

fluminense atlético goianiense palpito

</div>

<h2>Qual é um exemplo de rotação de um objeto?</h2>

<p>No mundo da programação, a rotação de um objeto pode ser explicada como a mudança de seu ângulo de orientação.

fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito relacionado a um eixo fixo. Em outras palavras, o processo de

girar um objeto fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito torno de um ponto ou eixo específico.

<p>Vamos considerar um exemplo simples: uma caixa no mundo 3D.</p><p>Imagine que essa caixa esteja inicialmente alinhada com os eixos cartesianos,

ou seja, fluminense atlético goianiense palpito face frontal está alinhada com o eixo Y positivo, a face superior está alinhada com o eixo Z

positivo e a face esquerda está alinhada com o eixo X negativo.</p>

<p>Se quisermos girar essa caixa fluminense atlético goianiense palpito

fluminense atlético goianiense palpito torno do eixo Y, precisamos especificar o

ângulo de rotação desejado. Suponha que desejamos girar a

caixa fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito

fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito

fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito

fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito

fluminense atlético goianiense palpito fluminense atlético goianiense palpito

<p>Em Python, podemos usar a biblioteca Pygame para realizar essa rotação

da seguinte maneira:</p>

```
<table>
```

```
<thead>
```

```
<tr>
```

```
<th>Código</th>
```

```
</tr>
```

```
</thead>
```

```
<tbody>
```

```
<tr>
```

```
<td>import pygame
```

```
import math
```

```
# Inicializa o Pygame
```

```
pygame.init()
```

```
# Define as dimensões da tela
```

```
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
```

```
# Define a caixa (retângulo)
```

```
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
```