

Programacion WEB.

HTML 5: Audio y Video.

Lossada Jorge Salvador.

Audio y video:

HTML5 introduce soporte integrado para el contenido multimedia gracias a los elementos `<audio>` y `<video>`, ofreciendo la posibilidad de insertar contenido multimedia en documentos HTML.

¿Cómo hacerlo?

En el caso de querer insertar video, se inserta la url del video entre las etiquetas `<video>` y `</video>`, como en el ejemplo de abajo:

```
<video src="http://v2v.cc/~j/theora_testsuite/320x240.ogg" controls>
  Tu navegador no implementa el elemento <code>video</code>.
</video>
```

Se pueden especificar múltiples fuentes de archivos usando el elemento `<source>` con el fin de proporcionar vídeo o audio codificados en formatos diferentes para diferentes navegadores. Por ejemplo:

```
<video controls>
  <source src="foo.ogg" type="video/ogg">
  <source src="foo.mp4" type="video/mp4">
  Tu navegador no implementa el elemento <code>video</code>.
</video>
```

Esto reproduce el archivo Ogg en navegadores que admiten el formato Ogg. Si el navegador no admite Ogg, el navegador usará el archivo MPEG-4. Mira también la lista de [los formatos multimedia admitidos por los elementos audio y video](#) en los diferentes navegadores.

También puedes especificar qué codecs requiere el archivo multimedia; de esta forma el navegador tomará decisiones más inteligentes:

```
<video controls>
  <source src="foo.ogg" type="video/ogg; codecs=dirac, speex">
  Tu navegador no implementa el elemento <code>video</code>.
</video>
```

Aquí, especificamos que el vídeo usa los codecs Dirac y Speex. Si el navegador implementa Ogg, pero no los codecs especificados, el vídeo no será cargado.

Si el atributo `type` no está especificado, el tipo de contenido multimedia se obtiene del servidor y se comprueba para ver si el navegador lo puede manejar; si no puede ser mostrado, se comprueba el siguiente `source`, si ninguno de los elementos `source` especificados pueden ser usados, un evento de error es enviado al elemento `video`. Si el atributo `type` está especificado, es

comparado con los tipos que el navegador puede reproducir, y si no es reconocido, no se hace la consulta al servidor; en su lugar, el siguiente source se comprueba una vez.

Insertando audio:

Este es un ejemplo para insertar *audio* en un documento HTML

```
<audio src="/test/audio.ogg">
<p>Tu navegador no implementa el elemento audio.</p>
</audio>
```

El atributo src puede ser una URL del archivo de audio o la ruta al archivo en el sistema local.

```
<audio src="audio.ogg" controls autoplay loop>
<p>Tu navegador no implementa el elemento audio</p>
</audio>
```

Este código de ejemplo usa los atributos del elemento `<audio>`:

controls : Muestra los controles estándar de HTML5 para audio en una página Web.

autoplay : Hace que el audio se reproduzca automáticamente.

loop : Hace que el audio se repita automáticamente.

```
<audio src="audio.mp3" preload="auto" controls></audio>
```

El atributo preload es usado en el elemento audio para almacenar temporalmente (buffering) archivos de gran tamaño. Este puede tomar uno de 3 valores:

"none" no almacena temporalmente el archivo

"auto" almacena temporalmente el archivo multimedia

"metadata" almacena temporalmente sólo los metadatos del archivo

¿Como hacer con navegadores que no soporten html5?

Existe una forma de esos archivos de audio **utilizando Flash** para ello. Cualquier cosa que haya entre la apertura y cierre de las etiquetas audio será tenido en cuenta **solo** por navegadores que no soporten aún la nueva especificación por lo que podemos jugar con esto último para seguir utilizando a nuestro gran amigo Flash para estos menesteres:

```
<audio controls>
  <source src="archivo.ogg" type="audio/ogg" />
  <source src="archivo.mp3" type="audio/mpeg" />
  <object type="application/x-shockwave-flash" data="player.swf?soundFile=archivo.mp3">
    <param name="movie" value="player.swf?soundFile=archivo.mp3" />
  </object>
</audio>
```

Podemos ir incluso más allá y ofrecer un link directo para aquellos navegadores que no soporten ni la nueva especificación ni flash utilizando la etiqueta object:

```
<pre class="prettyprint lang-html"><code><audio controls>
```

```
<source src="archivo.ogg" type="audio/ogg" />
<source src="archivo.mp3" type="audio/mpeg" />
<object type="application/x-shockwave-flash" data="player.swf?soundFile=archivo.mp3">
  <param name="movie" value="player.swf?soundFile=archivo.mp3" />
  <a href="archivo.mp3">Descarga el archivo de audio</a>
</object>
</audio>
```

Así estaremos ofreciendo nuestro contenido a **todos los navegadores y dispositivos** manteniendo unas buenas prácticas en cuanto a accesibilidad del contenido se refiere.

Referencias:

Ejemplos extraídos de las siguientes páginas:

https://developer.mozilla.org/es/docs/Usando_audio_y_video_con_HTML5

<http://elcentrohtml5.sourceforge.net/Libere-el-poder-de-audio-HTML5>