

# O O bet365

HQ para S&#39;pore The Straits Times. Vf Corp., propriet&#225;ria da T  
he Norte Face and&#225;nd, se move global... straitsttimes : &#127771; neg&#243;cios. empresa  
s-mercados ;&#225; A verdade &#233; que, como CEO da Timbeland e fabricante de&#225;  
&#225;Hist&#243;rias de Alumni Neg&#243;cios -&#225;  
&#225;Jeff Swartz &#127771; tuck.dartmouth.edu : mba ;&#225;  
&#225;Qual &#233; um exemplo de rota&#231;&#227;o de um objeto?&#225;  
&#225;No mundo da programa&#231;&#227;o, a rota&#231;&#227;o de um objeto pod  
e ser explicada como a mudan&#231;a de seu &#226;ngulo de orienta&#231;&#227;o  
O bet3650 O bet365 rela&#231;&#227;o a um eixo fixo. Em outras palavras, &#233;  
o processo de girar um objeto0 O bet3650 O bet365 torno de um ponto ou eixo espe  
c&#237;fico.&#225; Vamos considerar um exemplo simples: uma caixa no mundo 3D.&#225;  
&#225;Imagine que essa caixa esteja inicialmente alinhada com os eixos cartes  
ianos, ou seja,0 O bet365face frontal est&#225; alinhada com o eixo Y positivo,  
a face superior est&#225; alinhada com o eixo Z positivo e a face esquerda est&#  
225; alinhada com o eixo X negativo.&#225; Se quisermos girar essa caixa0 O bet3650 O bet365 torno do eixo Y, prec  
isamos especificar o &#226;ngulo de rota&#231;&#227;o desejado. Suponha que dese  
jamos girar a caixa0 O bet3650 O bet365 30 graus0 O bet3650 O bet365 sentido ant  
i-hor&#225;rio0 O bet3650 O bet365 rela&#231;&#227;o ao eixo Y.&#225; Em Python, podemos usar a biblioteca Pygame para realizar essa rota&#23

1;&#227;o da seguinte maneira:&#225;

```
&#225;table&#225;  
&#225;thead&#225;  
&#225;tr&#225;  
&#225;th&#225;C&#243;digo&#225;/th&#225;  
&#225;/tr&#225;  
&#225;/thead&#225;  
&#225;tbody&#225;  
&#225;tr&#225;  
&#225;td&#225;import pygame  
import math  
# Inicializa o Pygame  
pygame.init()  
# Define as dimens&#245;es da tela  
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))  
# Define a caixa (ret&#226;ngulo)  
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
```