### 1.4 播放声音

**（1）播放大段音乐**

playBackgroundMusic方法用来播放打断音乐。

使用方法如下面的代码：

if (is\_paused)

{

CocosDenshion::SimpleAudioEngine::sharedEngine()->resumeBackgroundMusic();

}

else

{

CocosDenshion::SimpleAudioEngine::sharedEngine()->playBackgroundMusic("music.mp3");

}

is\_paused = false;

**（2）播放短小音乐**

void HelloWorld::note1(cocos2d::Object\* pSender)

{

CocosDenshion::SimpleAudioEngine::sharedEngine()->playEffect("1.mp3");

}

在程序中，由于有些短小音乐，在程序中是反复出现的，如果每次调用playEffect时都会重新对音乐文件进行加载，就会造成资源浪费，因为可以在场景初始化时对这些文件进行统一的预加载。加载代码如下：

for (int i = 1; i <= 7; i++)

{ CocosDenshion::SimpleAudioEngine::sharedEngine()->preloadEffect(String::createWithFormat("%d.mp3",i)->getCString());

}

**（4）实验1-5：一个简单的钢琴**