

## Tudo que vai volta!

Durante a aula, aprendemos a animar um círculo que se movimentava da esquerda para direita, até deixar a área visível do canvas , nossa tela.

Vamos relembrar o 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) {

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

function limpaTela() {

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

var x = 20;

function atualizaTela() {

    limpaTela();
    desenhaCirculo(x, 20, 10);
    x++;

}

setInterval(atualizaTela, 10);

</script>
```

Altere o código para que o círculo, assim que chegar no canto direito da tela, volte. No final, o círculo deve ficar indo e voltando eternamente. Existem várias formas de se conseguir esse resultado, assim como tudo no universo da programação. Depois de quebrar a cabeça, veja uma das soluções propostas pelo instrutor, clicando em *VER OPINIÃO DO INSTRUTOR*.

