

O bolão que deseja emagrecer!

Mais uma vez, vamos revisar um código que já fizemos em dos exercícios anteriores. É aquele que aumenta o tamanho da bolinha caso a tecla `SHIFT` esteja pressionada quando um clique na tela for realizado.

```
<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);

  var raio = 10;

  function desenhaCirculo(evento) {
    var x = evento.pageX - tela.offsetLeft;
    var y = evento.pageY - tela.offsetTop;

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

    if (evento.shiftKey) {
      raio = raio + 10;
    }

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

  tela.onclick = desenhaCirculo;
</script>
```

Você deve ter ficado tão incomodado quanto eu, porque a bolinha só cresce até tomar conta da tela inteira. Uma das coisas que podemos melhorar é limitar o tamanho de crescimento das bolinhas, ou seja, quero combinar com você que o raio não pode ultrapassar 40. Além disso, se o usuário clicar na tela com a tecla `ALT` pressionada, o raio deve diminuir 5. Para saber se a tecla `ALT` está pressionada, fazemos `evento.altKey`. **ATENÇÃO:** o incremento do raio deverá ser de 5 em 5.

Tente implementar essa alteração e no final veja a solução proposta por mim em *Ver opinião do instrutor*.

IMPORTANTE: SE VOCÊ USA LINUX, USE `evento.ctrlKey` no lugar de `evento.altKey`. Isso porque o ALT no linux ativa o menu.

