

Escrevendo Game Over na tela

Vamos aprender a escrever e posicionar um texto de *Game Over*, com tamanho 72, cor do texto **vermelha**, cor de fundo **branca** e posicionar no centro da tela.

Para posicionar o texto no centro, será preciso pegar o tamanho total, subtrair do tamanho do texto e dividir esta diferença por dois. Mas o texto, assim como todas as imagens, possuem dois tamanhos, a largura e altura. Baseado nestes dados, serão calculadas as variáveis de posicionamento *x* e *y*.

Abaixo, há o código para executar esta atividade:

```
import pygame
pygame.init()
tela = pygame.display.set_mode((640, 480), 0)
fonte = pygame.font.SysFont("arial", 72)

_____ # Lacuna 1
_____ # Lacuna 2
_____ # Lacuna 3
while True:
    tela.fill((0, 0, 0))
    _____ # Lacuna 4
    pygame.display.update()
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

Ajude-nos a completá-lo, escolhendo qual a alternativa possui os códigos corretos para preencherem as suas respectivas lacunas.

Selecione uma alternativa

A

```
img_nome = fonte.render("GAME OVER", True, (255, 0, 0), (255, 255, 255)) # Lacu
x = (480 - img_nome.get_width()) // 2 # Lacu
y = (640 - img_nome.get_height()) // 2 # Lacu
tela.blit(img_nome, (x, y)) # Lacu
```

B

```
img_nome = fonte.render("GAME OVER", True, (255, 0, 0), (255, 255, 255)) # Lacu
x = (640 - img_nome.get_width()) // 2 # Lacu
y = (480 - img_nome.get_height()) // 2 # Lacu
tela.blit(img_nome, (x, y)) # Lacu
```

C

```
img_nome = fonte.render("GAME OVER", True, (255, 0, 0), (255, 255, 255)) # Lacu
x = (480 - img_nome.get_width()) # Lacu
y = (640 - img_nome.get_height()) # Lacu
tela.blit(img_nome, (y, x)) # Lacu
```

D

```
img_nome = fonte.render("GAME OVER", True, (255, 0, 0), (255, 255, 255)) # Laci
x = (480 - img_nome.get_width()) # Laci
y = (640 - img_nome.get_height()) # Laci
tela.blit(img_nome, (x, y)) # Laci
```