



Trabalhando com arquivos de áudio

PyGame

Trabalhando com arquivos de áudio

Para executarmos um arquivo de som, primeiro precisamos importar o módulo mixer.

```
2 from pygame import mixer
```

Trabalhando com arquivos de áudio

Para carregar um arquivo de som, usamos o método `load()` e para executar o arquivo de som, utilizamos o método `play()`.

```
mixer.music.load('CAMINHO E NOME DO ARQUIVO DE SOM')  
mixer.music.play()
```

PyGame

Trabalhando com arquivos de áudio

```
import pygame
from pygame import mixer
from pygame.locals import *

pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((640,480))
running = True
imagem = 'esquerda'
...
```

PyGame

Trabalhando com arquivos de áudio

```
...
while running:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == KEYDOWN:
            if event.key == K_ESCAPE:
                running = False
            elif event.key == K_LEFT:
                imagem = "esquerda"
                mixer.music.load("rocklee.mp3")
                mixer.music.play()
            elif event.key == K_DOWN:
                imagem = "baixo"
                mixer.music.load("guy.mp3")
                mixer.music.play()
...
```

PyGame

Trabalhando com arquivos de áudio

```
...  
    elif event.key == K_RIGHT:  
        imagem = "direita"  
        mixer.music.load("sasuke.mp3")  
        mixer.music.play()  
    elif event.key == K_UP:  
        imagem = "cima"  
        mixer.music.load("naruto.mp3")  
        mixer.music.play()  
elif event.type == QUIT:  
    running = False  
...
```

PyGame

Trabalhando com arquivos de áudio

```
...
    screen.fill((255, 255, 255))
    if imagem == "esquerda":
        imagem = pygame.image.load('rocklee.jpg')
    if imagem == "direita":
        imagem = pygame.image.load('sasuke.jpg')
    if imagem == "cima":
        imagem = pygame.image.load('naruto-uzumaki.jpg')
    if imagem == "baixo":
        imagem = pygame.image.load('guy.jpg')
    screen.blit(imagem, [0,0])

    pygame.display.flip()
pygame.quit()
```

FIM