

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.

```
function abspielen() {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`).

<b>JS</b>	<code>.currentSrc</code>	← Die URL des aktuellen Soundfile.
-----------	--------------------------	------------------------------------

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

<b>JS</b>	<code>.loop</code>	← Boolesch (true false), Bei true als Endlosschleife.
-----------	--------------------	---

<b>JS</b>	<code>.muted</code>	← Boolesch (true false), Bei true wird es auf Lautlos gestellt.
-----------	---------------------	---

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

<b>JS</b>	<code>.volume</code>	← Liest oder setzt die Lautstärke. 0.3 = 30 % Lautstärke.
-----------	----------------------	---

<b>JS</b>	<code>.currentTime</code>	← Liest oder setzt die Position in Sekunden.
-----------	---------------------------	--

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

<b>JS</b>	<code>.controls</code>	← (true false) Anzeige mit oder ohne Kontrollpanel
-----------	------------------------	--

<b>JS</b>	<code>.duration</code>	← Read-only, gibt die Länge des Soundfile zurück.
-----------	------------------------	---