

INFORME DE AVANCE (TEJO)

CURSO: 7.2

ALUMNO: MALETTA MILTON

PROFESOR: CALLAMULLO

FECHA: 24/10/23

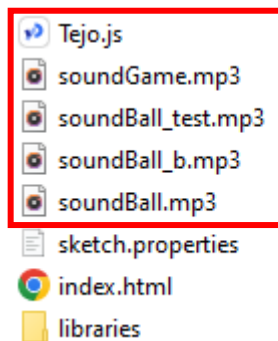
JUEGO: TEJO



INFORME 6

- **AVANCE:** Presento avances sobre cómo se implementa sonido en p5.js, ya lo había hecho, pero por algún error se tuvo que volver a implementar, sin más vueltas le dejo la serie de pasos que hice para realizar una de las pruebas.

Descargamos algunos sonidos y los ubicamos en la misma ruta que nuestro “archivo.js”:



Implementamos la librería de sonido:

```
<!-- Tu archivo JavaScript personalizado -->
<script language="javascript" type="text/javascript" src="libraries/p5.min.js">
</script>
<script language="javascript" type="text/javascript" src="Tejo.js">
</script>

<!-- libreria para sonido -->
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/1.7.0/addons/p5.sound.js">
</script>
```

Realizamos un pequeño código de prueba:

```
let  
let  
  
function setup  
  
    &apos;./soundBall_b.mp3&apos;  
    &apos;Reproducir Sonido&apos;  
    mousePressed // Asigna la función a  
ejecutar cuando se presiona el botón  
    &apos;sketch-container&apos; // Asocia el  
lienzo al elemento con id &apos;sketch-container&apos;  
  
function  
  
function draw  
    background "#491308"  
    // Dibuja algo en la ventana
```

Implementamos en nuestro código lo investigado y aprendido:

```
function preload() {  
    soundGame = loadSound('soundGame.mp3');  
    soundBall = loadSound('soundBall.mp3');  
}
```

- Cargamos las imágenes en variables

```
soundGame.setLoop(true);  
soundGame.play();
```

- En mi caso quiero que al iniciar mi juego tenga una canción en loop de fondo

```
if (dist1 < (jugador1 / 2) + (ball / 2)) {  
    if (soundBall.isLoaded()) {  
        soundBall.play();  
    }  
}
```

- Cuando se golpea alguno de los mazos de los jugadores que también se escuche el