

```

#include "graphics.h"

int main()
{
    int gd,gm,page=0,x,y,cx,cy,r=50;
    gd = VGA;
    gm = VGAMED;
    x = y = r;
    cx = cy = 1;

    initgraph(&gd,&gm,"");
    setrgbpalette(15,243,211,158);

    while(42)
    {
        setactivepage(page);
        cleardevice();

        setfillstyle(SOLID_FILL,15);
        setcolor(4);
        fillellipse(x,y,r,r); // Arc

        setfillstyle(SOLID_FILL,9);
        setcolor(0);
        fillellipse(x-20,y-10,10,10); // Bal szem
        fillellipse(x+20,y-10,10,10); // Jobb szem

        setfillstyle(SOLID_FILL,0);
        fillellipse(x-20,y-10,2,2); // Bal szemgolyó
        fillellipse(x+20,y-10,2,2); // Jobb szemgolyó

        line(x,y-8,x,y+12); // Orr

        // Száj variációk
        if(cy > 0)
            line(x-15,y+25,x+15,y+25); // :|
        else
            fillellipse(x,y+25,25,8); // :O

        // Megváltozó mozgásirány
        if( (x < r) || (x > getmaxx()-r) )
            cx *= -1;
        if( (y < r) || (y > getmaxy()-r) )
            cy *= -1;

        // Mozgás
        x += cx;
        y += cy;

        setvisualpage(page);
        page = 1-page;

        if (kbhit())
            break;

        delay(1);

    }

    closegraph();
    return 0;
}

```