

```
1 Label("Exemple d'une balle qui bondit", 200, 20, size=20)
2 ball = Circle(200, 200, 20, fill = 'blue')
3
4 vx = 5
5 vy = 3
6
7 def onKeyPress(key):
8     # cliquer sur SPACE pour arrêter le jeu
9     if key == 'space':
10         app.stop()
11         Label("fin", 200, 380, size = 10)
12
13 def onStep(): # équivalent de update() dans Pygame Zero
14     global vx, vy
15
16     ball.centerX += vx
17     ball.centerY += vy
18
19     if ball.centerX > 400 or ball.centerX < 0:
20         vx = -vx
21     if ball.centerY > 400 or ball.centerY < 0:
22         vy = -vy
```