



Era uma vez um bolão que quase explodiu!

Em um dos exercícios anteriores, aprendemos a desenhar uma bolinha de raio maior toda vez que um clique era feito na tela com a tecla **SHIFT** pressionada. Vamos recapitular esse código:

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

<script>
  var tela = document.querySelector('canvas');
  var pincel = tela.getContext('2d');

  pincel.fillStyle = 'grey';
  pincel.fillRect(0, 0, 600, 400);

  function desenhaCirculo(evento) {

    var x = evento.pageX - tela.offsetLeft;
    var y = evento.pageY - tela.offsetTop;

    var raio = 10;

    console.log(x + ',' + y);

    if (evento.shiftKey) {

      raio = raio + 20; // raio agora passa a valer 30!
    }

    pincel.fillStyle = 'blue';
    pincel.beginPath();
    pincel.arc(x, y, raio, 0, 2 * 3.14);
    pincel.fill();

  }

  tela.onclick = desenhaCirculo;

</script>
```

Teste o código para lembrar o resultado. Quero propor uma mudança nesse código que é a seguinte: toda vez que o usuário clicar na tela com o SHIFT pressionado, vamos somar 10 ao valor do `raio` atual. Sendo assim, mesmo soltando o `SHIFT` as próximas bolinhas utilizarão o mesmo valor de raio. Se clicarmos diversas vezes segurando `SHIFT` teremos uma bola cada vez maior.

Ainda vamos incrementar esse código, mas é preciso que você resolva essa questão antes de continuar.

