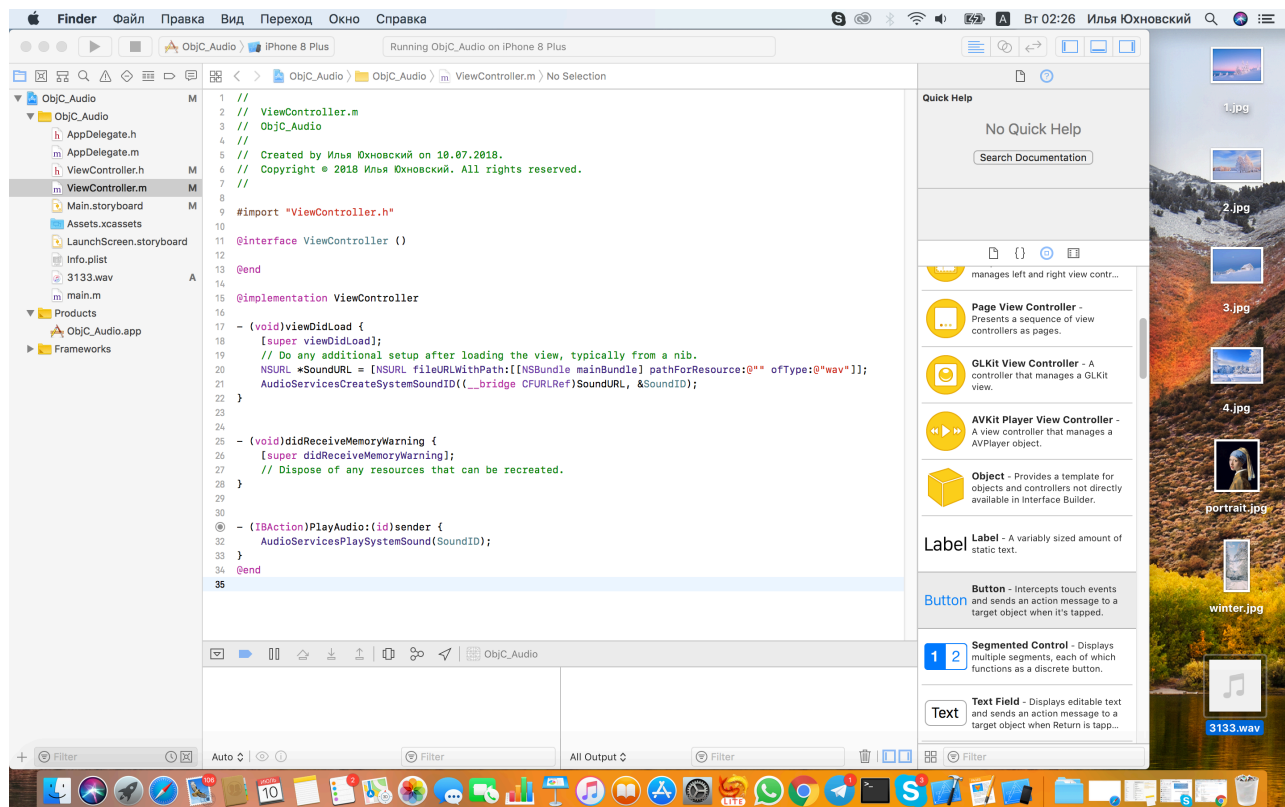
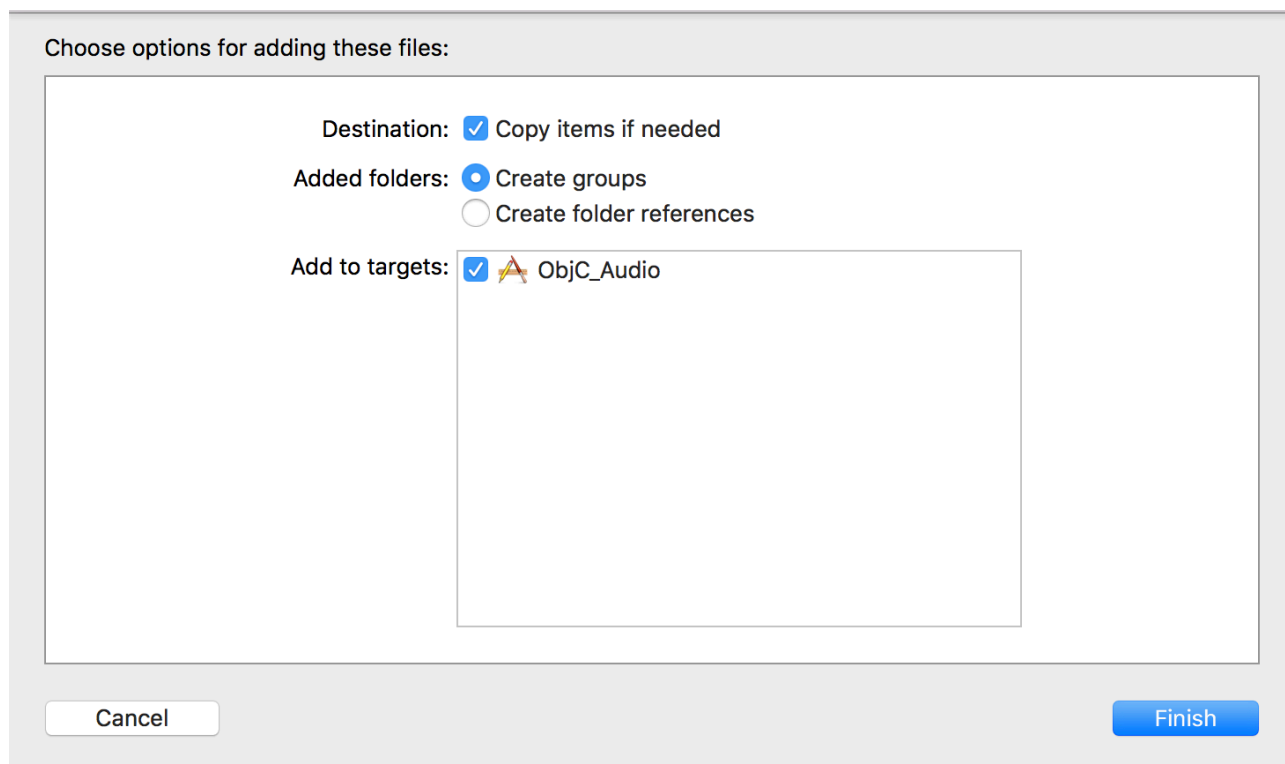


## Аудио

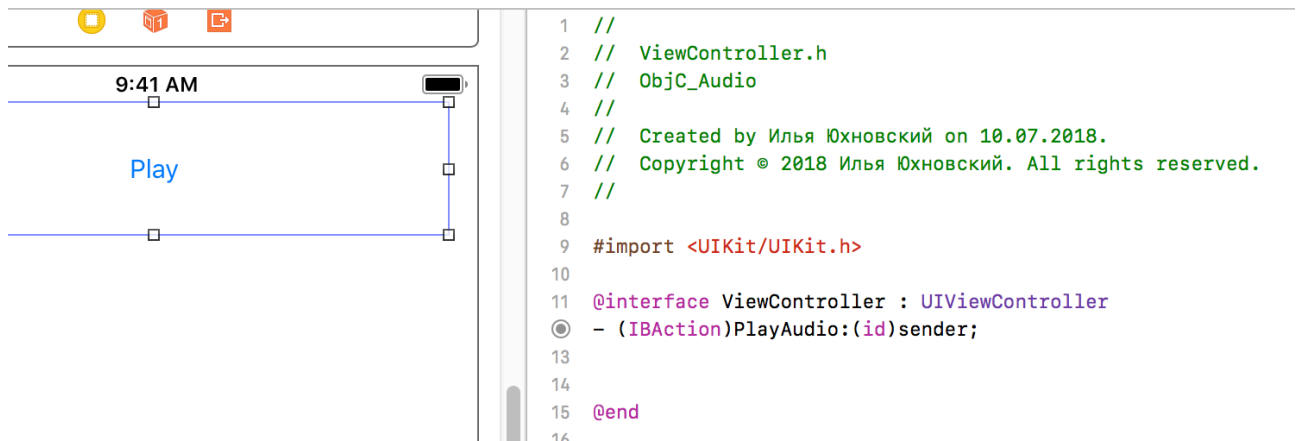
Создадим новый проект. Скачаем аудиофайл из интернет и сохраним на рабочем столе. Проверим, что он нормально воспроизводится. Перетащим файл в проект:



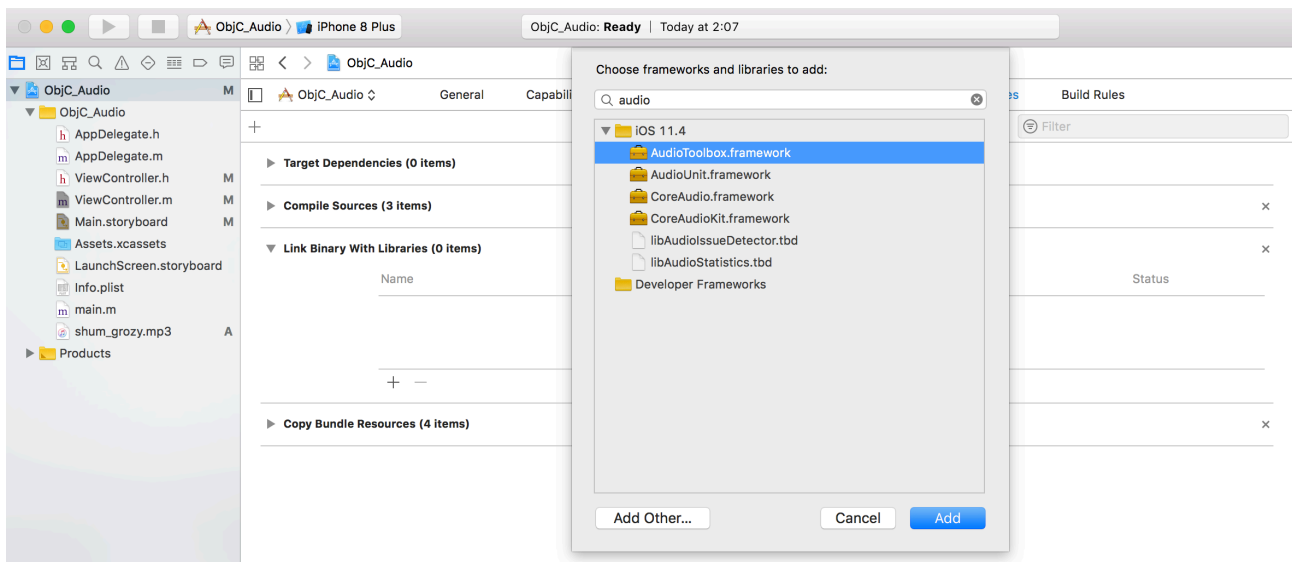
Выбираем опцию копирования в проект и нажимаем Finish:



Добавим кнопку на экран и Action в h-файл:



Затем перейдем в свойства проекта во вкладку Build Phases и добавим библиотеку AudioToolbox.framework



Снова вернемся в h-файл и импортируем подключенный фреймворк и переменную SoundID

```
#import <UIKit/UIKit.h>
#import <AudioToolbox/AudioToolbox.h>

@interface ViewController : UIViewController {
    SystemSoundID SoundID;
}

- (IBAction)PlayAudio:(id)sender;

@end
```

Перейдем к редактированию m-файла

```
@implementation ViewController

- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
    NSURL *SoundURL = [NSURL URLWithString:[NSBundle mainBundle] pathForResource:@"" ofType:@"wav"];
    AudioServicesCreateSystemSoundID((__bridge CFURLRef)SoundURL, &SoundID);
}

- (void)didReceiveMemoryWarning {
    [super didReceiveMemoryWarning];
    // Dispose of any resources that can be recreated.
}

- (IBAction)PlayAudio:(id)sender {
    AudioServicesPlaySystemSound(SoundID);
}

@end
```

Поздравляем, вы научились воспроизводить звуки.