

Aceleração ao pressionar tecla

A empresa **ACME** planeja fazer um jogo de corrida, e pediu para você fazer uma prova de conceito. Esta prova de conceito consiste em mover um retângulo para a direita, quando uma tecla for pressionada, e fazer o retângulo parar, quando a tecla for solta.

Parte do código já está feito, porém é preciso completar os espaços em branco:

```
import pygame

pygame.init()

tela = pygame.display.set_mode((640, 480), 0)
x, y = (10, 200)
vel_x = 0

while True:
    # Calcula Regras
    x = x ____

    # Pintar
    tela.fill((0, 0, 0))          # Limpa a tela com um fundo preto
    pygame.draw.rect(tela, (255, 0, 0), ((x, y), (40, 20)), 0) # Carro 1
    pygame.display.update()

    # Capturar Eventos
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == ____:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 1
        elif event.type == ____:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 0
        elif event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

Qual das alternativas abaixo completa os espaços em branco, de maneira a fazer com que o retângulo ande quando for pressionada a tecla de espaço, e pare quando esta tecla for solta?

Selecione uma alternativa

A

```
while True:
    # Calcula Regras
    x = x + vel_x
    # código da pintura omitido
    # Capturar Eventos
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.KEYUP:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 1
        elif event.type == pygame.KEYDOWN:
```

```
        if event.key == pygame.K_SPACE:
            vel_x = 0
    elif event.type == pygame.QUIT:
        pygame.quit()
```

B

```
while True:
    # Calcula Regras
    x = x - vel_x
    # código da pintura omitido
    # Capturar Eventos
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.KEYUP:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 1
        elif event.type == pygame.KEYDOWN:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 0
        elif event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

C

```
while True:
    # Calcula Regras
    x = x + 0
    # código da pintura omitido
    # Capturar Eventos
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.KEYDOWN:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 1
        elif event.type == pygame.KEYUP:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 0
        elif event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

D

```
while True:
    # Calcula Regras
    x = x - vel_x
    # código da pintura omitido
    # Capturar Eventos
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.KEYDOWN:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 1
        elif event.type == pygame.KEYUP:
            if event.key == pygame.K_SPACE:
                vel_x = 0
        elif event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

E

```
while True:
    # Calcula Regras
    x = x + vel_x
    # código da pintura omitido
```

```
# Capturar Eventos
for event in pygame.event.get():
    if event.type == pygame.KEYDOWN:
        if event.key == pygame.K_SPACE:
            vel_x = 1
    elif event.type == pygame.KEYUP:
        if event.key == pygame.K_SPACE:
            vel_x = 0
    elif event.type == pygame.QUIT:
        pygame.quit()
```