

## Colocando pílulas grandes no labirinto

Faremos uma mudança no jogo Pacman, para colocar as pílulas no labirinto. Inicialmente, a ideia é apenas desenhar a pílula na tela, sem funcionalidade aparente.

Para cumprir esta atividade, será preciso determinar um valor para a pílula, que será usada na matriz. Vamos imaginar que a pílula será representada pelo número 5 no labirinto, logo, onde houver o número 5, será desenhada a pílula.

Será preciso fazer uma mudança no código da função `pintar_linha()`, da classe `Cenario`, para identificar se a célula é uma pílula, e em caso positivo, desenhá-la:

```
def pintar_linha(self, tela, numero_linha, linha):
    for numero_coluna, coluna in enumerate(linha):
        x = numero_coluna * self.tamanho
        y = numero_linha * self.tamanho
        half = self.tamanho // 2
        cor = PRETO
        if coluna == 2:
            cor = AZUL
        pygame.draw.rect(tela, cor, (x, y, self.tamanho, self.tamanho), 0)
        if coluna == 1:
            pygame.draw.circle(tela, AMARELO, (x + half, y + half),
                               self.tamanho // 10, 0)
        elif _____:
            pygame.draw.circle(tela, VERMELHO, (x + half, y + half),
                               self.tamanho // ___, 0)
```

A pílula deve ter o tamanho cinco vezes maior que a pastilha, representada pelo valor 1. Qual das alternativas abaixo possui a condição e o divisor corretos para desenhar a pílula com o tamanho certo?

Selecione uma alternativa

**A**

```
elif coluna == 5:
    pygame.draw.circle(tela, VERMELHO, (x + half, y + half),
                       self.tamanho // 5, 0)
```

**B**

```
elif coluna == 5:
    pygame.draw.circle(tela, VERMELHO, (x + half, y + half),
                       self.tamanho // 2, 0)
```

**C**

```
elif numero_coluna == 5:
    pygame.draw.circle(tela, VERMELHO, (x + half, y + half),
                       self.tamanho // 1, 0)
```

D

```
elif numero_coluna == 5:  
    pygame.draw.circle(tela, VERMELHO, (x + half, y + half),  
                        self.tamanho // 2, 0)
```