

https://jsfiddle.net/NSI_for_ever/aw6L0cjb/4/

```
canvas= document.getElementById('canvas');
ctx=canvas.getContext('2d');

H=300;
W=600;

canvas.width=W;
canvas.height=H;
var x=10;
// disque
function draw_ball(x){ctx.beginPath();
ctx.arc(x,H/2,100,0,Math.PI*2);
ctx.fillStyle='#FF0000';
ctx.fill();}

// texte
ctx.font = "34px Helvetica";
ctx.fillStyle = "#000";
ctx.fillText("NSI FOR EVER!",5,H);

// rectangle
ctx.fillStyle = "orange";
ctx.fillRect(W/2,30,100,50);

// un écouteur...
bouton1.addEventListener('click',function(){animate();
// à exécuter sur un clic sur bouton1
} );

// la boucle de l'animation
function animate(){
    ctx.clearRect(0,0,W,H);
// animation
x+=1;
draw_ball(x);
window.requestAnimationFrame(animate);
}
```

```

import pygame
import random as rdm

# Quelques couleurs...
BLACK = (0, 0, 0)
WHITE = (255, 255, 255)
RED = (255, 0, 0)
GREEN=(0, 255, 0)
BLUE=(0, 0, 255)

# Initialisation de la hauteur et la largeur de l'écran
W = 700
H = 600
size = [W, H]

# dessiner un rectangle: pygame.draw.rect(screen, couleur, (x,y,largeur, hauteur))
# dessiner un cercle: pygame.draw.circle(screen, couleur, [x, y], rayon)

pygame.init()

# initialisation de l'écran avec sa taille et le titre
screen = pygame.display.set_mode(size)
pygame.display.set_caption("On fait une animation?")

# gestion de la vitesse de rafraichissement de l'écran
clock = pygame.time.Clock()

x=W/2
y=H/2
speedx=rdm.randint(-4,4)
speedy=rdm.randint(-4,4)

def draw_ball(x,y):
    pygame.draw.circle(screen,RED, [x,y],100)

run = True
# ----- Boucle principale du jeu -----
while run:
    # fond d'écran
    screen.fill(WHITE)
    # --- Gestion des évènements
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            run = False

```

```
elif event.type == pygame.KEYDOWN:
    # barre espace
    if event.key == pygame.K_SPACE:
        print("barre espace")
    elif event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
        print("clic souris")
keys = pygame.key.get_pressed()
if keys[pygame.K_LEFT]:
    print('gauche')
if keys[pygame.K_RIGHT]:
    print('droite')

# Dessin des balles
x=x+speedx
y=y+speedy
draw_ball(x,y)
if y > H - 100 or y < 100:
    speedy *= -1
if x > W - 100 or x < 100:
    speedx *= -1

# 60 mises à jour par seconde
clock.tick(60)
# mise à jour de l'écran

pygame.display.update()

# On sort de la boucle et on quitte
pygame.quit()
```