

Audio 객체(Object) 속성

다음으로, 태그가 아닌 Javascript의 객체(Object)로서의 속성을 알아보겠습니다.

	속 성	설 명
1	audioTacks	AudioTrackList 객체를 반환합니다.(현재 미지원)
2	autoplay	미디어가 로드되면, 바로 재생하는가에 대한 설정 값을 설정하거나 반환합니다.
3	bufferd	버퍼링된 미디어의 재생길이를 TimeRanges 객체로 반환합니다. * 시작위치: Audio.bufferd.start(0), 종료위치: Audio.bufferd.end(0)
4	controller	미디어 컨트롤러 객체를 반환합니다.
5	controls	미디어 컨트롤러를 표시할 것인지 설정하거나 설정 값을 반환합니다.
6	crossOrigin	미디어의 CORS 설정 값을 설정하거나 반환합니다.(현재 미지원)
7	currentSrc	현재 미디어의 파일주소를 반환합니다.
8	currentTime	현재 미디어의 재생위치를 변경하거나 반환합니다.
9	defaultMuted	기본적으로 미디어를 음소거할 것인지를 설정하거나 설정 값을 반환합니다.
10	defaultPlaybackRate	미디어 재생속도의 기본값을 설정하거나 설정 값을 반환합니다.
11	duration	미디어의 총 재생길이를 반환합니다.(초 단위, 0.000000)
12	ended	미디어의 재생 완료 여부에 대한 값을 반환합니다.(Boolean) 미디어의 오류상태를 알려주는 MediaError 객체를 반환합니다.(IE에서만 작동) 코드는 error.code로 접근합니다.
13	error	1 : MEDIA_ERR_ABROATED - 사용자에 의해 로딩이 취소됨 2 : MEDIA_ERR_NETWORK - 다운로드 중 오류가 발생함 3 : MEDIA_ERR_DECODE - 미디어 디코딩 중 오류가 발생함 4 : MEDIA_ERR_SRC_NOT_SUPPORTED - 지원하지 않는 미디어
14	loop	미디어가 끝나면 다시 재생하게 설정하거나 설정 값을 반환합니다.
15	mediaGroup	미디어의 그룹을 설정하거나 값을 반환합니다.(현재 미지원)
16	muted	미디어를 음소거 설정하거나, 값을 반환합니다.(Boolean)
17	networkState	미디어의 현재 네트워크 상태를 반환합니다. 0 : NETWORK_EMPTY - 미디어가 아직 초기화되지 않음 1 : NETWORK_IDLE - 미디어가 활성화되었으며, 데이터를 모두 다운받아 네트워크를 사용하지 않음 2 : NETWORK_LOADING - 미디어 데이터 수신중 3 : NETWORK_NO_SOURCE - 미디어를 찾을 수 없음
18	paused	미디어를 일시정지 하거나, 값을 반환합니다.(Boolean)
19	playbackRate	미디어의 재생속도를 설정하거나, 값을 반환합니다.
20	played	현재 미디어에서 재생된 부분까지의 시간을 TimeRanges 객체로 반환합니다.
21		* 시작위치 : played.start(0), 종료위치 : played.end(0)
22	preload	페이지 로드시, 미디어가 로드되어야 하는지를 설정하거나 값을 반환합니다.
23	readyState	미디어의 현재 준비상태를 반환합니다. 0 = HAVE_NOTHING - 미디어가 준비되었는지 아닌지, 정보가 없음 1 = HAVE_METADATA - 미디어를 위한 메타데이터가 준비됨 2 = HAVE_CURRENT_DATA - 현재위치를 재생하기 위한 데이터가 사용가능함, 하지만 다음 프레임을 재생하기 위한 데이터가 충분치 않음 3 = HAVE_FUTURE_DATA - 현재 데이터와 적어도 다음 프레임이 사용가능함

		4 = HAVE_ENOUGH_DATA - 재생을 시작하기 위한 데이터가 충분히 사용가능함
24	seekable	미디어의 탐색가능한 부분을 TimeRanges 객체로 반환합니다. * 시작위치 : seekable.start(0), 종료위치 : seekable.end(0)
25	seeking	미디어에서 현재 사용자가 탐색하고 있는지를 반환합니다.(Boolean)
26	src	현재 미디어 객체의 주소를 설정하거나 값을 반환합니다.
27	startDate	현재 시간을 나타내는 Date 객체를 반환합니다.(현재 미지원)
28	textTracks	재생가능한 텍스트 트랙의 TextTrackList 객체를 반환합니다.(현재 미지원)
29	videoTracks	재생가능한 비디오의 VideoTrackList 객체를 반환합니다.(현재 미지원)
30	volume	미디어의 볼륨을 설정하거나 설정 값을 반환합니다.

Audio 객체의 메소드 함수

미디어 객체의 대부분의 메소드 함수들은 유용하게 쓰이니, 꼭 짚고 넘어가시기 바랍니다.

	메 소 드	설 명
1	addTextTrack()	새로운 텍스트 트랙을 미디어에 추가합니다. (현재 미지원)
2	canPlayType()	특정한 미디어 타입을 브라우저가 재생할 수 있는지 체크합니다.

파라미터로는 아래와 같은 MIMEtype(파일형식)을 입력하시면 됩니다.

video/ogg, video/mp4, video/webm, audio/mpeg, audio/ogg, audio/mp4

부가적으로, 아래처럼 코덱명까지 입력할 수 도 있습니다.

video/ogg;	codecs="theora, vorbis"
video/mp4;	codecs="avc1.4D401E, mp4a.40.2"
video/webm;	codecs="vp8.0, vorbis"
audio/ogg;	codecs="vorbis"
audio/mp4;	codecs="mp4a.40.5"

반환하는 값은 아래와 같습니다.

"probably"	- 지원 가능
"maybe"	- 추가기능 설치 시 사용가능
""	- (빈 문자열) 지원하지 않음
load()	미디어 엘리먼트를 다시 로드합니다.
play()	미디어를 재생합니다.
pause()	현재 미디어를 일시정지 시킵니다.

Audio 객체의 이벤트

	이벤트	설명
1	abort	미디어의 로딩이 취소되었을 때 실행되는 이벤트
2	canplay	미디어의 재생이 가능할 때 실행되는 이벤트
3	canplaythrough	미디어의 재생이 끊임없이 가능할 때 실행되는 이벤트 (모든 데이터 수신완료 상태)
4	durationchange	미디어의 재생길이가 바뀌면 실행되는 이벤트
5	emptied	현재 재생목록이 없으면 실행되는 이벤트
6	ended	현재 재생목록이 끝나면 실행되는 이벤트
7	error	미디어를 로딩하는 동안 오류가 발생하면 실행되는 이벤트
8	loadeddata	미디어의 현재 프레임이 로드되었을 때 실행되는 이벤트
9	loadedmetadata	미디어의 메타데이터가 로드되었을 때 실행되는 이벤트
10	loadstart	브라우저에서 미디어를 찾기 시작할 때 실행되는 이벤트
11	pause	미디어가 일시정지되면 실행되는 이벤트
12	play	미디어가 재생되거나 일시중지 상태가 아닐 때 실행되는 이벤트
13	playing	미디어가 버퍼링 등의 이유로 일시정지되었다가, 재생 준비가 되면 실행되는 이벤트
14	progress	브라우저에서 미디어를 다운로드 받는 동안 실행되는 이벤트
15	ratechange	미디어의 재생속도가 바뀌면 실행되는 이벤트
16	seeked	사용자가 미디어를 슬라이더로 탐색한 후에 실행되는 이벤트
17	seeking	사용자가 미디어를 슬라이더로 탐색하는 동안 실행되는 이벤트
18	stalled	브라우저가 미디어 데이터를 얻는 동안 실행되는 이벤트
19	suspend	브라우저가 의도적으로 미디어 데이터를 수집하지 않을 때 실행되는 이벤트
20	timeupdate	재생되는 동안 실행되는 이벤트
21	volumechange	볼륨이 바뀌면 실행되는 이벤트
22	waiting	다음 프레임을 위한 버퍼링으로 인하여 정지되었을 때 발생하는 이벤트

기본형태

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ko">
<head>
<title>Audio개체 사용하기</title>
</head>
<body>
  <audio controls="controls" autoplay="autoplay" loop="loop" preload="auto">
    <source src="exam.mp3" type="audio/mpeg" /> <!-- exam.mp3는 실행할 mp3파일주소입니다. -->
    <source src="exam.ogg" type="audio/ogg" /> <!-- exam.ogg는 실행할 ogg파일주소입니다. -->
    <p>죄송합니다. 지금 사용하고 계신 브라우저가 audio 태그를 지원하지 않습니다.</p>
  </audio>
</body>
</html>
```

스크립트 추가형태_01

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ko">
<head>
<title>Audio개체 사용하기</title>
<script type="text/javascript">
<!--
function doPlay(){
  var obj = document.getElementById('player');
  obj.play();
}
function doPause(){
  var obj = document.getElementById('player');
  obj.pause();
}
function doStop(){
  var obj = document.getElementById('player');
  obj.pause();
  obj.currentTime=0;
}
//-->
</script>
</head>
<body>
  <audio id="player" controls="controls" loop="loop" preload="auto">
    <source src="exam.mp3" type="audio/mpeg" />
    <source src="exam.ogg" type="audio/ogg" />
    <p>죄송합니다. 지금 사용하고 계신 브라우저가 audio 태그를 지원하지 않습니다.</p>
  </audio>
  <br />
  <button onclick="doPlay()" title="">Play</button>
  <button onclick="doPause()" title="">Pause</button>
  <button onclick="doStop()" title="">Stop</button>
</body>
</html>
```

추가형태_02

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ko">
<head>
<title>Audio개체 사용하기</title>
<script type="text/javascript">
<!--
var playlists = new Array();
var pointer = 0;
playlists.push("exam");
playlists.push("exam2");

function getItem(){
    var returnVal = playlists[pointer];
    pointer++;
    if(pointer>playlists.length-1){
        pointer = 0;
    }
    return returnVal;
}

function load_proc(){
    var player = document.getElementById('player');
    var source = document.getElementById('source');

    if(player.canPlayType("audio/mpeg")!=""){
        source.src = getItem() + ".mp3";
        source.type = "audio/mpeg";
    } else {
        source.src = getItem() + ".ogg";
        source.type = "audio/ogg";
    }
    player.load();
    player.play();

    if(player.attachEvent != null){
        player.attachEvent("onended",load_proc);
    } else {
        player.addEventListener("ended",load_proc,false);
    }
}

if(window.attachEvent != null){
    window.attachEvent("onload",load_proc);
} else {
    window.addEventListener("load",load_proc,false);
}

//-->
</script>
</head>
<body>
<audio id="player" controls="controls" preload="auto">
    <source id="source" src="" type="" />
    <p>죄송합니다. 지금 사용하고 계신 브라우저가 audio 태그를 지원하지 않습니다.</p>
</audio>
</body>
</html>
```