

J'ai ajouté du son à l'application.

J'ai créé deux sons au caractère lo-fi pour l'occasion, au format `.wav`.

- le son `chord.wav` est entendu lorsque les questions sont chargées (ie : lorsque le jeu est prêt)
- le son `bleep.wav` est entendu lorsque la réponse est exacte.

Je n'ai pas surchargé le code avec des commentaires superflus (cf les recommandations de bonnes pratiques : [Clean Code, chapitre 4](#)).

En revanche, ce qui m'a bien aidé, c'est une vidéo démontrant les étapes d'écriture du code. Si ça vous intéresse, voici les étapes :

Put soundfiles in the project (in the SupportingFiles directory for instance).

Create a `.swift` file 'Playsound' (or whatever the name of the class) in the Model directory.

```
1  import Foundation
2  //you need this framework to access AVAudioPlayer object
3  import AVFoundation
4
5  class PlaySound {
6
7      //create an instance of AVAudioPlayer
8      var bleep = AVAudioPlayer()
9      //get the path name of the soundfile
10     //path returns a String?
11     let bleepPath = Bundle.main.path(forResource: "bleep", ofType: "wav")
12
13     var chord = AVAudioPlayer()
14     let chordPath = Bundle.main.path(forResource: "chord", ofType: "wav")
15
16     func playBleep() {
17         //handle errors, if any
18         do {
19             //get the sound itself, ie the content of the URL
20             //init AVAudioPlayer
21             try bleep = AVAudioPlayer(contentsOf: URL(fileURLWithPath:
22 bleepPath!))
23         } catch {
24             print("Unexpected error: \(error).")
25         }
26     }
27 }
```

```

24     }
25     //call play() method to actually hear a sound
26     bleep.play()
27 }
28
29 func playChord() {
30     do {
31         try chord = AVAudioPlayer(contentsOf: URL(fileURLWithPath:
chordPath!))
32     } catch {
33         print("Unexpected error: \(error).")
34     }
35
36     chord.play()
37 }
38 }

```

Create an object of type `PlaySound` where you need it, and call the `playBleep()` method ! Here, create the object in `Game.swift` :

```

1     var soundFile = PlaySound()

```

Call the `playBleep()` method when the answer is right :

```

1     func answerCurrentQuestion(with answer: Bool) {
2         if (currentQuestion.isCorrect && answer) || (!currentQuestion.isCorrect
&& !answer) {
3             //the answer is right : play your sound !
4             soundFile.playBleep()
5             score += 1
6         }
7         goToNextQuestion()
8     }

```