

ET SI ON CHANGEAIT TOUT !!

Pour changer la couleur du fond

```
gb.display.fill(COLOR);
```

Pour créer une forme :

- ➔ Rectangle `gb.display.fillCircle(positionX, 32, 4, 4);`
- ➔ cercle `gb.display.fillCircle(positionX, 32, 4);`
- ➔ triangle `gb.display.fillTriangle(x0, y0, x1, y1, x2, y2);`
- ➔ ligne `gb.display.drawLine(x0, y0, x1, y1);`

```
#include <Gamebuino-Meta.h>

int positionX = 32;
int speedX = 1;
int positionY = 32;
int speedY = 1;
//on place en mémoire la balle avec sa taille
int ballSize = 4;

void setup() {
  gb.begin();
}

void loop() {
  while (!gb.update());
  gb.display.clear();
  //on indique la couleur du fond
  gb.display.fill(RED);
  positionX = positionX + speedX;

  //si la balle atteint ou dépasse le bord gauche
  if(positionX < 0){
    //on part à droite
    speedX = 2;
  }

  //si la balle atteint ou dépasse le bord droit (- ballSize permet le retour aléatoire)
  if(positionX > gb.display.width() - ballSize){
    //on part à gauche
    speedX = -3;
  }
  positionY = positionY + speedY;

  //si la balle atteint le bord haut
  if(positionY < 0){
    //on part en bas
    speedY = 1;
  }

  //si la balle atteint le bord bas
  if(positionY > gb.display.height() - ballSize){
    //on part en haut
    speedY = -1;
  }
  gb.display.print("positionX: ");
  gb.display.print(positionX);
  gb.display.print("\nspeedX: ");
  gb.display.print(speedX);
  gb.display.setColor (BLUE);
  gb.display.fillCircle(positionX, positionY, ballSize);
}
```