

site da betano

</div>

</h2>Qual é um exemplo de rotação de um objeto?</h2>

</p>No mundo da programação, a rotação de um objeto pod

e ser explicada como a mudança de seu ângulo de orientaçãosi

te da betanorelação a um eixo fixo. Em outras palavras, é o proce

sso de girar um objetosite da betanotorno de um ponto ou eixo específico.&

t;/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,site da betanoface frontal está alinhada com o eixo Y positi

vo, a face superior está alinhada com o eixo Z positivo e a face esquerda e

stá alinhada com o eixo X negativo.</p>

</p>Se quisermos girar essa caixasite da betanotorno do eixo Y, precisamos

especificar o ângulo de rotação desejado. Suponha que desejamos g

irar a caixasite da betano30 graussite da betanosentido anti-horáriosite da

betanorelação ao eixo Y.</p>

</p>Em Python, podemos usar a biblioteca Pygame para realizar essa rota

1;ão da seguinte maneira.</p>

</table>

</thead>

</tr>

</th>Código</th>

</tr>

</thead>

</tbody>

</tr>

</td>import pygame

import math

Inicializa o Pygame

pygame.init()

Define as dimensões da tela

screen = pygame.display.set_mode((800, 600))

Define a caixa (retângulo)

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

running = True

while running:

Desenha o fundo branco

screen.fill(screen_color)

Desenha a caixa

pygame.draw.rect(screen, box_color, box)

Rotação da caixa

angle = math.radians(30)

rotated_box = pygame.transform.rotozoom(box, -angle, 1)

Desenha a caixa rotacionada

pygame.draw.rect(screen, (255, 0, 0), rotated_box)</td>

</tr>

</tbody>