

# Sonido

## Empleo de audio nativo y propio del dispositivo

Flash Lite puede reproducir sonidos tanto importados al IDE Flash como propios del dispositivo. Los primeros son reproducidos por Flash Player, mientras que los segundos son reproducidos directamente por el terminal. Cada dispositivo es capaz de reproducir un tipo específico de sonido, aunque prácticamente todos pueden trabajar con ficheros MIDI (.mid) y MP3.

El IDE Flash reconoce tres formatos de audio: WAV, AIFF y MP3. Para usar un fichero de alguno de estos tres tipos sólo hay que importarlo a la biblioteca y asignarlo a un fotograma a o cualquier objeto. Sin más.

En esta práctica vamos a trabajar con un fichero MIDI, que no es reconocido por el IDE Flash pero sí por el Nokia N70. La mecánica es sencilla: necesitamos importar un fichero de audio que reconozca el IDE y convertirlo en un enlace al audio MIDI. Este método se conoce como *proxy sound*.

Importaremos el fichero proxy.wav, que es un archivo de sonido vacío (0 segundos de duración), y con el botón derecho en la biblioteca editamos las propiedades de dicho archivo. Sólo hay que asignarle un *device sound* (ej: tim.mid) y opcionalmente un *Identifer* en *Linkage* (ej: sonido) si queremos controlarlo mediante ActionScript.

Ahora podemos emplearlo tanto desde la línea de tiempo como desde ActionScript. En el primer caso hay que seleccionar un fotograma clave y en el inspector de propiedades asignarle el sonido **proxy.wav**.

En el segundo caso hay que crear un objeto y enlazarlo con el sonido de la biblioteca:

```
var suena:Sound = new Sound();  
suena.attachSound("sonido");  
suena.start();
```

Nótese que a la hora de distribuir nuestra aplicación debemos incluir el fichero .mid con la misma estructura de directorios. Si no, no se escuchará el sonido.

