



colocando a imagem do texto sobre o fundo. O segundo parâmetro é para indicar o posicionamento dessa imagem.

O próximo passo é fazer a chamada dessa função:

```
while not game_over:  
    # Lógica do seu jogo como visto nos outros materias e uma forma de calcular o score atual  
    display_score(score)
```

Após executar o nosso código teremos algo parecido com o seguinte resultado:



É isso para esse conteúdo, ele é um pouco mais simples. Mas lhe permite que sejam adicionados diversos conteúdos de texto ao seu jogo.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO



colocando a imagem do texto sobre o fundo. O segundo parâmetro é para indicar o posicionamento dessa imagem.

O próximo passo é fazer a chamada dessa função:

```
while not game_over:  
    # Lógica do seu jogo como visto nos outros materias e uma forma de calcular o score atual  
    display_score(score)
```

Após executar o nosso código teremos algo parecido com o seguinte resultado:



É isso para esse conteúdo, ele é um pouco mais simples. Mas lhe permite que sejam adicionados diversos conteúdos de texto ao seu jogo.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO

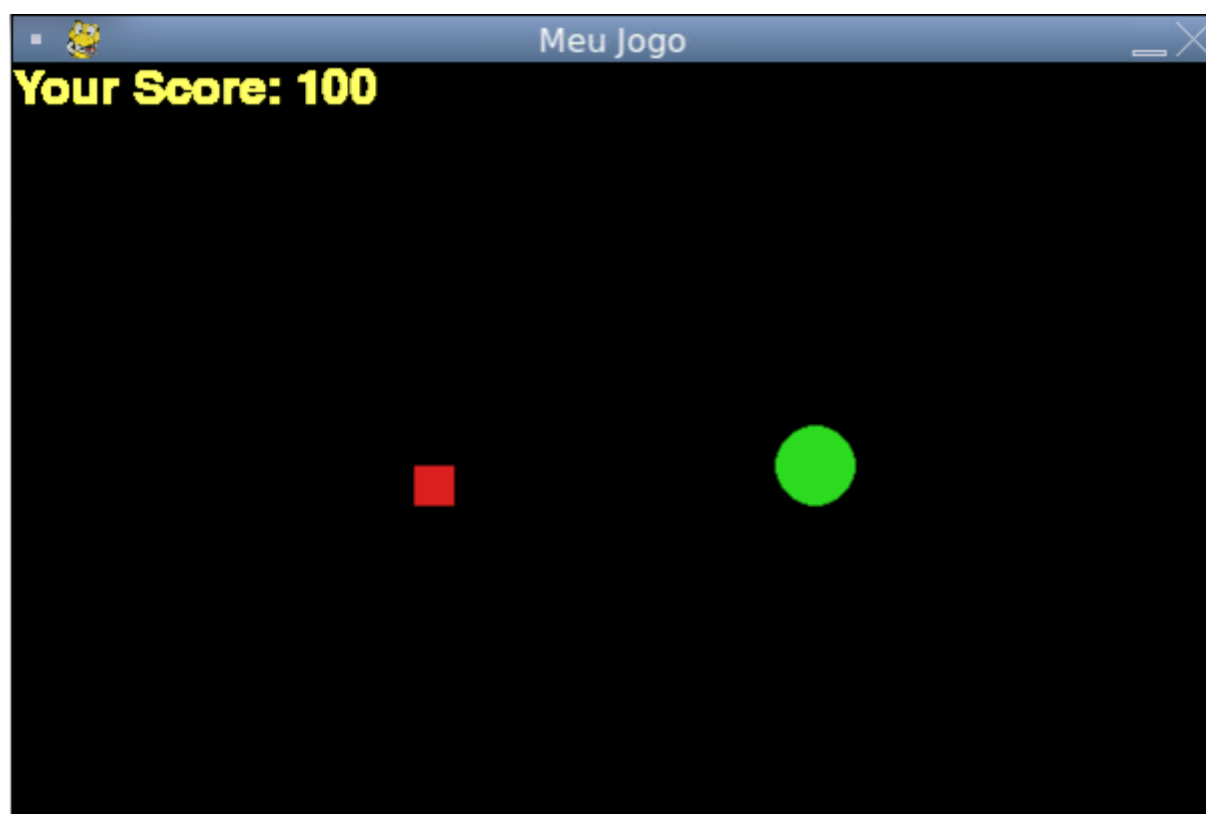


colocando a imagem do texto sobre o fundo. O segundo parâmetro é para indicar o posicionamento dessa imagem.

O próximo passo é fazer a chamada dessa função:

```
while not game_over:  
    # Lógica do seu jogo como visto nos outros materias e uma forma de calcular o score atual  
    display_score(score)
```

Após executar o nosso código teremos algo parecido com o seguinte resultado:



É isso para esse conteúdo, ele é um pouco mais simples. Mas lhe permite que sejam adicionados diversos conteúdos de texto ao seu jogo.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO

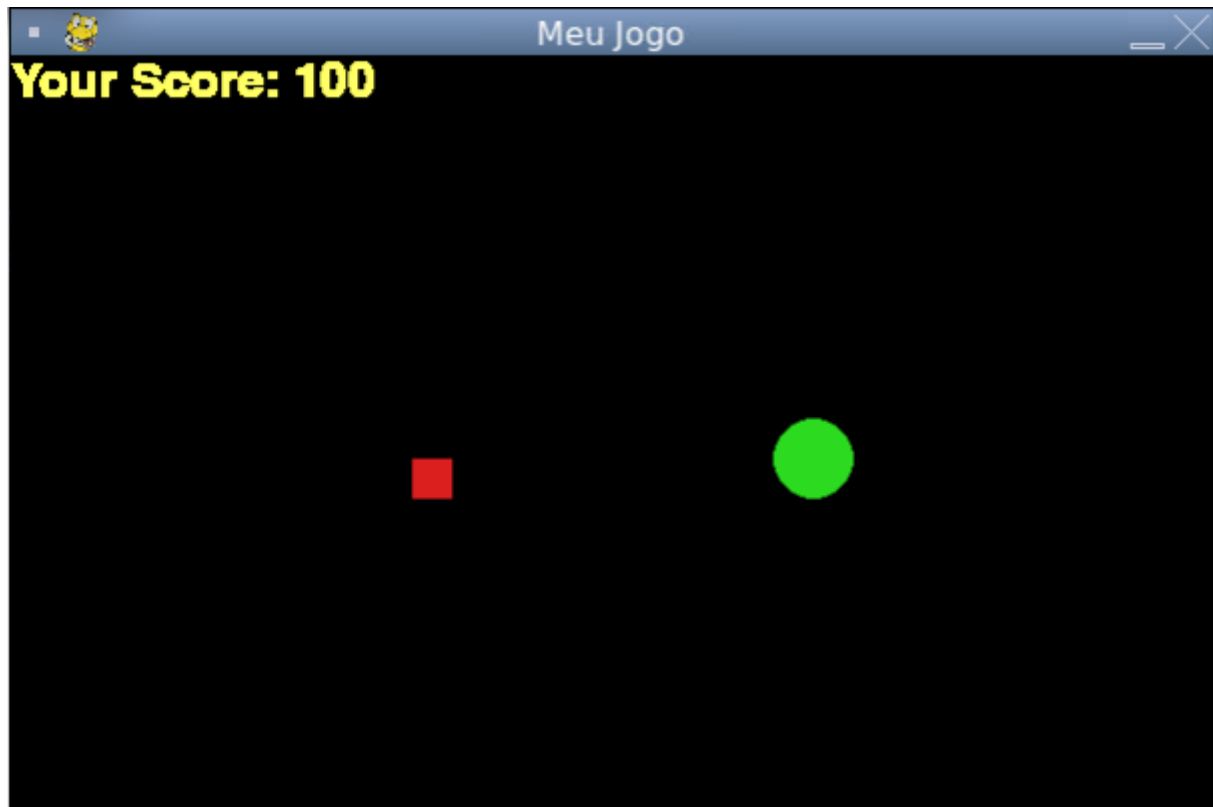


colocando a imagem do texto sobre o fundo. O segundo parâmetro é para indicar o posicionamento dessa imagem.

O próximo passo é fazer a chamada dessa função:

```
while not game_over:  
    # Lógica do seu jogo como visto nos outros materias e uma forma de calcular o score atual  
    display_score(score)
```

Após executar o nosso código teremos algo parecido com o seguinte resultado:



É isso para esse conteúdo, ele é um pouco mais simples. Mas lhe permite que sejam adicionados diversos conteúdos de texto ao seu jogo.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO

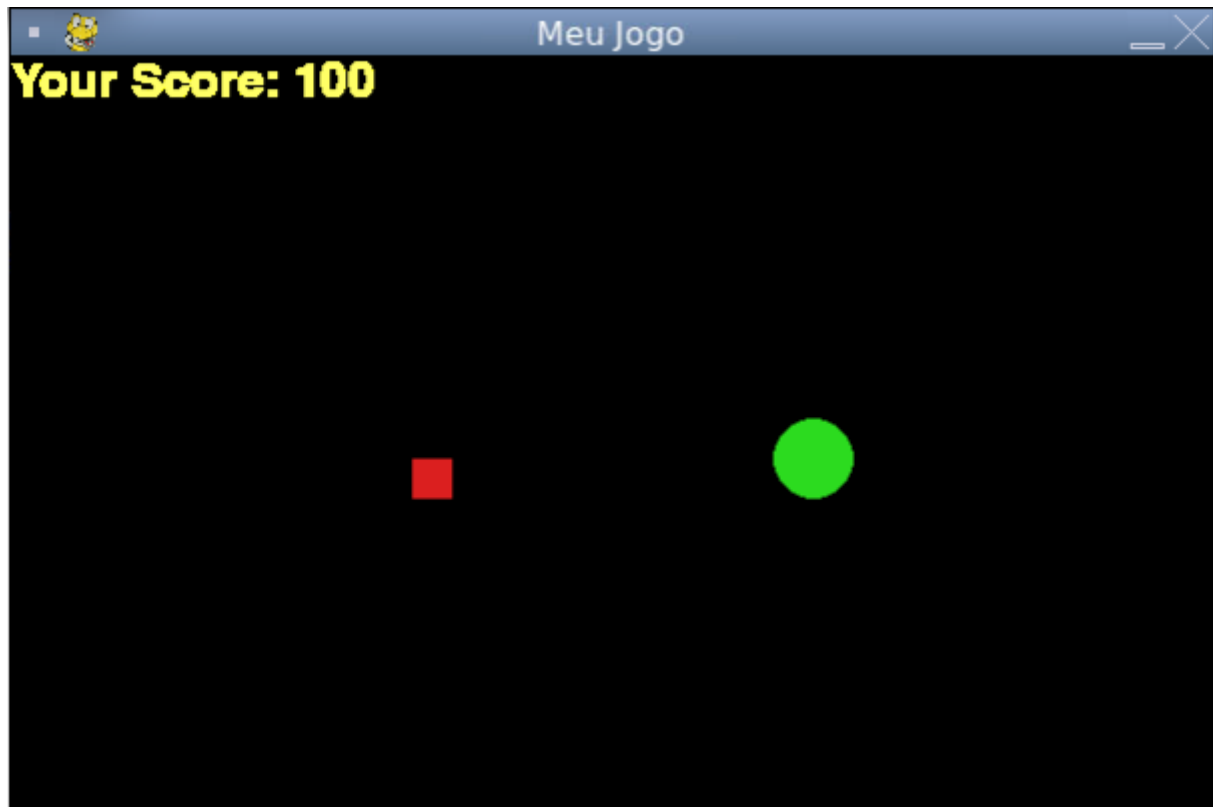


colocando a imagem do texto sobre o fundo. O segundo parâmetro é para indicar o posicionamento dessa imagem.

O próximo passo é fazer a chamada dessa função:

```
while not game_over:  
    # Lógica do seu jogo como visto nos outros materias e uma forma de calcular o score atual  
    display_score(score)
```

Após executar o nosso código teremos algo parecido com o seguinte resultado:



É isso para esse conteúdo, ele é um pouco mais simples. Mas lhe permite que sejam adicionados diversos conteúdos de texto ao seu jogo.



Clicar no Botão

Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO



colocando a imagem do texto sobre o fundo. O segundo parâmetro é para indicar o posicionamento dessa imagem.

O próximo passo é fazer a chamada dessa função:

```
while not game_over:  
    # Lógica do seu jogo como visto nos outros materias e uma forma de calcular o score atual  
    display_score(score)
```

Após executar o nosso código teremos algo parecido com o seguinte resultado:



É isso para esse conteúdo, ele é um pouco mais simples. Mas lhe permite que sejam adicionados diversos conteúdos de texto ao seu jogo.



Clicar no Botão  
Clique no botão ao lado para continuar

MÓDULO REALIZADO