



EBook Gratis

APRENDIZAJE monogame

Free unaffiliated eBook created from
Stack Overflow contributors.

#monogam

e

Tabla de contenido

Acerca de	1
Capítulo 1: Empezando con monogame	2
Observaciones.....	2
Versiones.....	2
Examples.....	2
Instalación o configuración.....	2
Capítulo 2: Jugando sonidos	4
Examples.....	4
Sonidos utilizando SoundEffect.....	4
Controlando la reproducción usando SoundEffectInstance.....	4
Creditos	6

Acerca de

You can share this PDF with anyone you feel could benefit from it, downloaded the latest version from: [monogame](#)

It is an unofficial and free monogame ebook created for educational purposes. All the content is extracted from [Stack Overflow Documentation](#), which is written by many hardworking individuals at Stack Overflow. It is neither affiliated with Stack Overflow nor official monogame.

The content is released under Creative Commons BY-SA, and the list of contributors to each chapter are provided in the credits section at the end of this book. Images may be copyright of their respective owners unless otherwise specified. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective company owners.

Use the content presented in this book at your own risk; it is not guaranteed to be correct nor accurate, please send your feedback and corrections to info@zzzprojects.com

Capítulo 1: Empezando con monogame

Observaciones

MonoGame es un marco de juego de código administrado con soporte multiplataforma. Es una implementación de código abierto de Microsoft XNA 4 Framework. Al usar la confiabilidad del código administrado con .NET y Mono y el soporte de muchas plataformas, simplifica el desarrollo de juegos en múltiples plataformas.

Plataformas actualmente compatibles: iOS, Android, MacOS, Linux, todas las plataformas Windows, OUYA, PS4, PSVita y Xbox One.

Versiones

Versión	Fecha de lanzamiento
MonoGame 3.6	2017-03-01
MonoGame 3.5	2016-03-17
MonoGame 3.4	2015-04-29
MonoGame 3.3	2015-03-16
MonoGame 3.2	2014-04-07
MonoGame 3.0.1	2013-03-03
MonoGame 3.0	2013-01-21
MonoGame 3.0 Beta	2012-10-25
MonoGame 2.5.1	2012-06-18
MonoGame 2.5	2012-03-29
MonoGame 2.1	2011-12-07
MonoGame 2.0	2011-10-28
XnaTouch 0.7	2009-12-02

Examples

Instalación o configuración

Instrucciones detalladas sobre cómo configurar o instalar un monogame.

Lea [Empezando con monogame en línea](#):

<https://riptutorial.com/es/monogame/topic/2806/empezando-con-monogame>

Capítulo 2: Jugando sonidos

Examples

Sonidos utilizando `SoundEffect`

Para reproducir un sonido utilizando el tipo `SoundEffect`, cree una variable para mantener el sonido cargado. Normalmente, esta sería una variable de instancia en la clase de `Game`:

```
private SoundEffect mySound;
```

Luego, en el método `LoadContent()` de la clase `Game`:

```
protected override void LoadContent()
{
    // load the audio content
    mySound = Content.Load("mySound");
}
```

Finalmente, cuando sea necesario reproducir el sonido, simplemente invoque el método `Play()`:

```
bool played = mySound.Play();
```

Si por alguna razón, como ya se están reproduciendo demasiados sonidos, el método `Play()` puede devolver `false`. Si el sonido comenzó a reproducirse con éxito, volverá `true`.

Controlando la reproducción usando `SoundEffectInstance`

`SoundEffect.Play()` reproduce el efecto de sonido de una manera "disparar y olvidar". El sonido se reproduce una vez y su vida útil es administrada por el marco. No puede cambiar las propiedades (volumen, panorama, tono) del sonido durante la reproducción, hacer un bucle, colocarlo en 3D o pausarlo.

Puede mantener una referencia al sonido de reproducción creando una `SoundEffectInstance`. En lugar de llamar a `SoundEffect.Play()`, llame a `CreateInstance()` en `SoundEffect` y luego a `Play()` en la nueva instancia:

```
SoundEffectInstance instance = mySound.CreateInstance();

// Set some properties
instance.Pitch = 1.0f;
instance.IsLooped = true;

// Play the sound effect
instance.Play();
```

Puede haber varias instancias del mismo `SoundEffect`, cada una con sus propias propiedades. La

instancia se puede reproducir llamando a `Play()` después de que la reproducción se haya detenido.

Lea Jugando sonidos en línea: <https://riptutorial.com/es/monogame/topic/4758/jugando-sonidos>

Creditos

S. No	Capítulos	Contributors
1	Empezando con monogame	Community , Fredrik Lundvall , PJvG , Tom Spilman
2	Jugando sonidos	Matthew , Petri Laarne