<!DOCTYPE html>

<html lang="vi">

<head>

  <meta charset="UTF-8">

  <title>Nền chuyển động phân tử</title>

  <style>

    body, html {

      margin: 0;

      padding: 0;

      overflow: hidden;

      background: #000; */\* Nền đen \*/*

    }

    canvas {

      display: block;

    }

  </style>

</head>

<body>

  <canvas id="moleculeCanvas"></canvas>

  <script>

    const canvas = document.getElementById('moleculeCanvas');

    const ctx = canvas.getContext('2d');

    let width, height;

    function resizeCanvas() {

      width = canvas.width = window.innerWidth;

      height = canvas.height = window.innerHeight;

    }

    window.addEventListener('resize', resizeCanvas);

    resizeCanvas();

    const moleculeCount = 100;

    const molecules = [];

    for (let i = 0; i < moleculeCount; i++) {

      molecules.push({

        x: Math.random() \* width,

        y: Math.random() \* height,

        vx: (Math.random() - 0.5) \* 2, *// tốc độ x (-1 đến 1)*

        vy: (Math.random() - 0.5) \* 2, *// tốc độ y (-1 đến 1)*

        radius: 2 + Math.random() \* 2

      });

    }

    function animate() {

      ctx.fillStyle = 'rgba(0, 0, 0, 0.2)'; *// tạo hiệu ứng mờ mờ phía sau*

      ctx.fillRect(0, 0, width, height);

      for (let i = 0; i < molecules.length; i++) {

        const m = molecules[i];

        m.x += m.vx;

        m.y += m.vy;

*// Va chạm với biên*

        if (m.x < 0 || m.x > width) m.vx \*= -1;

        if (m.y < 0 || m.y > height) m.vy \*= -1;

*// Vẽ phân tử*

        ctx.beginPath();

        ctx.arc(m.x, m.y, m.radius, 0, Math.PI \* 2);

        ctx.fillStyle = '#00ffff'; *// màu cyan*

        ctx.fill();

      }

      requestAnimationFrame(animate);

    }

    animate();

  </script>

</body>

</html>