

# entrar na betnacional

</div>

</h2>Qual &#233; um exemplo de rota&#231;&#227;o de um objeto?</h2>  
</p>No mundo da programa&#231;&#227;o, a rota&#231;&#227;o de um objeto pode ser explicada como a mudan&#231;a de seu &#226;ngulo de orienta&#231;&#227;o: entrar na betnacionalrela&#231;&#227;o a um eixo fixo. Em outras palavras, &#233; o processo de girar um objeto: entrar na betnacionaltorno de um ponto ou eixo espec&#237;fico.</p>

</p>Vamos considerar um exemplo simples: uma caixa no mundo 3D.</p></p>Imagine que essa caixa esteja inicialmente alinhada com os eixos cartes

ianos, ou seja, entrar na betnacionalface frontal est&#225; alinhada com o eixo Y positivo, a face superior est&#225; alinhada com o eixo Z positivo e a face esquerda est&#225; alinhada com o eixo X negativo.</p>

</p>Se quisermos girar essa caixa: entrar na betnacionaltorno do eixo Y, precisamos especificar o &#226;ngulo de rota&#231;&#227;o desejado. Suponha que desejamos girar a caixa: entrar na betnacional30 graus: entrar na betnacionalsentido anti-

hor&#225;rio: entrar na betnacionalrela&#231;&#227;o ao eixo Y.</p>

</p>Em Python, podemos usar a biblioteca Pygame para realizar essa rota&#231;&#227;o da seguinte maneira:</p>

</p>

</p>

</p>

</p>

</thead>

</tr>

</thead>

</tbody>

</tr>

</tr>

</tbody>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tr>

</tbody>