

Чтобы проиграть системный звук (*Вопрос* или *Восклицание*, как называется в MS), Вы можете вызвать функцию

AP
P

laySound

, доступную в модуле *mmsystem*

Функция **PlaySound** проигрывает звук, указанный именем файла, ресурсом или системным событием. Системные события связаны со звуком в системном реестре.



Зарегистрированные системные звуки расположены под ключом *AppEventsApps* в **HKEY_CURRENT_USER** в базе данных системного реестра.

Вот пример проигрывания системных звуков:

```
uses MMSystem, ... PlaySound('SystemQuestion', 0, SND_ALIAS or SND_ASYNC) ;
```

Обратите внимание: Использование **SND_ASYNC** указывает, что звук должен проигрываться асинхронно и возвращается из

PlaySound

немедленно после начала воспроизведения.

SND_ALIAS

сообщает функции

PlaySound

, что первый параметр является псевдонимом системного события. Фактически ссылка

на звук хранится в

HKEY_CURRENT_USER\AppDataEventsSchemesApps.Default

Список системных звуков

Теперь, когда Вы знаете, как проиграть звук, узнайте про возможность получить список всех зарегистрированных системных звуков Windows.

Поместите **TButton** (по имени *Button1*) и **TListBox** (по имени *ListBox1*) на форму (по имени *SystemSoundPlayerForm*).

В обработчиках события формы

OnCreate

и кнопки

OnClick

введите код:

```
uses MMSystem, Registry, { ... } //Button1 ... OnClick procedure
TSystemSoundPlayerForm.Button1Click(Sender: TObject) ; var  soundAlias : string; begin
if ListBox1.ItemIndex = -1 then  begin  ShowMessage('Select a sound alias from the list...')
;  Exit;  end;  soundAlias := ListBox1.Items[ListBox1.ItemIndex];
PlaySound(PAnsiChar(soundAlias), 0, SND_ALIAS or SND_ASYNC) ; end;
//SystemSoundPlayerForm ... OnCreate procedure
TSystemSoundPlayerForm.FormCreate(Sender: TObject) ; var  reg : TRegistry; begin  reg
:= TRegistry.Create;  try  reg.RootKey := HKEY_CURRENT_USER;
reg.OpenKeyReadOnly('AppEventsEventLabels') ;  reg.GetKeyNames(ListBox1.Items) ;
finally  reg.Free;  end; end;
```

Выберите псевдоним звука из списка и нажмите кнопку **Play...**