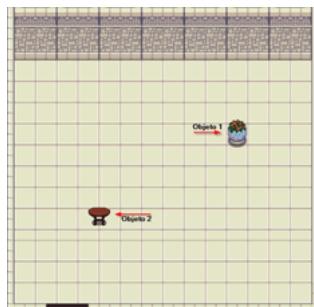


05

Uso de coordenadas de tela para o posicionamento

Gostando do seu desempenho com a identidade visual do jogo, a chefia pediu para que você organize o novo jogo, posicionando os objetos conforme o desenho abaixo:

- Tela do jogo, tamanho 640 x 480 pixels:



Sabemos que os objetos são posicionados usando pixels, nas coordenadas **x** (horizontal) e **y** (vertical).

Qual das alternativas abaixo contém as tuplas de posicionamento mais adequadas para colocar os objetos na tela, na posição mostrada na imagem acima?

Selezione uma alternativa

A

```
objeto1_pos = (640, 480);  
objeto2_pos = (0, 0);
```

B

```
objeto1_pos = (100, 150);  
objeto2_pos = (100, 400);
```

C

```
objeto1_pos = (250, 400)  
objeto2_pos = (500, 150)
```

D

```
objeto1_pos = (0, 0)  
objeto2_pos = (640, 480)
```

E

```
objeto1_pos = (500, 150)  
objeto2_pos = (250, 400)
```