

≡ 03

Texto com nome e idade na tela

Monte um código para mostrar o seu nome e idade na tela gráfica, utilizando uma fonte Arial, com tamanho 40, cor de frente vermelha e cor de fundo transparente. Este texto deverá ser posicionado na tela na posição X 50 e Y 250:

```
import pygame
pygame.init()
tela = pygame.display.set_mode((640, 480), 0)
fonte = _____ # Lacuna 1
img_nome = _____ # Lacuna 2
while True:
    tela.fill((0, 0, 0))
    tela.blit(_____) # Lacuna 3
    pygame.display.update()
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            pygame.quit()
```

Qual alternativa abaixo possui os códigos corretos para serem colocados nas lacunas, de maneira a cumprir o objetivo?

Seleciona uma alternativa

A

```
fonte = pygame.font.SysFont("arial", 32) # Lacuna 1
img_nome = fonte.render("Seu Nome e Idade", True, (255, 0, 0)) # Lacuna 2
tela.blit(img_nome, (250, 250)) # Lacuna 3
```

B

```
fonte = pygame.font.SysFont("arial", 40) # Lacuna 1
tela.blit(img_nome, (50, 250)) # Lacuna 2
img_nome = fonte.render("Seu Nome e Idade", True, (255, 0, 0)) # Lacuna 3
```

C

```
fonte = pygame.font.SysFont("arial", 40) # Lacuna 1
img_nome = fonte.render("Seu Nome e Idade", True, (255, 255, 0)) # Lacuna 2
tela.blit(img_nome, (250, 250)) # Lacuna 3
```

D

```
fonte = pygame.font.SysFont("arial", 32) # Lacuna 1
tela.blit(img_nome, (250, 250)) # Lacuna 2
img_nome = fonte.render("Seu Nome e Idade", True, (255, 0, 0)) # Lacuna 3
```

E

```
fonte = pygame.font.SysFont("arial", 40) # Lacuna 1
img_nome = fonte.render("Seu Nome e Idade", True, (255, 0, 0)) # Lacuna 2
tela.blit(img_nome, (50, 250)) # Lacuna 3
```

