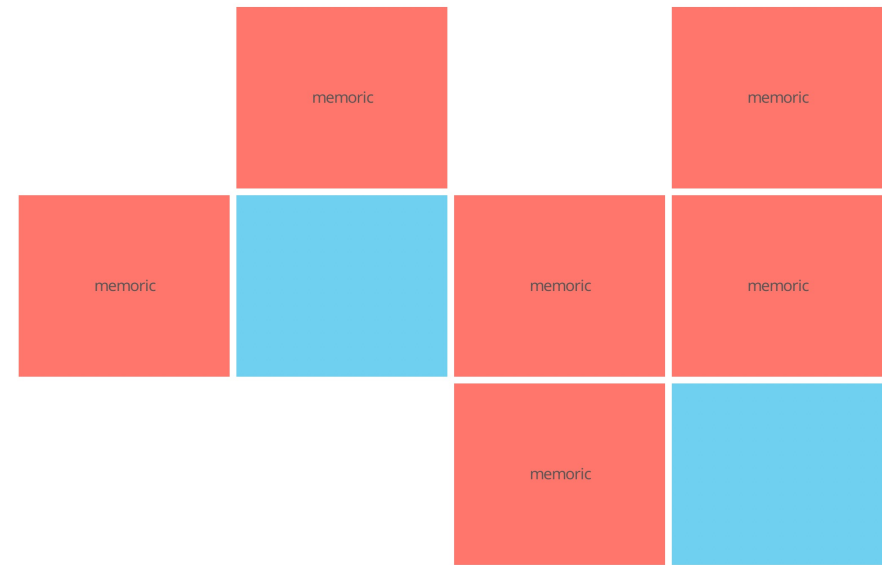
(Beerheide und Stein)

Gliederung

- Spielvorführung
 - UML Diagramm (Erläuterung der Klassen)
 - Codebeispiele
-
- Stolpersteine im Umgang mit chatGPT



Codebeispiele



- IDE: vs code
- kartenimpl.go (Tapped, CreateRenderer, karteRenderer struct)
- musikAbspielerimpl.go (Umgang mit mp3 Dateien)
- spieltischimpl.go (einzige exportierte Methode GetFyneTisch())
- main.go (GetFyneTisch() wird aufgerufen)

wie kann man in fyne (golang) ein audio file mit einem custom widget verbinden?



Um in Fyne (Go) eine Audiodatei mit einem benutzerdefinierten Widget zu verbinden, kannst du das Fyne-Audio-Paket verwenden, um das Audio abzuspielen. Hier ist ein Beispiel, wie du vorgehen könntest:



1. Stelle sicher, dass du das Fyne-Audio-Paket importiert hast:

```
go Copy code

import (
    "fyne.io/fyne/v2"
    "fyne.io/fyne/v2/app"
    "fyne.io/fyne/v2/widget"
    "fyne.io/fyne/v2/audio"
)
```

2. Erstelle eine Instanz der `audio.Player`-Schnittstelle, um das Audio zu steuern. Dies kann in der `CreateRenderer`-Methode des benutzerdefinierten Widgets erfolgen:

```
go Copy code

type CustomWidget struct {
    widget.BaseWidget
    audioPlayer audio.Player
}

func (w *CustomWidget) CreateRenderer() fyne.WidgetRenderer {
    w.ExtendBaseWidget(w)
    // Erstelle eine Instanz des Audio Players
    w.audioPlayer = audio.NewPlayer()
    return &customWidgetRenderer{widget: w}
}
```

SU

Kann man über das Fyne Paket in Golang eine Audiodatei abspielen lassen?



Ja, mit dem Fyne-Paket in Golang können Sie Audiodateien abspielen lassen. Das Fyne-Paket ist jedoch primär für die Erstellung von plattformübergreifenden grafischen Benutzeroberflächen (GUIs) konzipiert. Es bietet nicht direkt eine integrierte Funktionalität zum Abspielen von Audiodateien.



Um Audiodateien in Golang abzuspielen, könnten Sie das "github.com/faiface/beep" Paket verwenden, das eine leistungsfähige Audio-Bibliothek für Golang bietet. Mit diesem Paket können Sie verschiedene Audioformate abspielen und steuern.

Hier ist ein einfaches Beispiel, wie Sie das "beep" Paket verwenden können, um eine Audiodatei in Golang abzuspielen:

Mit anderem Prompt bekommt man eine ganz andere (korrekte) Antwort:

go

Copy code

```
package main

import (
    "fmt"
    "log"
    "os"

    "github.com/faiface/beep"
    "github.com/faiface/beep/mp3"
    "github.com/faiface/beep/speaker"
)

func main() {
    f, err := os.Open("audio.mp3")
    if err != nil {
        log.Fatal(err)
    }
    defer f.Close()

    streamer, format, err := mp3.Decode(f)
```