

O pulso ainda pulsa ...

Temos o seguinte esboço de código:

```
<canvas width="600" height="400"></canvas>

<script>

    var tela = document.querySelector('canvas');
    var pincel = tela.getContext('2d');
    pincel.fillStyle = 'lightgray';
    pincel.fillRect(0, 0, 600, 400);

    function desenhaCirculo(x, y, raio, cor) {

        pincel.fillStyle = cor;
        pincel.beginPath();
        pincel.arc(x, y, raio, 0, 2 * Math.PI);
        pincel.fill();
    }

    function limpaTela() {

        pincel.clearRect(0, 0, 600, 400);
    }

</script>
```

Sua tarefa será fazer uma bolinha pulsar, ou seja, seu raio deve ter tamanho mínimo de 20 e tamanho máximo de 30. Sendo assim, de 20 até 30, o raio deve ser incrementado de um em um e quando o valor do raio ultrapassar o máximo, ele deve sofrer um decremento de um. Contudo, fique alerta, pois se o raio se tornar menor que 20, devemos voltar a incrementá-lo e assim por diante. Para um efeito mais pomposo, use 20 milissegundos na taxa de atualização da tela.

Depois de quebrar a cabeça, veja uma solução proposta pelo instrutor clicando em *VER OPINIÃO DO INSTRUTOR*.