

```

program billiard;
uses graphabc;
var x0,y0,x1,y1,dx,dy,i,r:integer;
begin
  setwindowsize(900,600); //размеры экрана
  x0:=50;y0:=50; // левые верхние координаты игрового поля
  r:=30; //радиус шарика
  x1:=150+random(50); //начальные координаты шарика
  y1:=150+random(70);
  dx:=10;
  dy:=6;
  LockDrawing;
  while i<300 do begin
    clearwindow;
    rectangle(x0,y0,x0+800,y0+500);
    rectangle(x0+50,y0+50,x0+750,y0+450);
    circle(x1+dx,y1+dy,r); //мячик
    floodfill(x1+dx,y1+dy,clred);
    sleep(30);
    if (x1>=750) or (x1<150) then dx:=-dx;
    if (y1>=450) or (y1<150) then dy:=-dy;
    x1:=x1+dx;
    y1:=y1+dy;
    Redraw;
  end;
end.

```

Панель ошибок

Строка	Описание

