

Apéndice 11

Grabador de sonidos

Grabador de sonidos

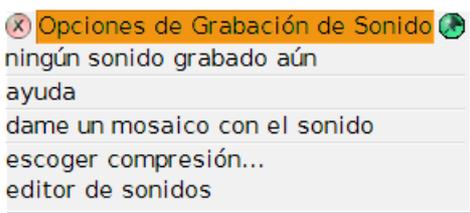
Squeak dispone de una grabadora de sonidos que, una vez guardados, pueden incorporarse a los guiones de acción.

Desde la categoría **Multimedia** del **Catálogo de objetos**, arrastraremos un objeto **Sonido** hasta el **Mundo** de **Squeak**.



Grabador de sonidos

Como se puede comprobar, si no se ha realizado ninguna grabación, por defecto, los botones **Parar**, **Reproducir** y **Guardar** aparecerán desactivados. El botón verde situado a la izquierda muestra el estado de grabación y el botón de la esquina superior derecha habilita la ventana **Opciones de Grabación de Sonido**, en la que podremos obtener más funcionalidades del **Grabador de sonidos**.



Opciones de Grabación de sonidos

Al realizar la grabación, se activarán los botones de la ventana **Grabador de sonidos** que permitirán parar, reproducir y guardar el sonido registrado.



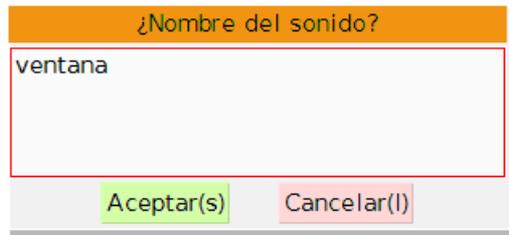
Grabador de sonidos en estado de grabación

Para registrar nuestro primer sonido pulsaremos sobre el botón **Grabar** y, con ayuda de un micrófono, grabaremos el sonido **ventana**. Para concluir la grabación haremos clic sobre el botón **Parar**. Y, para comprobar la grabación, pulsaremos sobre el botón **Reproducir**.

Nota: Obsérvese que, en tanto dura el proceso de grabación del sonido, el botón superior izquierdo, de color verde, cambia a color rojo. Al pulsar el botón Parar, este botón vuelve a color verde indicando que la grabación ha finalizado.

Para guardar el sonido pulsaremos el botón **Guardar**, que nos pedirá que introduzcamos un nombre para el

nuevo sonido. Escribimos la palabra **ventana**.



A dialog box with an orange title bar containing the text "¿Nombre del sonido?". Below the title bar is a white text input field containing the word "ventana". At the bottom of the dialog box are two buttons: "Aceptar(s)" in a green box and "Cancelar(l)" in a pink box.

Nombrar el sonido grabado

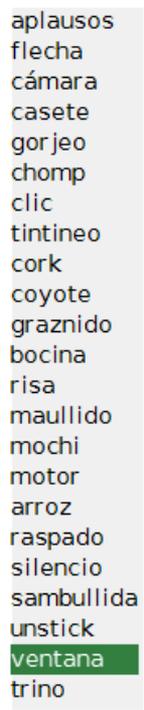
Una vez guardado el sonido, se mostrará un nuevo objeto, en forma de tejuelo, mosaico o etiqueta, que representa al sonido grabado y que puede ser utilizado en los guiones de los objetos.



Tejuelo del sonido grabado

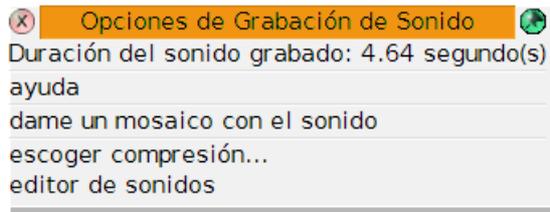
Se trata de una etiqueta desplegable mostrando el nombre del nuevo sonido y, si la desplegamos, de todos los sonidos disponibles. Lo más interesante es que el nuevo sonido se ha incorporado a la lista de sonidos de **Squeak**, de modo que puede ser invocado en cualquier guión de acción.

Si, ahora abrimos el **Visor** de un objeto y en la **categoría básico** o **sonido** pulsamos sobre el sonido seleccionado por defecto en la orden suena, se mostrará la colección de sonidos pregrabados, a la que se ha incorporado automáticamente el sonido **ventana**, que ahora forma parte de la colección de archivos de sonido de **Squeak**.



Nuevo sonido incorporado a la colección de sonidos pregrabados

Si se invoca, a continuación, el menú de **Opciones de Grabación de sonidos** pulsando sobre el botón de la esquina superior derecha del objeto **Grabador de sonidos** podremos comprobar las características del sonido recientemente registrado.

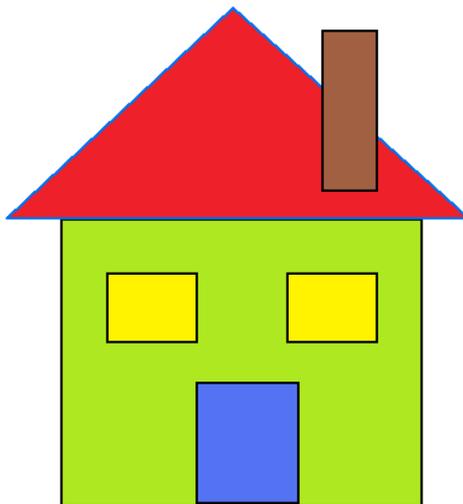


El botón **dame un mosaico con el sonido**, simplemente, nos proporciona un objeto, en forma de etiqueta informándonos acerca de su duración.

El botón **editor de sonidos** muestra una mesa de sonidos con un gráfico del sonido grabado y un teclado de piano.

Incorporar sonidos a los guiones

Imaginemos que tenemos el dibujo de una casita formado por varios rectángulos y el polígono que hace de tejado. Deseamos que al pulsar sobre cada una de las ventanas se escuche la palabra **ventana**.



Dibujo realizado con objetos de Squeak

Para elaborar los guiones correspondientes pediremos el **Visor** de una de las ventanas y, desde la **categoría guiones**, arrastraremos la sentencia **ventana guión vacío** para crear un guión vacío en ese objeto.

Después, desde la **categoría básico**, añadiremos la sentencia **ventana suena** al guión y, pulsando sobre el sonido mostrado, seleccionaremos el sonido **ventana**. Una vez hecho esto, tan sólo quedará por modificar el estado del guión a **ratón Arriba**.

De este modo, el sonido **ventana** se reproducirá al pulsar y soltar el botón del ratón sobre la ventana del dibujo.



Guión del objeto ventana

Para que la otra ventana del dibujo actúe del mismo modo deberíamos construir un guión semejante en ella o, en su lugar, sustituirla por un duplicado de la ventana que posee el guión.

Nota: Para obtener un duplicado de un objeto pulsaremos sobre el botón **Duplicar** (verde) de su halo. El objeto duplicado hereda los guiones del objeto original.

Guiones semejantes se pueden elaborar para el resto de los componentes del dibujo, grabando previamente los sonidos que los identifiquen.