El funcionament de la **classe Moure**, comença amb dues dades de ubicació i velocitat, els quals tots dos son objectes **PVector**.

Li diem amb el **Update** que la posició variarà gracies a la velocitat i amb el **Display**, mostrem la el·lipse que es mourà.

Al **constructor** de Moure, li diem que el objecte Moure anirà a una ubicació aleatòria i a una velocitat també aleatòria.

Un cop tot això resolt, tenim el mètode **checkEdges** el qual farà que quan l’el·lipse arribi a una vora, fiqui una ubicació cap a l’altre, tant en sentit de les X com de les Y. Nomes es produirà en el moment d’arribar a les vores de la finestra.