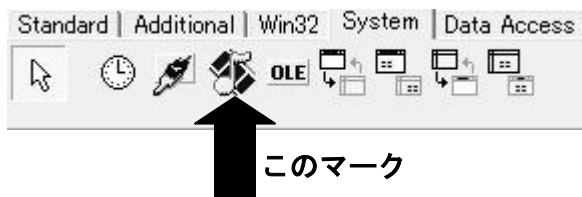


3-3-7 : MediaPlayer

MediaPlayer は音や音楽の再生に関するコンポーネントです。



<プロパティ>

・ Visible

再生、停止、一時停止などのボタンが付いたコントローラーの有無を指しています。あまり使わないので false にしておきましょう。

・ Position

音や曲の位置を整数で表しています。初期値は 0 で音や曲の先頭を意味します。Position の 1000 は 1 秒です。よって、もしこの Position を 5000 にしてから再生すると最初から 5 秒進んだ所からスタートします。

<使い方>

まず、Form に MediaPlayer のコンポーネントを置き、それから再生したいファイルを指定してやります。(再生可能なファイル : WAV、MP3、WMA など) 指定の仕方は cpp ファイルで次のように記述します。

```
MediaPlayer1->DeviceType=dtAutoSelect;  
MediaPlayer1->Close();  
MediaPlayer1->FileName="再生するファイル名";  
MediaPlayer1->Open();
```

この際、再生する音楽ファイルはプログラム・実行アプリケーションと同じファイルに保存しておいてください。

(これらの文の意味については周りの上回生に聞いてください)

そしてプログラムの再生させたい場所（例、効果音や BGM）で次のように記述します。

```
MediaPlayer1->Previous();  
MediaPlayer1->Play();
```

こうすることにより、その位置で効果音や BGM などが流れます。ちなみに Previous(); とは音または曲の最初に戻るというメソッドです。

また、途中で音を止めたい場合は止める個所に

```
MediaPlayer1->Stop();
```

と記述します。

<応用的な使い方>

BGM+効果音のように複数の音を同時に鳴らしたいときは、MediaPlayer を複数個用意して、そのたびに cpp ファイルに再生させたい音楽ファイルを指定する必要があります。

BGM などでループ再生をしたいときは、Timer の関数の中に、

```
if(MediaPlayer1->NotifyValue == nvSuccessful) {  
    MediaPlayer1->Play();  
}
```

または

```
if(MediaPlayer1->Position >=MediaPlayer1->Length) {  
    MediaPalyer1->Position = 0;  
    MediaPalyer1->Play();  
}
```

と記述すればループ再生することができます。

ちなみに、MediaPlayer1->Length は読み込んだ音の曲の全体の長さを表しています。