import tkinter as tk

import pygame.mixer

from rx import interval

class MusicPlayer:

def \_init\_(self, root):

self.root = root

self.queue = []

self.current\_track = None

pygame.mixer.init() # Инициализируем Pygame.mixer

# Создаем элементы интерфейса

self.track\_entry = tk.Entry(root)

self.add\_button = tk.Button(root, text="Добавить в очередь", command=self.add\_to\_queue)

self.play\_button = tk.Button(root, text="Воспроизвести", command=self.start\_playing)

# Размещаем элементы интерфейса на форме

self.track\_entry.pack()

self.add\_button.pack()

self.play\_button.pack()

def play\_track(self, track):

self.current\_track = track

print(f"Воспроизведение: {track}")

pygame.mixer.music.load(track) # Загружаем трек

pygame.mixer.music.play() # Воспроизводим трек

def add\_to\_queue(self):

track = self.track\_entry.get()

if track:

self.queue.append(track)

print(f"Трек {track} добавлен в очередь")

else:

print("Пожалуйста, введите название трека")

def play\_next\_track(self):

if self.queue:

self.play\_track(self.queue.pop(0))

else:

print("Очередь пуста")

def start\_playing(self):

interval(1).subscribe(lambda \_: self.play\_next\_track()) # Запускаем воспроизведение треков

# Создаем окно приложения

root = tk.Tk()

root.title("Музыкальный Плеер")

# Создаем экземпляр музыкального плеера

player = MusicPlayer(root)

# Указываем абсолютные пути к вашим музыкальным файлам

track\_path\_1 = "C:/Users/Aizhana/PycharmProjects/soon.mp3"

track\_path\_2 = "C:/Users/Aizhana/PycharmProjects/sky.mp3"

# Добавляем треки в очередь при запуске приложения

player.queue.append(track\_path\_1)

player.queue.append(track\_path\_2)

# Запускаем главный цикл приложения

root.mainloop()