

```
<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);
```

```
var raio = 10
```

```
function desenhaCirculo(x, y, raio, cor) {
```

```
    pincel.fillStyle = cor;  
    pincel.beginPath();  
    pincel.arc(x, y, raio, 0, 2 * Math.PI);  
    pincel.fill();
```

```
}
```

```
function limpaTela() {
```

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

```
}
```

```
var xAleatorio;
```

```
var yAleatorio;
```

```
function desenhaAlvo(x, y) {  
    desenhaCirculo(x,y,raio+20,'red');  
    desenhaCirculo(x,y,raio+10,'white');  
    desenhaCirculo(x,y,raio,'red');
```

```
}
```

```
function posicaoAleatoria(maximo){  
    return Math.floor(Math.random() * maximo);
```

```
}
```

```
function atualizaTela() {  
    limpaTela();  
    xAleatorio = posicaoAleatoria(600);  
    yAleatorio = posicaoAleatoria(400);
```

```
    desenhaAlvo(xAleatorio,yAleatorio);  
}
```

```
setInterval(atualizaTela,800);
```

```
function dispara(evento){  
    var x = evento.pageX - tela.offsetLeft;  
    var y = evento.pageY - tela.offsetTop;
```

```
    if( (x > xAleatorio - raio)
        && (x < xAleatorio + raio)
        && (y > yAleatorio - raio)
        && (y < yAleatorio + raio)) {
        alert ('Acertou.')
    }
}

tela.onclick = dispara;

</script>
```