

## Ejercicio 2

Diseña una rockola utilizando principios de programación orientada a objetos.

En este link se encuentra el código y se puede correr ahí mismo.

<https://replit.com/@PerlaOvalle/rocolaclass#main.py>

Aquí un ejemplo de cómo se ve una vez que se ha corrido.

```
La rocola esta prendida
Cancion elegida: Waterloo
Reproduciendo cancion
Cancion pausada
La cancion elegida es: Fernando
La cacion elegida es: Waterloo
La rocola se ha apagado
❖ □
```