

Andando nas paredes

Vamos modificar o sistema de testes de colisão do Pacman, para permitir que ele possa andar por cima das paredes e nas áreas em branco, aquelas que não possuem pastilhas.

Abaixo, há o código da função `calcular_regras()`, da classe `Cenario`, que autoriza ou não a nova posição do Pacman, com base em sua intenção de movimento:

```
def calcular_regras(self):  
    col = self.pacman.coluna_intencao  
    lin = self.pacman.linha_intencao  
    if 0 <= col < 28 and 0 <= lin < 29:  
        if _____:  
            self.pacman.aceitar_movimento()
```

Qual alternativa abaixo contém a condição que permite ao Pacman andar pelas paredes e nas casas que não possuem pastilhas?

Selecione uma alternativa

A

```
if self.matriz[lin][col] != 1 or self.matriz[lin][col] == 2 :  
    self.pacman.aceitar_movimento()
```

B

```
if self.matriz[lin][col] == 2 and self.matriz[lin][col] != 1 :  
    self.pacman.aceitar_movimento()
```

C

```
if self.matriz[lin][col] != 2 or self.matriz[lin][col] == 0 :  
    self.pacman.aceitar_movimento()
```

D

```
if self.matriz[lin][col] == 2 or self.matriz[lin][col] == 1 :  
    self.pacman.aceitar_movimento()
```

E

```
if self.matriz[lin][col] == 0 or self.matriz[lin][col] == 2 :  
    self.pacman.aceitar_movimento()
```