

```

#include <Adafruit_NeoPixel.h>

#define PIN 6

#define NUM_LEDS 64

Adafruit_NeoPixel strip1 = Adafruit_NeoPixel(NUM_LEDS, PIN, NEO_GRB + NEO_KHZ800);
Adafruit_NeoPixel strip2 = Adafruit_NeoPixel(NUM_LEDS, PIN, NEO_GRB + NEO_KHZ800);

int eyes_x = 3;          // x-coördinaat van de ogen
int eyes_y = 3;          // y-coördinaat van de ogen
int eyes_radius = 2;    // Grootte van de ogen
int delay_time = 300;   // vertraging tussen bewegingen in milliseconden

void setup() {
  strip1.begin();
  strip2.begin();
}

void loop() {
  // Beweeg de ogen in een willekeurige richting

  int x_direction = random(-1, 2); // -1 is links, 0 is stilstand, 1 is rechts
  int y_direction = random(-1, 2); // -1 is omhoog, 0 is stilstand, 1 is omlaag

  eyes_x += x_direction;

```

```

eyes_y += y_direction;

// Controleer of de ogen de randen van de matrix raakt en keer het om als dat het geval is
if (eyes_x < eyes_radius) {
    eyes_x = eyes_radius;
}

if (eyes_x > NUM_LEDS / 8 - eyes_radius - 1) {
    eyes_x = NUM_LEDS / 8 - eyes_radius - 1;
}

if (eyes_y < eyes_radius) {
    eyes_y = eyes_radius;
}

if (eyes_y > NUM_LEDS / 8 - eyes_radius - 1) {
    eyes_y = NUM_LEDS / 8 - eyes_radius - 1;
}

// Wis de matrix en teken de ogen opnieuw
strip1.clear();
strip2.clear();
for (int y = eyes_y - eyes_radius; y <= eyes_y + eyes_radius; y++) {
    for (int x = eyes_x - eyes_radius; x <= eyes_x + eyes_radius; x++) {
        if ((x - eyes_x) * (x - eyes_x) + (y - eyes_y) * (y - eyes_y) <= eyes_radius * eyes_radius) {
            int red = random(0, 256);
            int green = random(0, 256);
            int blue = random(0, 256);

```

```
strip1.setPixelColor(y * 8 + x, red, green, blue);
strip2.setPixelColor(y * 8 + x, red, green, blue);
}
}
}

strip1.show();
strip2.show();
delay(delay_time);
}
```