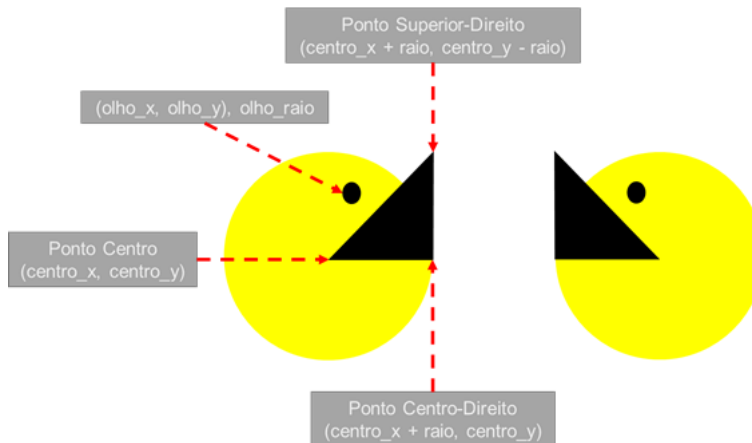


Desenho espelhado

Os jogadores da nossa versão do Pacman estão pedindo, através de e-mails, para que o personagem vire para a esquerda, quando estiver se movimentando para a esquerda, e vire para a direita, quando se mover para a direita.

A empresa decidiu fazer um estudo prévio e solicitou que fizéssemos um desenho espelhado do Pacman.

Para cumprir esta atividade, vamos reescrever o método `pintar`, fazendo estas alterações necessárias:



O código original do Pacman pode ser visto abaixo:

```
# Desenho da boca do Pacman
canto_boca = (self.centro_x, self.centro_y)
labio_superior = (self.centro_x + self.raio, self.centro_y - self.raio)
labio_inferior = (self.centro_x + self.raio, self.centro_y)

# Olho do Pacman
olho_x = int(self.centro_x + self.raio / 3)
olho_y = int(self.centro_y - self.raio * 0.70)
```

Ajude-nos a fazer as alterações necessárias, escolhendo a alternativa que mostra as variáveis que precisam ser alteradas e os valores adequados.

Selecione uma alternativa

A

```
labio_superior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y + self.raio)
labio_inferior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y)
olho_x = int(self.centro_x - self.raio / 3)
olho_y = int(self.centro_y - self.raio * 0.70)
```

B

```
labio_superior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y - self.raio)
labio_inferior = (self.centro_x + self.raio, self.centro_y)
olho_x = int(self.centro_x + self.raio / 3)
olho_y = int(self.centro_y + self.raio * 0.70)
```

C

```
labio_superior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y + self.raio)
labio_inferior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y)
olho_x = int(self.centro_x - self.raio / 3)
olho_y = int(self.centro_y + self.raio * 0.70)
```

D

```
labio_superior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y - self.raio)
labio_inferior = (self.centro_x - self.raio, self.centro_y)
olho_x = int(self.centro_x - self.raio / 3)
olho_y = int(self.centro_y - self.raio * 0.70)
```

E

```
labio_superior = (self.centro_x + self.raio, self.centro_y + self.raio)
labio_inferior = (self.centro_x + self.raio, self.centro_y)
olho_x = int(self.centro_x + self.raio / 3)
olho_y = int(self.centro_y + self.raio * 0.70)
```