

```

#!/usr/bin/env python3
# -*- coding: utf-8 -*-

"""
SOLUÇÃO DO DESAFIO 2
---
Construa um jogo com uma imagem
de cenário e uma imagem de personagem
que consegue se mover.
"""

import pygame
from pygame import mixer
from pathlib import Path

DIRETORIO_ATUAL = str(Path(__file__).parent.absolute())

tela = pygame.display.set_mode([800, 600])
clock = pygame.time.Clock()

sonic = pygame.image.load('imagens/sonic-stop.png')
fundo = pygame.image.load('imagens/green-hills.png')
pygame.mixer.init()
pygame.mixer.music.load('musicas/musica1.wav')
pygame.mixer.music.play()

sonic_x = 100
sonic_y = 350
direcao = (0, 0)

executando = True
while executando:

    for evento in pygame.event.get():
        if evento.type == pygame.QUIT:
            executando = False

        if evento.type == pygame.KEYDOWN:
            if evento.key == pygame.K_UP:
                direcao = (0, -20)
            if evento.key == pygame.K_DOWN:
                direcao = (0, 20)
            if evento.key == pygame.K_LEFT:
                direcao = (-20, 0)
            if evento.key == pygame.K_RIGHT:
                direcao = (20, 0)

        if evento.type == pygame.KEYUP:

```

```
        direcao = (0, 0)

    sonic_x += direcao[0]
    sonic_y += direcao[1]

    tela.blit(fundo, [0, 0])
    tela.blit(sonic, [sonic_x, sonic_y])
    clock.tick(30)
    pygame.display.update()

pygame.quit()
```