

VC 中播放声音wav最简单的方法计算机等级考试 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/645/2021_2022_VC___E4_B8_AD_E6_92_AD_c97_645813.htm 函数定义是：BOOL

sndPlaySound(LPCSTR lpszSound, UINT fuSound). 其中，lpszSound一般是wav文件的文件名，fuSound是参数。常见的fuSound参数有：SND_ASYNC 异步播放，即程序不等播放结束就继续执行，播放背景声。SND_SYNC 同步播放，即播放结束才继续执行 SND_LOOP 循环播放 SND_NODEFAULT 如果找不到指定文件，保持安静。如不指定此参数，则播放系统默认警告音。如没有默认警告音，则为失败。执行成功返回TRUE,失败返回FALSE。要停止播放只需再执行一遍lpszSound参数为NULL的sndPlaySound函数。要求：程序要加入Mmsystem.h或Windows.h头文件，编译时链入Winmm.lib库。#include "mmsystem.h" #pragma comment(lib,"winmm.lib") sndPlaySound("1.wav",SND_ASYNC|SND_NODEFAULT). //播放 sndPlaySound(NULL,NULL). //停止 限制：sndPlaySound只能播放wav文件。wav文件在播放前将被装入内存，所以不能太大。本文来源:百考试题网 只能同时播放一个声音。后一个声音会关闭前一个声音。注：程序要加入Mmsystem.h可以，加入Windows.h好像不行。文件名的书写格式

：sndPlaySound("resaojing1",SND_ASYNC). //播放 绝对路径：

如：D:C MessageBeep esaojing1也是可以的 Winmm.lib库

除#pragma comment(lib,"winmm.lib")外，还有一种方法。编辑

特别推荐: C Builder中用socketapi来写网络通讯程序(1) C

Builder中用socketapi来写网络通讯程序(2) 100Test 下载频道开

通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com