

07

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*.