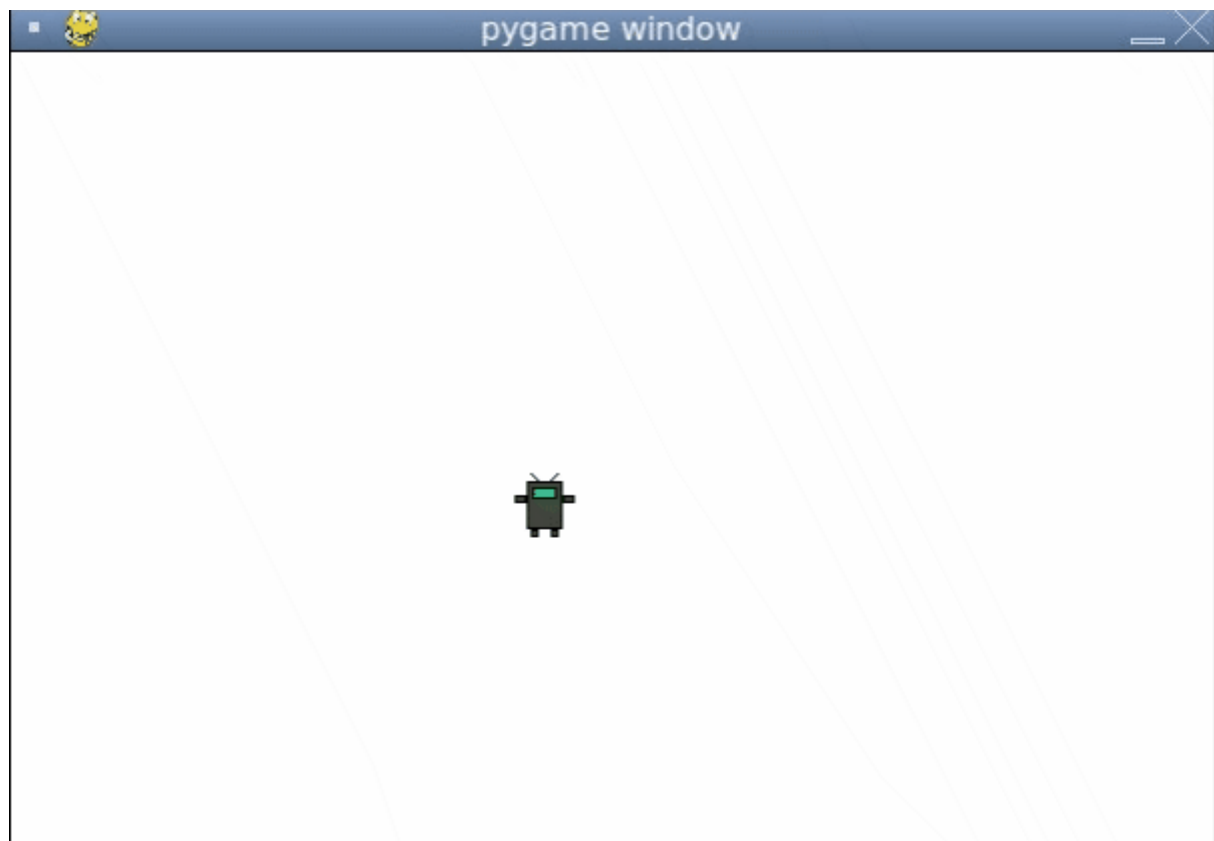




alterar o speed quando uma tecla for pressionada.

Agora vamos analisar o esse código fez, a primeira coisa é que definimos o **speed** e o **char\_speed** do personagem. A função **move\_ip** faz a movimentação do **player\_rect** na tela no eixo x e y utilizando a lista do **char\_speed**. E por último a função **blit** coloca a imagem do player na posição do **player\_rect**.

Com esse código teremos o seguinte resultado:



## Transformações na Imagem

Pode acontecer que seja necessário redimensionar a imagem ou até mesmo rotacionar ela para ficar conforme a necessidade que tem no jogo. Para isso temos algumas funções do Pygame para lidar com essas situações, e aqui estão algumas dessas funções:

- **pygame.transform.flip()**: Inverte a imagem horizontalmente ou verticalmente
- **pygame.transform.scale()**: Redimensiona a imagem
- **pygame.transform.rotate()**: Rotaciona a imagem

Existem outras funções para fazer essas transformações, mas essas são uma das principais.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

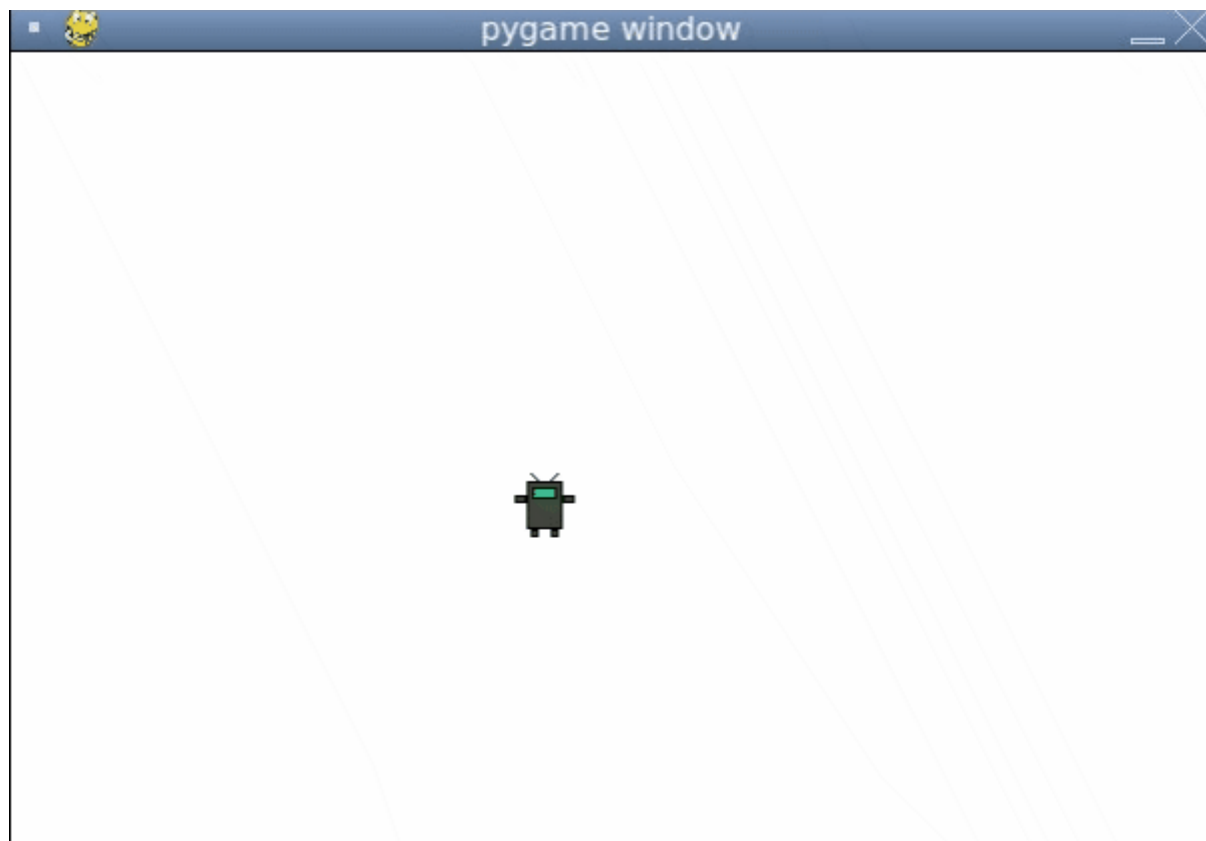
MÓDULO REALIZADO



alterar o speed quando uma tecla for pressionada.

Agora vamos analisar o esse código fez, a primeira coisa é que definimos o **speed** e o **char\_speed** do personagem. A função **move\_ip** faz a movimentação do **player\_rect** na tela no eixo x e y utilizando a lista do **char\_speed**. E por último a função **blit** coloca a imagem do player na posição do **player\_rect**.

Com esse código teremos o seguinte resultado:



## Transformações na Imagem

Pode acontecer que seja necessário redimensionar a imagem ou até mesmo rotacionar ela para ficar conforme a necessidade que tem no jogo. Para isso temos algumas funções do Pygame para lidar com essas situações, e aqui estão algumas dessas funções:

- **pygame.transform.flip()**: Inverte a imagem horizontalmente ou verticalmente
- **pygame.transform.scale()**: Redimensiona a imagem
- **pygame.transform.rotate()**: Rotaciona a imagem

Existem outras funções para fazer essas transformações, mas essas são uma das principais.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

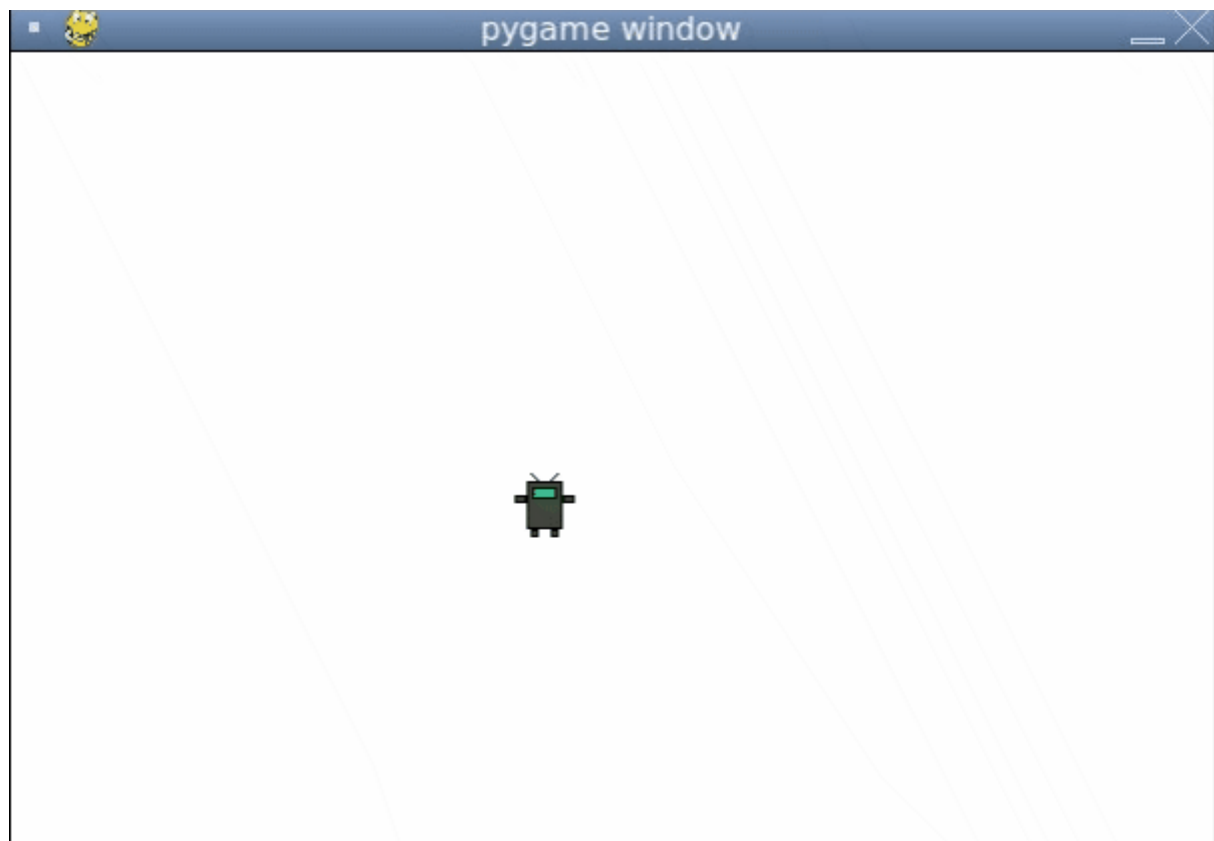
MÓDULO REALIZADO



alterar o speed quando uma tecla for pressionada.

Agora vamos analisar o esse código fez, a primeira coisa é que definimos o **speed** e o **char\_speed** do personagem. A função **move\_ip** faz a movimentação do **player\_rect** na tela no eixo x e y utilizando a lista do **char\_speed**. E por último a função **blit** coloca a imagem do player na posição do **player\_rect**.

Com esse código teremos o seguinte resultado:



## Transformações na Imagem

Pode acontecer que seja necessário redimensionar a imagem ou até mesmo rotacionar ela para ficar conforme a necessidade que tem no jogo. Para isso temos algumas funções do Pygame para lidar com essas situações, e aqui estão algumas dessas funções:

- **pygame.transform.flip()**: Inverte a imagem horizontalmente ou verticalmente
- **pygame.transform.scale()**: Redimensiona a imagem
- **pygame.transform.rotate()**: Rotaciona a imagem

Existem outras funções para fazer essas transformações, mas essas são uma das principais.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

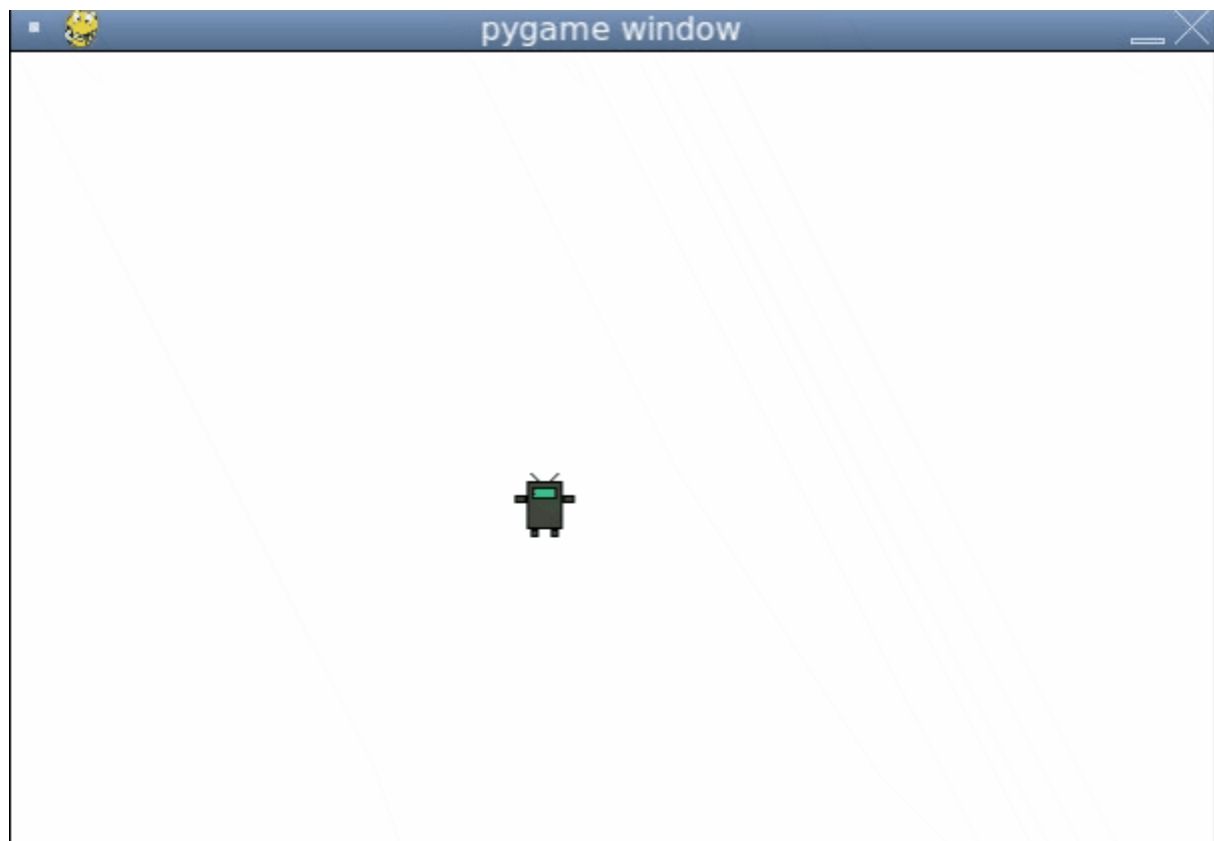
MÓDULO REALIZADO



alterar o speed quando uma tecla for pressionada.

Agora vamos analisar o esse código fez, a primeira coisa é que definimos o **speed** e o **char\_speed** do personagem. A função **move\_ip** faz a movimentação do **player\_rect** na tela no eixo x e y utilizando a lista do **char\_speed**. E por último a função **blit** coloca a imagem do player na posição do **player\_rect**.

Com esse código teremos o seguinte resultado:



## Transformações na Imagem

Pode acontecer que seja necessário redimensionar a imagem ou até mesmo rotacionar ela para ficar conforme a necessidade que tem no jogo. Para isso temos algumas funções do Pygame para lidar com essas situações, e aqui estão algumas dessas funções:

- **pygame.transform.flip()**: Inverte a imagem horizontalmente ou verticalmente
- **pygame.transform.scale()**: Redimensiona a imagem
- **pygame.transform.rotate()**: Rotaciona a imagem

Existem outras funções para fazer essas transformações, mas essas são uma das principais.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

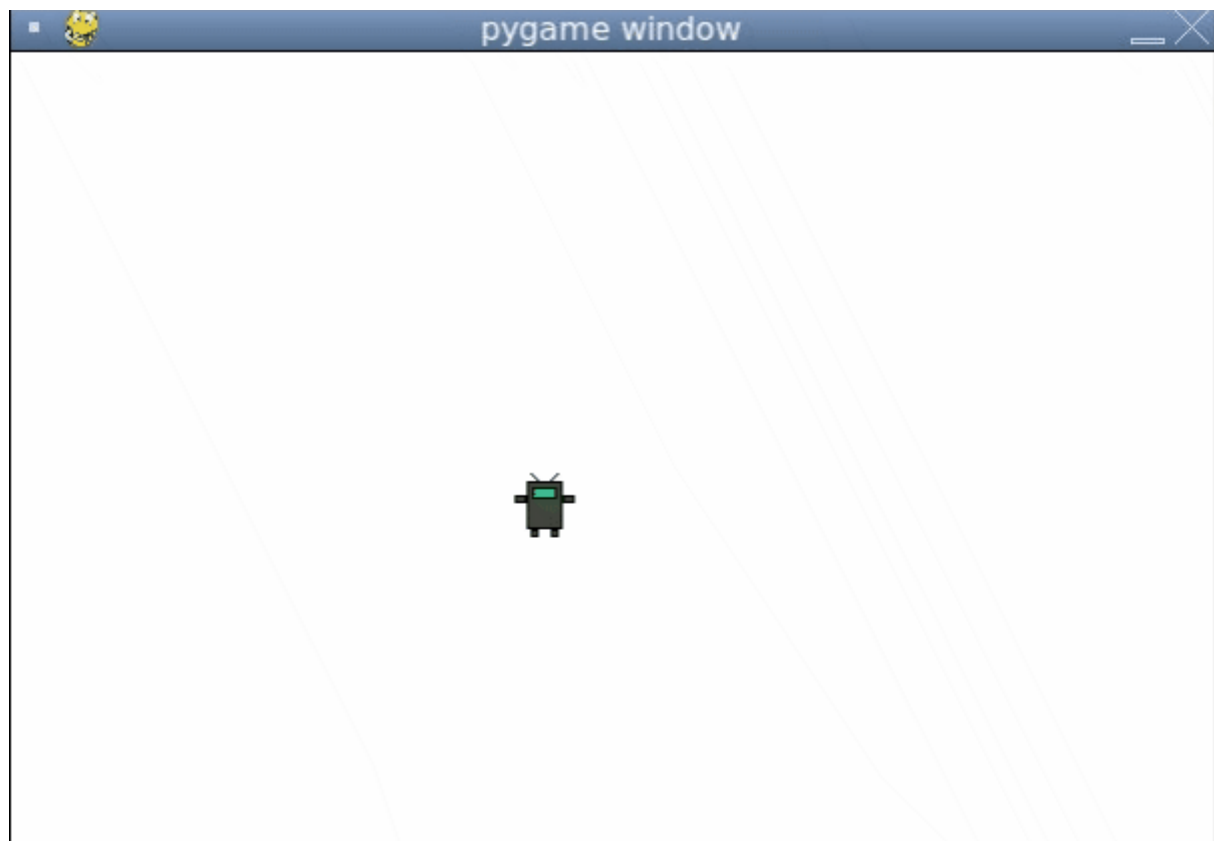
MÓDULO REALIZADO



alterar o speed quando uma tecla for pressionada.

Agora vamos analisar o esse código fez, a primeira coisa é que definimos o **speed** e o **char\_speed** do personagem. A função **move\_ip** faz a movimentação do **player\_rect** na tela no eixo x e y utilizando a lista do **char\_speed**. E por último a função **blit** coloca a imagem do player na posição do **player\_rect**.

Com esse código teremos o seguinte resultado:



## Transformações na Imagem

Pode acontecer que seja necessário redimensionar a imagem ou até mesmo rotacionar ela para ficar conforme a necessidade que tem no jogo. Para isso temos algumas funções do Pygame para lidar com essas situações, e aqui estão algumas dessas funções:

- **pygame.transform.flip()**: Inverte a imagem horizontalmente ou verticalmente
- **pygame.transform.scale()**: Redimensiona a imagem
- **pygame.transform.rotate()**: Rotaciona a imagem

Existem outras funções para fazer essas transformações, mas essas são uma das principais.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO

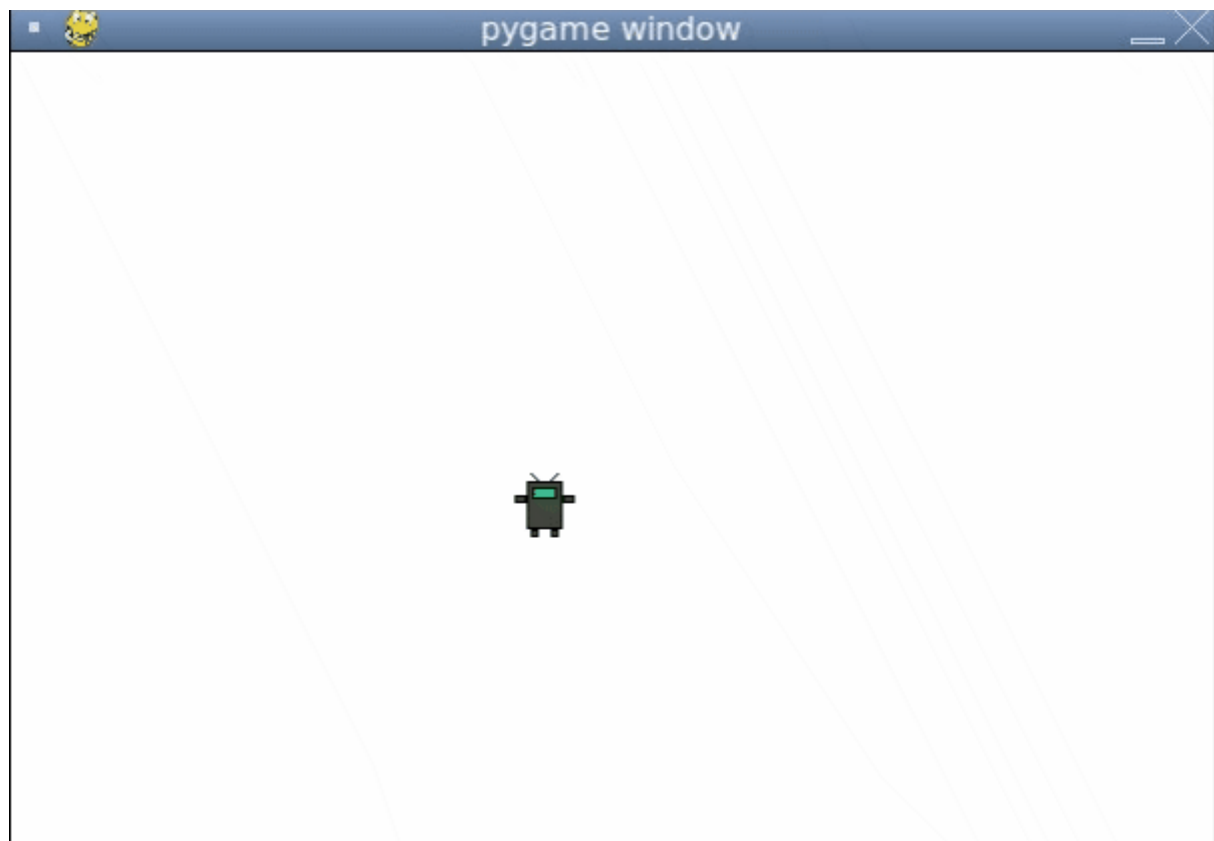
10.000 PONTOS 47



alterar o speed quando uma tecla for pressionada.

Agora vamos analisar o esse código fez, a primeira coisa é que definimos o **speed** e o **char\_speed** do personagem. A função **move\_ip** faz a movimentação do **player\_rect** na tela no eixo x e y utilizando a lista do **char\_speed**. E por último a função **blit** coloca a imagem do player na posição do **player\_rect**.

Com esse código teremos o seguinte resultado:



## Transformações na Imagem

Pode acontecer que seja necessário redimensionar a imagem ou até mesmo rotacionar ela para ficar conforme a necessidade que tem no jogo. Para isso temos algumas funções do Pygame para lidar com essas situações, e aqui estão algumas dessas funções:

- **pygame.transform.flip()**: Inverte a imagem horizontalmente ou verticalmente
- **pygame.transform.scale()**: Redimensiona a imagem
- **pygame.transform.rotate()**: Rotaciona a imagem

Existem outras funções para fazer essas transformações, mas essas são uma das principais.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO