

Era uma vez uma bolinha que virou um bolão!

Que tal ainda continuarmos com nossas inofensivas e não menos importantes bolinhas? Mais uma vez, segue aquele código que desenha uma bolinha quando clicamos na tela:

```
<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;
    pincel.fillStyle = 'blue';
    pincel.beginPath();
    pincel.arc(x, y, 10, 0, 2 * 3.14);
    pincel.fill();
    console.log(x + ', ' + y);

  }

  tela.onclick = desenhaCirculo;

</script>
```

Dessa vez, quero propor algo diferente. Quando clicarmos na tela pressionando a tecla **SHIFT**, vamos desenhar uma bolinha acrescida de 20 ao seu raio. Se soltarmos a tecla e clicarmos, ela voltará com seu raio que hoje é 10.

Você deve estar se perguntando como saber se o usuário está pressionando a tecla SHIFT, certo? Você lembra que uma função passada para o evento `onclick` tem acesso às coordenadas do ponteiro do mouse? Pois é, além de sabermos as coordenadas, podemos perguntar também se a tecla SHIFT está pressionada usando `evento.shiftKey`. Se for `true`, é porque ela está sendo pressionada, se for `false`, é porque não foi.

Você deve testar a condição dentro da função `desenhaCirculo` do código anterior. A partir desse ponto é com você. Ah, e como sempre, ao clicar em *Continuar* você verá minha resposta comentada. Contudo, tente solucionar primeiro esse exercício!

