

Opdracht 1

- Installeer [csdosc](#), maak hierbij gebruik van hoofdstuk 3 van de Javascript [Syllabus](#)
 - Bekijk hoofdstuk 2 van de Javascript Syllabus
 - Bekijk kort de reference op <https://p5js.org/reference/>
- Deze bronnen zal je bij de volgende opdrachten nodig hebben.

Opdracht 2

- Teken een 2-D bal van 50 pixels groot en met een eigen gekozen kleur in het midden van het canvas. Gebruik hiervoor de functie: `ellipse` of `circle` (in welk geval gebruik je `ellipse`, in welk geval `circle`?)

Opdracht 3

- Zorg dat het balletje beweegt. Bepaal de snelheid voor zowel de x- als de y-richting en zet deze in de variabelen `xSpeed` en `ySpeed`. Tel vervolgens `xSpeed` op bij de x-positie en `ySpeed` bij de y-positie.
- Zorg er nu voor dat het balletje sneller of langzamer beweegt zonder de frame rate te veranderen.

Opdracht 4

- Maak een tweede balletje met een eigen grootte, kleur en snelheid. Laat deze onafhankelijk van het eerste balletje bewegen.

Opdracht 5

- Zoals je na de vorige opdracht gemerkt hebt zal het balletje uit beeld verdwijnen na een bepaalde tijd. Zorg ervoor dat dit niet gebeurt door het balletje tegen de randen van het scherm te laten stuiteren. De breedte en hoogte van het scherm kan je opvragen door de variabelen `width` en `height` te gebruiken. Door deze te vergelijken met de x- en y-positie weet je waar de randen van het scherm zijn.

Opdracht 6 (Voor bonuspunten!)

- Laat de twee balletjes bij elke stuiter van kleur óf van grootte veranderen.