

Incluindo som em programas “C” criados no DevC++ para Windows

Atenção: Estes passos indicados abaixo funcionam somente no DevCpp em ambiente WINDOWS (e mesmo assim sujeito a problemas). Não são compatíveis com o DevC++ para Linux uma vez que usam uma biblioteca (dll) própria do Windows.

1. Crie um projeto Console / C++

Crie um projeto como são criados os projetos das aplicações gráficas WinBGI. Você pode inclusive usar a WinBGI juntamente com o som do Windows.

2. Crie um programa com os seguintes comandos:

Som.cpp

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#include <windows.h> /* Inclua a biblioteca Windows.h para usar o SOM */
                    /* Inclua no projeto a DLL : -l Winmm */

int main(int argc, char *argv[])
{
    char arquivo[80];

    printf("Nome do arquivo de som (.wav): ");
    scanf ("%s",arquivo);
    PlaySound(TEXT(arquivo), NULL, SND_FILENAME);

    PlaySound(TEXT("tada.wav"), NULL, SND_FILENAME);

    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

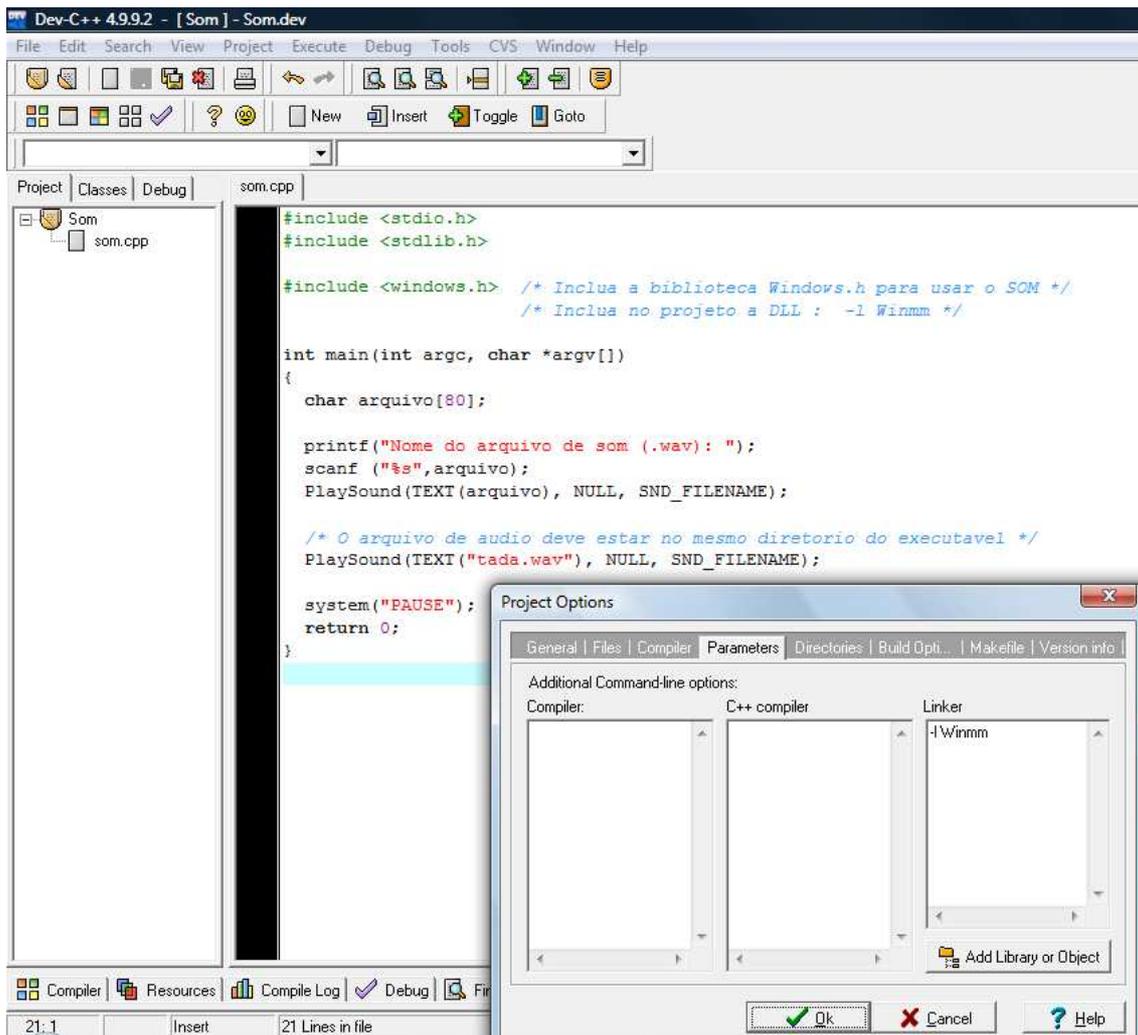
3. Inclua a biblioteca Winmm no projeto

Na aba “Project” vá para “Project Options” depois “Parameters” e escreva em “Linker” o seguinte comando: “-l Winmm”

Caso você esteja usando a biblioteca WinBGI, ficará com diversas bibliotecas, entre elas a Winmm:

```
-lbgi -lgdi32 -lcomdlg32 -luuid -lOLEAUT32 -lOLE32 -lWinmm
```

Veja o exemplo abaixo que apresenta como ficou o programa:



LEMBRE-SE que o arquivo de áudio deve estar JUNTO COMO O EXECUTÁVEL!

No exemplo acima, o arquivo "tada.wav" se encontra junto com o arquivo Som.exe

Divirta-se!