

## Kodeeksempel: Smiley som blir sur og glad med to sekunders mellomrom

```
from ezgraphics import GraphicsWindow
import time # bruker det etterpaa til a bytte mellom trist og glad
win = GraphicsWindow()

canvas = win.canvas()

#annsikt
canvas.setColor("yellow")
canvas.drawOval(50, 50, 100, 100)
z
#venste oyne
canvas.setColor("blue")
canvas.drawOval(65, 70, 10, 15)

# hoyre oyne, NB legg merke til at vi trenger ikke definere fargen
# igjen siden den allerede er definert som blaa over.
canvas.drawOval(115, 70, 10, 15)

# NB med while True saa maa programmet avsluttes i
# terminalen med ctrl+c.
# While-løkke gjør sånn at koden gjentas evig.
while True:
    # munn glad
    # overskriver evt trist munn med gul halvsirkel saa det ser ut
    # som den er borte
    canvas.setColor("yellow")
    canvas.drawArc(65, 95, 70, 0, 180)

    # lag den gjerne med enkel glad munn som dette foer man
    # lager while-løkken som switcher mellom glad og trist
    canvas.setColor("red")
    canvas.drawArc(65, 65, 70, 180, 180)

    # forklar kort at time.sleep faar programmet til aa vente med
    # aa gaa videre, her da i 2 sekunder.
    time.sleep(2)

# munn trist

# overskriver evt glad munn med gul halvsirkel saa den ser ut
# som den er borte
canvas.setColor("yellow")
canvas.drawArc(65, 65, 70, 180, 180)

canvas.setColor("red")
canvas.drawArc(65, 95, 70, 0, 180)
```

```
time.sleep(2)  
win.wait()
```