// Задаем начальное положение изображения

let pos = 0;

// Объявляем переменную interval ID глобально, чтобы к ней могли получить доступ несколько функций

let intervalId;

// Получаем элемент контейнера

const container = document.getElementById("animate");

// Добавляем прослушиватель событий в контейнер, чтобы перезапустить анимацию при нажатии

container.addEventListener("click", startAnimation);

function startAnimation() {

// Останавливаем анимацию, если она уже запущена

clearInterval(intervalId);

// Сбрасываем положение бокса

pos = 0;

// Вызываем функции move() каждую 1 миллисекунду и сохраняем идентификатор интервала в переменной

intervalId = setInterval(move, 1);

}

function move() {

// Получаем элемент бокса

const elem = document.getElementById("animate");

// Увеличиваем переменную position на 2px, чтобы переместить бокс вправо

pos += 2;

// Устанавливаем новое положение изображения, используя свойство CSS left

elem.style.left = pos + "px";

// Проверяем, дошел ли бокс до конца

if (pos >= 500) {

// Останавливаем анимацию, очистив интервал

clearInterval(intervalId);

}

}// Получить ссылки на элементы container и ball

const container = document.getElementById("container");

const ball = document.getElementById("ball");

// Устанавливаем начальное положение и скорость мяча

let position = 0;

let velocity = 5;

// Определяем функцию для обновления положения мяча

function updatePosition() {

// Обновляем положение мяча в зависимости от его скорости

position += velocity;

ball.style.top = position + "px";

// Проверяем, попал ли шар в верхнюю или нижнюю часть контейнера

const containerHeight = container.clientHeight;

const ballHeight = ball.clientHeight;

if (position <= 0 || position >= containerHeight - ballHeight) {

// Если мяч попал в верхнюю или нижнюю часть, изменяем его скорость на обратную

velocity = -velocity;

}

// Вызываем функцию updatePosition() снова после задержки в 10 миллисекунд

setTimeout(updatePosition, 10);

}

// Вызываем функцию updatePosition(), чтобы запустить анимацию

updatePosition();