let burbuja;

function setup() {

createCanvas(600,600);

burbuja1=new Burbuja(100,100,random(100,200)); //Los parámetros se definen en constructor()

burbuja2=new Burbuja(200,200,random(50,100));

burbuja3=new Burbuja(300,300,random(20,50));

print(burbuja1.x, burbuja1.y);

}

function draw() {

background(255);

burbuja1.mover();

burbuja1.rebotar();

burbuja1.mostrar();

burbuja2.mover();

burbuja2.rebotar();

burbuja2.mostrar();

burbuja3.mover();

burbuja3.rebotar();

burbuja3.mostrar();

}

class Burbuja {

constructor(\_x,\_y,\_diam){ //poner alguna señalización a estas variables, pues son temporales

this.posX=\_x;

this.posY=\_y;

this.velX=random(1,3);

this.velY=random(1,4);

this.diametro=\_diam;

this.colorR=random(0,255)

this.colorG=random(0,255)

this.colorB=random(0,255)

}

mover(){

this.posX+=this.velX

this.posY+=this.velY

}

rebotar(){

if (this.posX>=width-this.diametro/2 || this.posX<=0+this.diametro/2) {

this.velX\*=-1

}

if (this.posY>=height-this.diametro/2 || this.posY<=0+this.diametro/2) {

this.velY\*=-1

}

}

mostrar(){

noStroke()

strokeWeight(3)

fill(this.colorR, this.colorG,this.colorB,100) // Si pongo el random acá. Varía color rápido

ellipse(this.posX,this.posY,this.diametro,this.diametro) // Si pongo random acá, varía diámetros rápido

}

}