

LAPORAN PRAKTIKUM

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK LANJUT

2023



Prepared By:

Muhammad Baihaqi (180511114)

Tugas :

Buatlah sebuah aplikasi sederhana untuk memperdengarkan suara 10 hewan yang berbeda. Format suara bisa .wav atau mp3.

Jawab :**Script :**

```
import pygame
import tkinter as tk
from tkinter import ttk

# Inisialisasi Pygame
pygame.init()

# Dictionary dengan suara hewan
animal_sounds = {
    "cat": "cat.wav",
    "dog": "dog.wav",
    "elephant": "elephant.wav",
    "cow": "cow.wav",
    "frog": "frog.wav",
    "goat": "goat.wav",
    "horse": "horse.wav",
    "lion": "lion.wav",
    "sheep": "sheep.wav",
    "rooster": "rooster.wav"
}

# Fungsi untuk memutar suara hewan
def play_sound():
    animal_choice = animal_dropdown.get()
    if animal_choice in animal_sounds:
        sound_file = animal_sounds[animal_choice]
        pygame.mixer.music.load(sound_file)
        pygame.mixer.music.play()
        while pygame.mixer.music.get_busy():
            pygame.time.Clock().tick(10)
    else:
        print("Animal not found in the list.")

# Membuat jendela GUI
window = tk.Tk()
window.title("Animal Sounds")
window.geometry("300x150")
```

```

# Membuat label dan dropdown menu untuk memilih hewan
animal_label = ttk.Label(window, text="Choose an animal:")
animal_label.pack()
animal_dropdown = ttk.Combobox(window, values=list(animal_sounds.keys()))
animal_dropdown.pack()

# Tombol untuk memutar suara
play_button = ttk.Button(window, text="Play Sound", command=play_sound)
play_button.pack()

# Menjalankan jendela GUI
window.mainloop()

# Keluar dari Pygame
pygame.quit()

```

Tampilan :

