

Crear una clase Reproductor que permita inicializar un objeto mixer y las funciones necesarias para manipular un audio

```
Reproductor.py > Reproductor > volume
1  from pygame import mixer
2  class Reproductor:
3      #atributos
4      archivo = None
5
6      #constructor
7      def __init__(self, archivo):
8          self.archivo = archivo
9          mixer.init()
10         mixer.music.load(archivo)
11
12     def play(self):
13         mixer.music.play()
14         return "Reproduciendo música"
15
16     def pause(self):
17         mixer.music.pause()
18         return "La música se ha pausado"
19
20     def stop(self):
21         mixer.music.stop()
22         return "La música se detuvo"
23
24     def volume(self, v):
25         mixer.music.set_volume(v)
26         return "Definiendo volumen a {}".format(v)
27
28 ..
```

```
test_reproductor.py > ...
1  from tkinter import *
2  from tkinter.ttk import *
3  from Reproductor import *
4
5  musica = Reproductor('wefere.mp3')
6
7  def play_musica():
8      musica.volume(0.8)
9      musica.play()
10
11
12  master = Tk()
13  master.geometry("200x200")
14
15  label = Label(master, text="Reproductor de música")
16
17  label.pack(pady = 10)
18
19  btn_play = Button(master, text="Reproducir", command = play_musica)
20  btn_play.pack(pady = 10)
21
22  mainloop()
```