

# sport club corinthians paulista vs club always

</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 pod

e ser explicada como a mudan&#231;a de seu &#226;ngulo de orienta&#231;&#227;osp

ort club corinthians paulista vs club always readysport club corinthians paulist

a vs club always ready rela&#231;&#227;o a um eixo fixo. Em outras palavras, &#2

33; o processo de girar um objetospport club corinthians paulista vs club always

readysport club corinthians paulista vs club always ready torno de um ponto ou e

ixo 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,sport club corinthians paulista vs club always readyface 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.&l

t;/p>

<p>Se quisermos girar essa caixaspport club corinthians paulista vs club al

ways readysport club corinthians paulista vs club always ready torno do eixo Y,

precisamos especificar o &#226;ngulo de rota&#231;&#227;o desejado. Suponha que

desejamos girar a caixaspport club corinthians paulista vs club always readysport

club corinthians paulista vs club always ready 30 graussport club corinthians p

aulista vs club always readysport club corinthians paulista vs club always ready

sentido anti-hor&#225;riosport club corinthians paulista vs club always readysp

ort club corinthians paulista vs club always ready rela&#231;&#227;o ao eixo Y.&

lt;/p>

<p>Em Python, podemos usar a biblioteca Pygame para realizar essa rota&#23

1;&#227;o da seguinte maneira:</p>

<table>

<thead>

<tr>

<th>C&#243;digo</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<tr>

<td>import pygame

import math

# Inicializa o Pygame

pygame.init()

# Define as dimens&#245;es da tela

screen = pygame.display.set\_mode((800, 600))

# Define a caixa (ret&#226;ngulo)

box = pygame.Rect(100, 100, 100, 100)

# Define a cor da caixa (preto)

box\_color = (0, 0, 0)

# Define a cor de fundo (branco)

screen\_color = (255, 255, 255)

# Loop principal do jogo