

# Wave aus Res – File abspielen

## Einschränkung

Es lassen sich nicht beliebig große WAVE-Dateien in einer Ressourcen-Datei speichern. Die von **LoadResData** aus der Ressourcdatei geladenen Daten können maximal 64 KB umfassen!

## Beschreibung

Sicherlich kennen Sie Ressourcen-Dateien. In einer solchen Datei lassen sich u.a. Texte, Icons, Bitmaps **und** auch WAVE-Dateien speichern. Eine Ressourcen-Datei wird direkt ins Projekt eingebunden und befindet sich dann beim Erstellen der EXE-Datei mit in der ausführbaren Anwendung. Der Vorteil, Texte, Icons oder auch WAVE-Dateien in einer Ressourcen-Datei zu speichern - anstelle diese Daten als externe eigene Dateien zu verwenden - besteht vor allen Dingen darin, daß Sie quasi mit einer einzigen Anweisung auf die enthaltenen Ressourcen zugreifen können.

Handelt es sich um Texte oder Bilder so verwenden Sie die VB-Funktion **LoadResString** bzw. **LoadResPicture**. Was aber, wenn es sich um eine WAVE-Datei zum Abspielen eines Sounds handelt? Hierfür gibt es die **LoadResData**-Funktion. Man übergibt der Funktion die entsprechende Ressourcen-Kennung (ID) und das Format, und erhält als Rückgabewert ein Byte-Array.

Wie spielt man nun aber den Sound ab? Man hat ja nur ein Bytefeld - und die WinAPI-Funktion **sndPlaySound** erwartet doch (so denkt man zumindest) einen Dateinamen. Weit gefehlt! Deklariert man den ersten Parameter der API-Funktion als **As Any**, so kann der API-Funktion auch ein Byte-Datenfeld übergeben werden. Wichtig ist dann nur, daß **uFlags** (2. Parameter der API-Funktion) mit der Konstante **SND\_MEMORY** verORt wird.

## Und hier die fertige Funktion

### ' zunächst die benötigten API-Deklarationen

```
Private Declare Function sndPlaySound Lib "winmm" Alias _  
    "sndPlaySoundA" (lpszSoundName As Any, _  
    ByVal uFlags As Long) As Long
```

```
Private Const SND_SYNC = &H0  
Private Const SND_ASYNC = &H1  
Private Const SND_NODEFAULT = &H2  
Private Const SND_MEMORY = &H4
```

### ' WAVE aus Ressource-Datei abspielen

```
Public Sub WaveFromRes(ByVal ResID As Long)  
    Dim bWave() As Byte  
    Dim uFlags As Long  
  
    bWave = LoadResData(ResID, "WAVE")  
    uFlags = SND_NODEFAULT Or SND_ASYNC Or SND_MEMORY  
    Call sndPlaySound(bWave(0), uFlags)  
End Sub
```

Innerhalb der Ressourcen-Datei muss dann die WAVE-Datei folgendermaßen eingebunden werden (die erste Zahl entspricht der ResID und muss eindeutig sein, im nachfolgenden Beispiel wurde die ID = 1000 gewählt):

```
1000 WAVE DISCARDABLE "test.wav"
```

Im Programm erfolgt das Abspielen dann so:

WaveFromRes 1000