

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزشگاه تحلیل داده

تخصصی ترین مرکز برنامه نویسی و دیتابیس در ایران

آموزش صدا در HTML 5

مدرس : مهندس افشین رفوآ

## دوره آموزشی HTML5

اجازه بدهید در شروع یک سرگرمی داشته باشیم. قرار است در مورد مرورگری صحبت کنیم که فایل صدا را در حالت طبیعی خود پشتیبانی می کند، درست همانطور که برچسب `<img>` از 1994 پشتیبانی می شود. HTML 5 قرار است به صدای پلاگین (plug-in) مانند مدیاپلیر، سیلورلایت، اپل کویک تایم، و Adobe Flash بد نام خاتمه دهد.

اگر در بالا کنترل اجرا کننده ی صدا نمی بینید، احتمالاً مرورگر شما برچسب صدا را پشتیبانی نمی کند.

در بالا یک گالری از پخش کننده های صدا را، توسط مرورگرهای مهم می بینید. همانطور که می بینید اندازه کنترل پخش کننده ها با یکدیگر متفاوت هستند. پخش کننده ی IE9 در مقایسه با پخش کننده ی safari بسیار بزرگ می باشد. این مسئله برای طراح وب می تواند یک مشکل بزرگ باشد.

اگر برای ویندوز از safari استفاده می کنید، اما بدون Quick Time، برنامه ی Safari شما قرار نیست از برچسب مدیا (هم در حالت صوتی و هم در حالت تصویری) پشتیبانی کند. تصور می کنم که برنامه ی Safari برای اجرای فایل های مدیا، به کدک Quick Time اتکا دارد.

چگونه؟

برای اینکه صفحه ی وب شما موسیقی اجرا کند، کد html شما می تواند به سادگی زیر باشد:

```
<audio src="vincent.mp3" controls></audio>
```

متأسفانه محبوب ترین فرمت صدا **MPEG3 (mp3)** یک استاندارد باز نیست، بلکه یک اختلال عمومی است، و این بدین معنا که مرورگرها برای رمزگشایی آن باید مقداری پول پرداخت کنند و این ممکن است از لحاظ اقتصادی برای شرکت ها و سازمان های کوچکتر عملی نباشد. همانطور که در جدول زیر مشاهده می کنند تنها سران بزرگ ثروت کافی برای رمزگشایی **MP3** را دارند. **Opera** و **firefox** تنها فرمت **vorbis (ogg)** را پشتیبانی می کنند که یک استاندارد باز می باشد.

از طرف دیگر **Vorbis** توسط **Safari** و **IE9** پشتیبانی نمی شود، در حالیکه همیشه داشتن **ogg** و **MP3** در کنار هم خوب است.

Browser	mp3.	wav.	ogg.
Mozilla Firefox 3.6		✓	✓
Opera 10.63		✓	✓
Google Chrome 8.0	✓	✓	✓
(Apple Safari 5.0.3 (with QuickTime	✓	✓	
Microsoft IE 9 Beta	✓	✓	

با استفاده از

and Audio() Support Tester"

href="http://www.happyworm.com/jquery/jplayer/HTML5.Audio.Support/">HTML5

<audio> and Audio() Support Tester

امتحان کنید که مرورگر شما تا چه حد صدا را پشتیبانی می کند.

آنچه که می توانید انجام دهید در زیر ارائه شده است:

```

<audio controls>
  <source src="vincent.mp3" type="audio/mpeg" />
  <source src="vincent.ogg" type="audio/ogg" />
</audio>

```

ارائه کردن یا نکردن نوع (**MIME (type="audio/mpeg")** برای مرورگر انتخابی می باشد. مدرنترین مرورگرها به اندازه ی کافی هوشمند هستند تا نوع محتوا را از طریق خود آن مشخص کنند. به هر حال کمک کننده بودن برای مرور گر همیشه خوب است، چرا که باعث می شود مرورگر شما سریعتر و بهتر کار کند.

### ویژگی های <audio>

ویژگی	مقدار	Description
controls	*Boolean attribute	شما برای ظاهر شدن اجرا کننده ی داخلی به این ویژگی احتیاج دارید. در غیر اینصورت باید از DOM برای کنترل عنصر صدا برای اجرای موسیقی خود هستید.
autoplay	*Boolean attribute	اگر این ویژگی وجود داشته باشد، مرورگر فقط آواز یا صحبتتان را بدون پرسیدن اجازه از ویزیتور شما پخش خواهد کرد.
loop	*Boolean attribute	موسیقی خود را تکرار کنید.
src	url	URL فایل صدای شما
preload	none   metadata   auto	این ویژگی قبلا با نام autobuffer معروف بود و یک ویژگی Boolean مانند کنترل ها بود. متادیتا- فقط متادیتای مربوط به فایل صدا را بافر می کند. -Auto- فایل صدا را قبل از اجرا بافر می کند.

ویژگی **Boolean** ویژگی می باشد که یا در برچسب نمایش داده می شود یا نه. ویژگی **Boolean** فقط نام خود را دارد و دارای مقدار نیست. شما می توانید آن را از این طریق نیز به کار ببرید، هر مقداری که شما به ویژگی **Boolean** اختصاص دادید، فقط یک معنا دارد - **TRUE**.

```
<audio src="vincent.mp3" controls="true" loop="true" autoplay="true"></audio>
```

این ترکیب کاملا غیرضروری است

```
<audio src="vincent.mp3" controls loop autoplay></audio>
```

و این آن چیزی است که شما لازم دارید.

**HTML 5** در واقع تکاملی از وب می باشد، نه انقلابی که فقط گذشته را نابود می کند. به هر حال اجازه دهید کمی به جلوتر برویم.

برای پشتیبانی مرورگری که اصلا نمی داند **<audio>** چیست، از قبیل **IE8** و پایین تر، با استفاده از برچسب **<object>** باید اجازه دهیم در همان روزهای قدیمی خود باقی بمانند.

```
<audio controls>
  <source src="vincent.mp3" type="audio/mpeg" />
  <source src="vincent.ogg" type="audio/ogg" />
  <object type="application/x-shockwave-flash" data="media/OriginalMusicPlayer.swf" width="225" height="86">
    <param name="movie" value="media/OriginalMusicPlayer.swf" />
    <param name="FlashVars" value="mediaPath=vincent.mp3" />
  </object>
</audio>
```

من در مثال بالا از یک اجرا کننده ی **flash mp3** از **PremiumBeat.com** استفاده می کنم.

اگر مرورگر شما از **HTML5** پشتیبانی نمی کند اما شما فلش پلاگین را دارید، احتمالا چیزی را از دست نداده اید.

اگر **HTML5** نه مرورگر و نه فلش را پشتیبانی می کند، ممکن است به یوزر اجازه بدهید فایل صدا را دانلود کند و در گرفتن یک اجرا کننده برای اجرای آن، برای آن ها آرزوی خوش شانسی کنید.

```
<audio controls>
  <source src="vincent.mp3" type="audio/mpeg" />
  <source src="vincent.ogg" type="audio/ogg" />
  <object type="application/x-shockwave-flash" data="media/OriginalMusicPlayer.swf" width="225" height="86">
    <param name="movie" value="media/OriginalMusicPlayer.swf" />
    <param name="FlashVars" value="mediaPath=vincent.mp3" />
  </object>
  <a href="vincent.mp3">Download this lovely song and wish you all the best!</a>
</audio>
```

به جای استفاده از مرورگر اجرای صدای استاندارد، با استفاده از خلاقیت خود می توانید برنامه ی خود را

بنویسید.

```
<audio id="player" src="vincent.mp3"></audio>
<div>
  <button onclick="document.getElementById('player').play()">Play</button>
  <button onclick="document.getElementById('player').pause()">Pause</button>
  <button onclick="document.getElementById('player').volume += 0.1">Vol+ </button>
  <button onclick="document.getElementById('player').volume -= 0.1">Vol- </button>
</div>
```