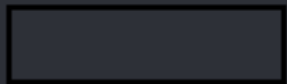


# Fundamentos de Imagens e Movimento

Para exibirmos uma imagem antes precisamos criar uma **textura** e para isso utiliza-se `sf::Texture` e em seguida inserimos nossa imagem na textura.

Mas para conseguirmos exibir precisamos usar `sf::Sprite` .

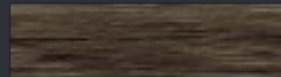
Um **Sprite** é uma parte da **imagem**. Se a imagem corresponder ao tamanho da textura, o sprite será toda imagem, caso contrário, somente uma parte dela.



+



=



Rectangular entity

Texture

Sprite!

