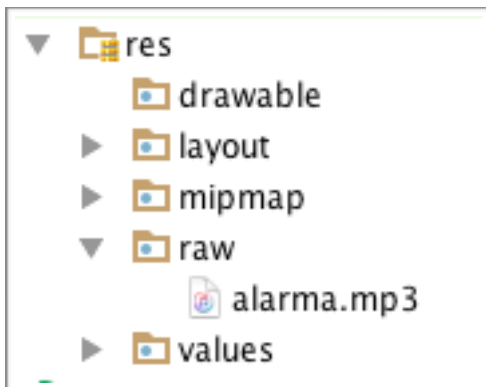


## AGREGAR UN SONIDO

En la carpeta de recursos (res) se debe crear una carpeta con el nombre “raw” y en ella copiar el sonido en formato mp3, como indica la figura.



Luego en el onCreate del Activity se debe crear un objeto del tipo MediaPlayer accediendo al archivo MP3 declarado en la carpeta como se indica en la figura.

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
  
    private MediaPlayer mediaPlayer;  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
  
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(this, R.raw.alarma);  
    }  
}
```

Finalmente en un evento de botón se puede reproducir el sonido con la instrucción

```
mediaPlayer.start();
```