

```

int pozycjaX = 30;
int pozycjaY = 50;
int predkoscX = 1;
int predkoscY = 1;
int kierunekX = 2;
int kierunekY = 1;
int kolor = 255;

void setup(){
  size(240,240);
}

void draw(){
  background(200);
  fill(kolor);
  ellipse(pozycjaX,pozycjaY,10,10);

  pozycjaX = pozycjaX + (predkoscX * kierunekX);
  pozycjaY = pozycjaY + (predkoscY * kierunekY);

  if ((pozycjaX > width -5) || (pozycjaX < 5 )){
    predkoscX = predkoscX * -1;
  }
  if ((pozycjaY > height -5) || (pozycjaY <5 )){
    predkoscY = predkoscY * -1;
  }

}

void mouseDragged(){
  pozycjaX = mouseX;
  pozycjaY = mouseY;
}

void mousePressed(){
  if (mousePressed && (mouseButton == LEFT)){
    predkoscX = 0;
    predkoscY = 0;
  }
  if (mousePressed && (mouseButton == RIGHT)){
    predkoscX = 1;
    predkoscY = 1;
  }
}

void keyPressed(){
  if (key == 'r' || key =='R'){
    if (kolor == 255){
      kolor = #FC3300;
    }
  }
}

```

```
}  
else{  
    kolor = 255;  
}  
}
```

```
if (key == 'e' || key == 'E'){  
    if (kolor == 255){  
        kolor = #3A00FC;  
    }  
}
```

```
}
```

```
}
```