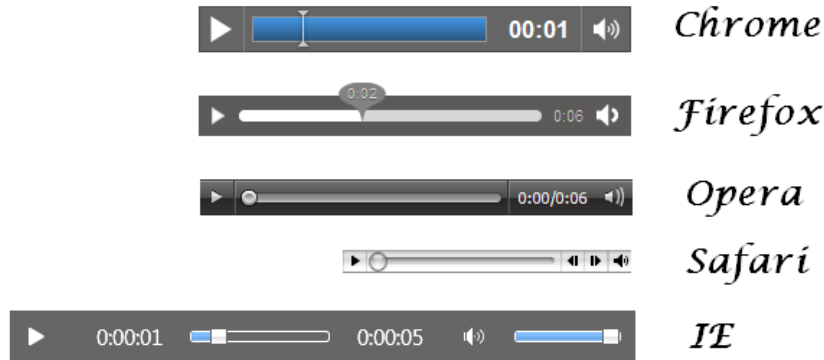


HTML5 – Audio

Finalmente è previsto un supporto nativo dell'audio da parte del browser (come per le immagini – il tag IMG è standard dal 1994). Ecco come appare il player standard dei vari browsers



C'è da dire che, al momento, se usate Safari per Windows ma senza aver installato QuickTime potreste non avere il supporto per le funzioni audio-video del browser.

Comunque sia, per inserire il player nella pagina HTML 5 è sufficiente scrivere:

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

Tutto molto bello e senza bisogno di plugin come Flash, Silverlight, MediaPlayer o QuickTime. Unica pecca è che il formato mp3 non è un Open Standard e alcuni browser hanno deciso di non supportarlo (avrebbero da pagare una licenza piuttosto costosa per poterlo fare).

In particolare Firefox e Opera hanno optato per il formato Vorbis (.ogg) che è un Open Standard che consente un buon rapporto qualità / dimensioni del file.

Oltre a questi il formato (.wav) è supportato da tutti i browsers:

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	✓	✓	

Esistono numerosi convertitori di formato file audio, gratuiti e a pagamento, online e offline per esempio: <http://audio.online-convert.com/convert-to-ogg>

e quindi possiamo specificare il doppio (o triplo) formato disponibile nel modo seguente:

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

ATTRIBUTI principali del TAG audio

Attributo	Valore	Descrizione
controls	*Boolean attribute	Se si vuole visualizzare il player nel browser impostare a "true" altrimenti si può usare il DOM per impartire i comandi al player.
autoplay	*Boolean attribute	Se impostato, la traccia parte automaticamente.
loop	*Boolean attribute	Loop del brano
src	url	URL del file
preload	none metadata auto	Precedentemente noto come "autobuffer" (booleano) adesso può assumere i valori: none – non bufferizzare il file automaticamente. metadata – buffer solo dei metadati del file audio. auto – abilita il buffer automatico prima di eseguire la traccia.

Per impostare questi attributi è sufficiente

```
<audio src="musica.mp3" controls="true" loop="true" autoplay="true"
preload="none"></audio>
```

oppure in forma ancora più contratta:

```
<audio src="musica.mp3" preload="none" controls loop autoplay></audio>
```

infine, non dimentichiamoci (almeno per il momento) di tenere conto dei vecchi browser che non supportano questo nuovo tag e usiamo Flash per coloro che non hanno il supporto audio nativo:

```
<audio controls>
  <source src="musica.mp3" type="audio/mpeg"/>
  <source src="musica.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>
```

In questo esempio ho usato il player gratuito scaricabile da PremiumBeat:

http://www.premiumbeat.com/flash_music_players/original/single

Nel caso in cui si preferisca non visualizzare il player standard del browser e creare noi stessi i pulsanti per comandare il flusso audio, ecco un semplice esempio di come poter sfruttare il DOM per accedere al player.

```
<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>
```

o in alternativa possiamo usare jQuery.

Per esempio come hanno fatto per Zen Player:

<http://lab.simurai.com/zen-player/>

C'è da dire che il supporto HTML5 per i file Audio non si ferma qui ma al momento c'è da fare attenzione a quali funzionalità vengono supportate da un browser piuttosto che da un altro.

Per esempio ecco un link dedicato alle specifiche di Mozilla Firefox:

https://wiki.mozilla.org/Audio_Data_API