

№ 13 Использование анимации

Задание

1 вариант) Добавьте к любой из предыдущих лабораторных анимационные эффекты: при смене экранов (фрагментов), для view элементов, ролик заставки (версия, автор, фирменный знак и небольшая приветственная анимация) и т.п.

2 вариант) Создайте игровое приложение на выбор: содоку, аркада, карточные игры, тетрис, арифметика, висельник и т.д.

В игре:

- Используйте анимации (при смене экрана, появлении объектов игры и т.п.) типа: View, Property, Transition и т.п.
- Игровое приложение должно начинаться с экрана-заставки которая длится несколько секунд.
- Используйте активности *Справка* и *Счет* (статистика достижений, таблица рекордов), *Настройки* с: включением/выключением фоновой музыки, очистка результатов, выбор фона, типа игровых объектов и другими параметрами игры (например размер поля, количество игроков).
- Используйте выдвижную панель (drawers) с пунктами: Играть, Счет, Настройки, Справка.
- Для оформления создайте свои стили (res/values/styles.xml).

Вопросы при защите:

- 1) Какие виды анимации существуют в Android?
- 2) Поясните как создать View animation с использованием XML файлов.
- 3) Приведите пример создания Frame animation.
- 4) Приведите пример создания Property animation. Как используются классы ObjectAnimator и ValueAnimator?
- 5) Что такое интерполяция и как она используется для анимации?
- 6) Какие виды анимации используются при смене activity и fragment?
- 7) Поясните основные принципы создания анимации с Transitions framework. Какие классы используются?
- 8) Какие классы и как используют при 2D рисовании?
- 9) Как создать drawers?
- 10) Как создать ViewPager?