

Diseño de Interfaces

Tarea

Reproductor de Sonidos

Aldo Vargas
213495653

El objetivo de esta práctica es la de ejemplificar con un pequeño programa, como manejar archivos multimedia, en este caso de audio.

```
#include "mainwindow.h"
#include "ui_mainwindow.h"

#include <QtMultimedia/QMediaPlayer>

QMediaPlayer* player;

MainWindow::MainWindow(QWidget* parent)
    : QMainWindow(parent)
    , ui(new Ui::MainWindow)
{
    ui->setupUi(this);
    player = new QMediaPlayer;
    player->setMedia(QUrl::fromLocalFile("/home/aldo/Escritorio/Interfaces/Sonidos/QT-Sound/audio.wav"));
    player->setVolume(50);
}

MainWindow::~MainWindow()
{
    delete ui;
}

void MainWindow::on_pushButtonPLAY_clicked()
{
    player->play();
}

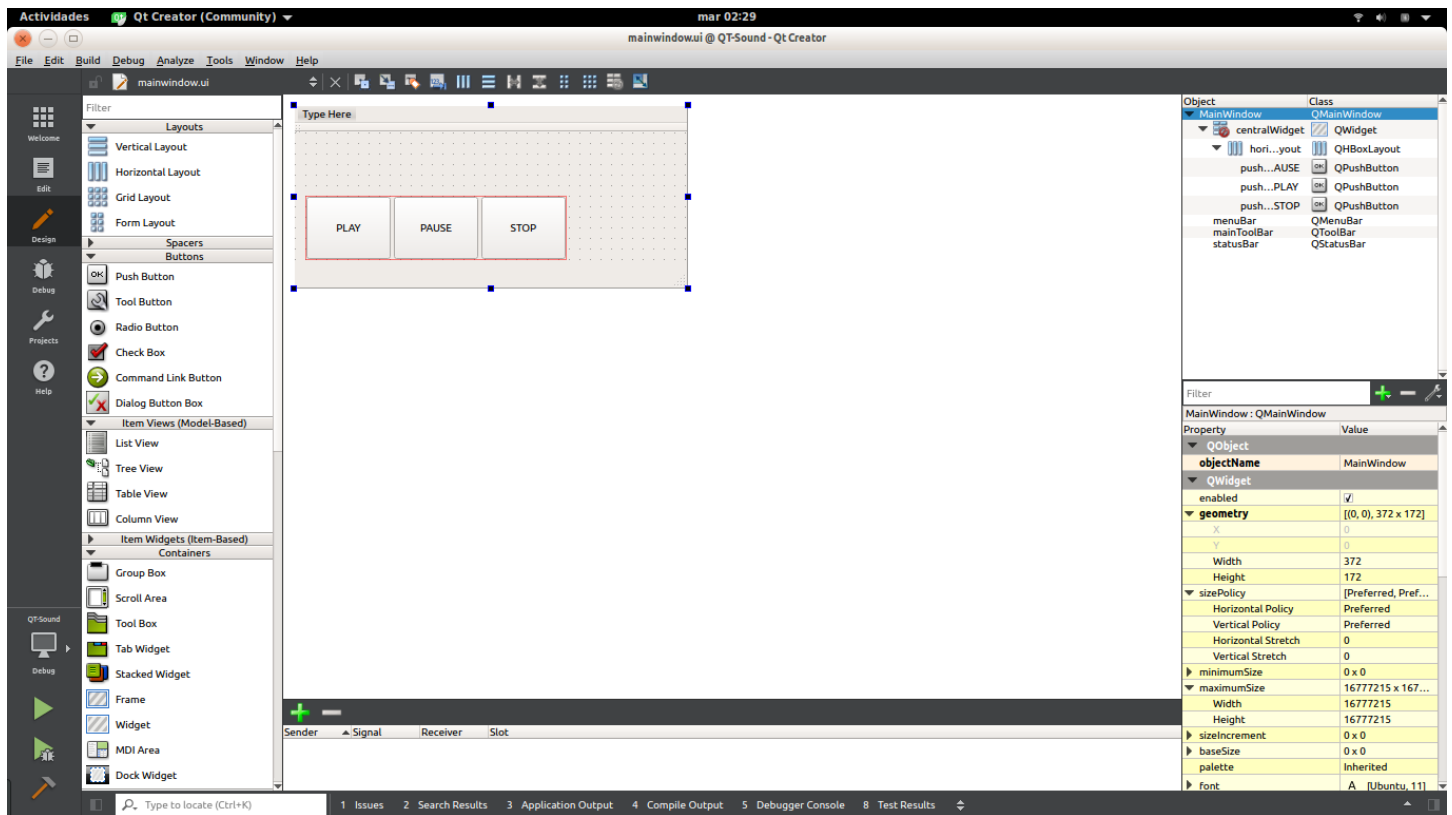
void MainWindow::on_pushButtonPAUSE_clicked()
{
    player->pause();
}

void MainWindow::on_pushButtonSTOP_clicked()
{
    player->stop();
}
```

Lo primero que integra la aplicación es la biblioteca QTMultimedia/QTMediaPlayer la cual nos permite cargar en un objeto la información de un archivo de audio para ser manejado. El objeto se declara en la función constructora, se inicializa y se le carga un archivo de audio. Adicionalmente el volumen se coloca a 50.



Para accionar las 3 funciones básicas del programa, integramos a la interfaz 3 botones para play, pausa y sonido. En la función click() de cada botón escribimos la función que realizará.



Después de esto ya es posible escuchar archivos de audio directamente de Qt.

```
#include "mainwindow.h"
#include "ui_mainwindow.h"

#include <QtMultimedia/QMediaPlayer>

QMediaPlayer* player;

MainWindow::MainWindow(QWidget* parent)
    : QMainWindow(parent)
    , ui(new Ui::MainWindow)
{
    ui->setupUi(this);
    player = new QMediaPlayer;
    player->setMedia(QUrl::fromLocalFile("/home/aldo/Escritorio/Interfaces/Sonidos/QT-Sound/audio.wav"));
    player->setVolume(50);
}

MainWindow::~MainWindow()
{
    delete ui;
}

void MainWindow::on_pushButtonPLAY_clicked()
{
    player->play();
}

void MainWindow::on_pushButtonPAUSE_clicked()
{
    player->pause();
}

void MainWindow::on_pushButtonSTOP_clicked()
{
    player->stop();
}
```