```
void setup()
{
  size(200, 200);  // Size should be the first statement
  noStroke();
 framerate(60);
}

float y = 200;

void draw()
{
y = y - 1;
background(0);
fill(255);
triangle(100, 0 + y, 100, 100 + y, 150, 100 + y);
fill(50 + y);
triangle(100, 100 + y, 100, 150 + y, 200, 100 + y);
fill(255);
triangle(100, 100 + y, 50, 100 + y, 100, 200 + y);
fill(50 + y);
triangle(100, 100 + y, 100, 50 + y, 0, 100 + y);

if (y < -200) { y = 200; };
}
```