

# 如何设置开机音乐和按键提示音 V\_1.0

工程技术笔记

类别	内容
关键词	开机完成播放音乐,按键音效
摘要	



版本	日期	原因	编制	审查
V1.0	2018/9/12	创建文档	林青田	

# 销售与服务

#### 广州大彩光电科技有限公司

电话: 020-82186683 传真: 020-82187676

Email: hmi@gz-dc.com(公共服务)

网站: www.gz-dc.com

地址:广州高新技术产业开发区玉树工业园富康西街8号C栋303房

官网零售淘宝店: https://gz-dc.taobao.com

# 目录

1.	适用范围	<b>1</b>	1		
2.	. 开发环境版本				
	. 功能简介				
	如何设置开机音乐				
	4.1	添加音频文件	4		
	4.2	编写LUA程序	4		
5.	按钮提示	<del>「</del> 音	6		
6.	免责声明	月	7		
		•			

# 1. 适用范围

文档适合物联型串口屏产品。

#### 2. 开发环境版本

- 1. **VisualTFT** 软件版本: **V3.0.0.944** 及以上的版本。版本查看:
  - a) 打开 VisualTFT 软件启动页面如图 2-1 软件版本,右上角会显示的软件版本号;



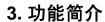
图 2-1 软件版本

b) 打开 VisualTFT,在软件右下角可以查看软件版本图 2-2 软件版本 最新版本可登录 http://www.gz-dc.com/进行下载。



图 2-2 软件版本

- 2. 串口屏硬件版本: V3.0.287.0 及以上的版本。版本查看:
  - a) 查看屏幕背面版本号贴纸;
  - b) VisualTFT 与屏幕联机成功后,右下角显示的版本号。



物联型串口屏可以通过 LUA 脚本实现开机完成后播放音乐,和按钮按下播放的提示音的功能。

#### 4. 如何设置开机音乐

物联型串口屏可以通过 LUA 脚本设置开机音乐,具体步骤如下:

- 1. 添加音频进工程;
- 2. 编写 LUA 程序。

#### 4.1 添加音频文件

新建的工程目录下带有一个 Sounds 文件夹,工程所添加的音频文件会自动复制进 Sounds 目录下并随工程下载到串口屏内部存储分区 A 中,将音频添加到工程里如图 2-48 所示。

注意: 音频的格式只支持 wav 或者 mp3 格式,音频路径和文件名字为字母(a-z)、数字(0-9)和下划线(\_)组合,不支持其他字符。

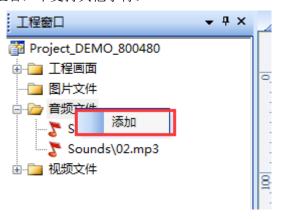


图 4-1 添加音频到工程

#### 4.2 编写 LUA 程序

在软件 Visual TFT 的工具中打开 LUA 编程,如图 4-2 所示;

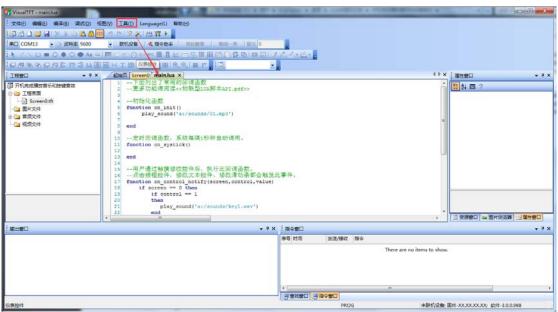


图 4-2 打开 LUA 脚本编程

串口屏开机完成后会调用函数 on\_init()初始化串口屏。所以只需要在 on\_init()函数里调用播放音乐的 API 函数即可实现开机完成后播放音乐。LUA 程序如下:

function on\_init() --初始化回调函数 play\_sound('a:/sounds/02.mp3') --播放音频的 API 接口函数 end ......

### 5. 按钮提示音

按钮提示音的设置与开机完成后播放音乐的步骤基本相同,不同的是按钮的提示音是要按钮按下才触发播放。实现过程: 先在画面上放置 4 个按钮,如图 5-1 所示,点击菜单栏中【工具】打开 LUA 编程,在 on\_control\_notify 回调函数中对按钮按下作判断,判断为按下后播放对应的提示音。程序如下:

```
--点击按钮控件,修改文本控件、修改滑动条等都会触发此回调函数。
function on_control_notify(screen,control,value)
    if screen == 0 then
                                                       --- 画面 0
                                                       -- 按钮控件 1
         if control == 1 then
           play_sound('a:/sounds/key1.wav')
                                                       -- 播放 key1.wav 音频
         end
        if control == 2 then
                                                       --按钮控件 2
           play_sound('a:/sounds/key2.wav')
         end
         if control == 3 then
                                                       --按钮控件3
           play_sound('a:/sounds/key3.wav')
         end
    end
end
```

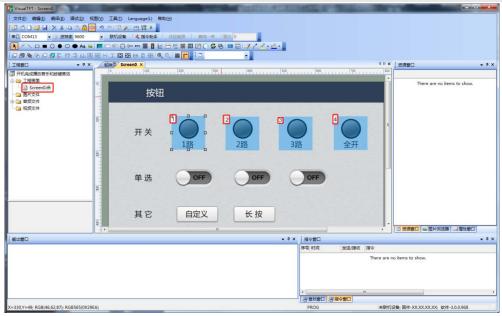


图 5-1 放置按钮

### 6. 免责声明

广州大彩光电科技有限公司所提供的所有服务内容旨在协助客户加速产品的研发进度,在服务过程中或者其他渠道所提供的任何例程程序、技术文档、CAD 图等资料和信息,都仅供参考,客户有权不使用或自行参考修改,本公司不提供任何的完整性、可靠性等保证,若在客户使用过程中因任何原因造成的特别的、偶然的或间接的损失,本公司不承担任何责任。