

Mit HTML5 ist es möglich, ganz einfach ein Audioelement mit `<audio>` hinzuzufügen.

```
<audio src="Europahymne.mp3" controls>.
```

Hier wird gezeigt, wie ein Audiofile mit JavaScript geladen und gespielt wird.



Audio Element als Knoten hinzufügen.

Das Audioelement wird zum `<body>` hinzugefügt und mit der `.src` Eigenschaft wird die Quelle ausgewählt (diese kann absolut oder relativ sein).

```
var audioSpieler = document.createElement("audio");
document.body.appendChild(audioSpieler);
audioSpieler.src = "Europahymne.mp3";
```



`audioSpieler` wurde als globales Objekt vereinbart. Damit kann es über eine Funktion abgespielt werden.

Die Funktion kann z. B. von einem Button gestartet werden:

```
<button onClick="abspielen() ;">Abspielen</button>
```

oder als `onLoad` Attribut im Body Tag `<body onLoad="abspielen() ;">` dann wird das Soundfile sofort gestartet.

```
function abspielen() {audioSpieler.play();}
```



Mit einer weiteren Funktion lässt sich das Audiofile pausieren.

```
<button onClick="pause() ;">Abspielen</button>
```

```
function pause() {audioSpieler.pause();}
```

Audio Eigenschaften

Alle Eigenschaften sind sowohl als `get` wie auch `set` verfügbar. Sie können also ausgelesen bzw. gesetzt werden. (`.duration` ist natürlich nur `read-only`).

JS

`.currentSrc` ← Die URL des aktuellen Soundfile.

```
console.log(audioSpieler.currentSrc);
```

JS

`.loop` ← Boolesch (true|false), Bei true als Endlosschleife.

`.muted` ← Boolesch (true|false), Bei true wird es auf Lautlos gestellt.

```
audioSpieler.loop = true;
audioSpieler.muted = false;
```

JS

`.volume` ← Liest oder setzt die Lautstärke. 0.3 = 30 % Lautstärke.

`.currentTime` ← Liest oder setzt die Position in Sekunden.

```
audioSpieler.volume = 0.3;
audioSpieler.currentTime = 3.43;
```

JS

`.controls` ← (true|false) Anzeige mit oder ohne Kontrollpaneel

`.duration` ← Read-only, gibt die Länge des Soundfile zurück.