

Actividad N°1.3: No es Todo Animación



Objetivos

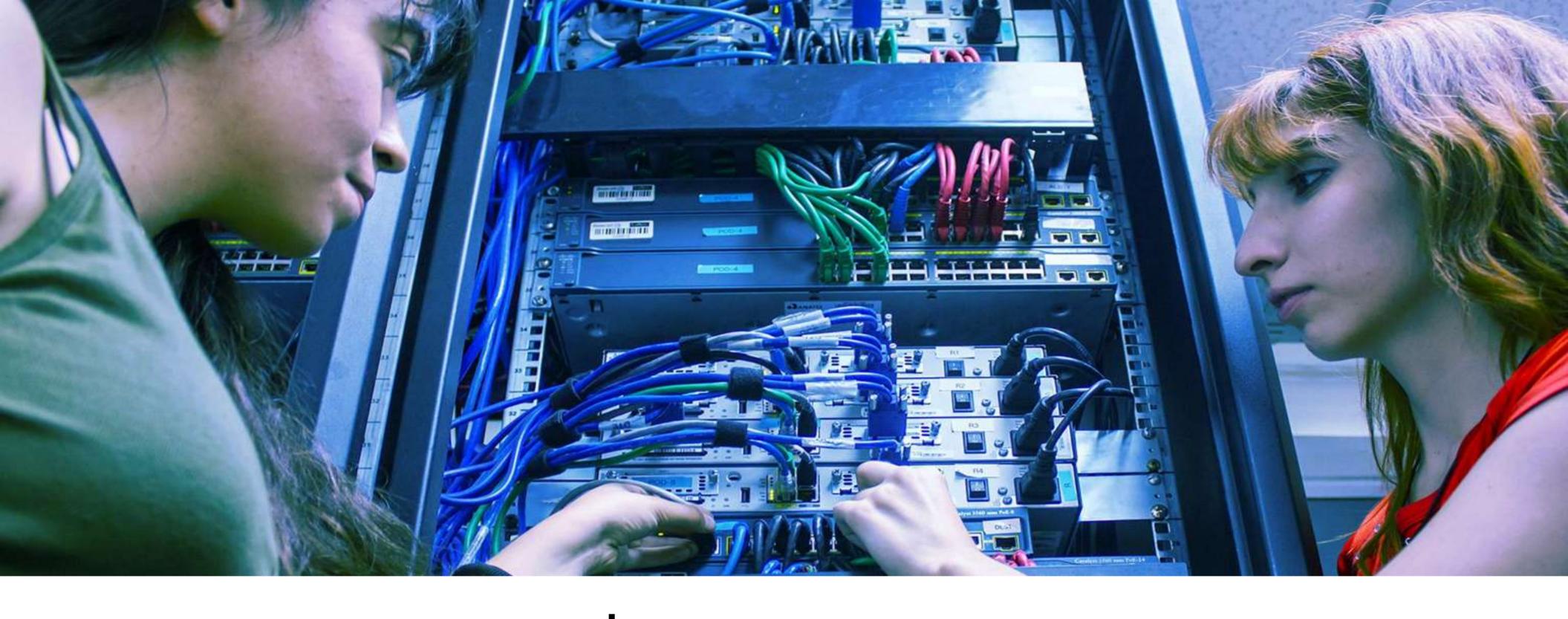
Lo que se espera que aprendas en esta Actividad es:

 Reconocer las animaciones que nos provee lonic como Framework de desarrollo

 Conocer cómo se instala en nuestra aplicación lonic Angular

» Conocer algunas de las animaciones básicas que se pueden aplicar a nuestros componentes visuales.





Las Animaciones



PGY4121 Las Animaciones

- » Las animaciones son algo transversal independiente de las plataformas.
- » Ionic Animations utiliza la API de animaciones web para crear y ejecutar sus animaciones.



PGY4121 Implementación en Ionic

» Desde ionic core se tiene que importar AnimationController y Animation

```
TYPESCRIPT
import { Animation, AnimationController } from '@ionic/angular';
constructor(private animationCtrl: AnimationController) {
  const animation: Animation = this.animationCtrl.create()
    .addElement(myElementRef)
    .duration(1000)
    .fromTo('opacity', '1', '0.5');
```



PGY4121 Animación Básica

```
this.animationCtrl.create()
    .addElement(document.querySelector('.square'))
    .duration(1500)
    .iterations(Infinity)
    .fromTo('transform', 'translateX(0px)', 'translateX(100px)')
    .fromTo('opacity', '1', '0.2');
```

CodePen

En el ejemplo desde el documento se obtiene un cuadrado
.addElement(document.querySelector('.square')) en el cual se cambia la opacidad
.fromTo('opacity','1','0.2') del elemento referenciado y lo mueve de izquierda a derecha a lo largo del eje X .fromTo('transform','translateX(0px)','translateX(100px)') , La animación se ejecutará un número infinito de veces .iterations(Infinity) y cada iteración durará 1500 ms
.durations(1500).



PGY4121 KeyFrame Animation

```
JAVASCRIPT
this.animationCtrl.create()
  .addElement(this.square.nativeElement)
  .duration(3000)
  .iterations(Infinity)
  .keyframes([
   { offset: 0, background: 'red' },
    { offset: 0.72, background: 'var(--background)' },
    { offset: 1, background: 'green' }
 ]);
```

CodePen

Al elemento seleccionado se le agrega fotograma en el cual cambiará de color por cada fotograma programada. La propiedad offset puede contener valor entre 0 y 1 de forma ascendente y nunca debe repetirse

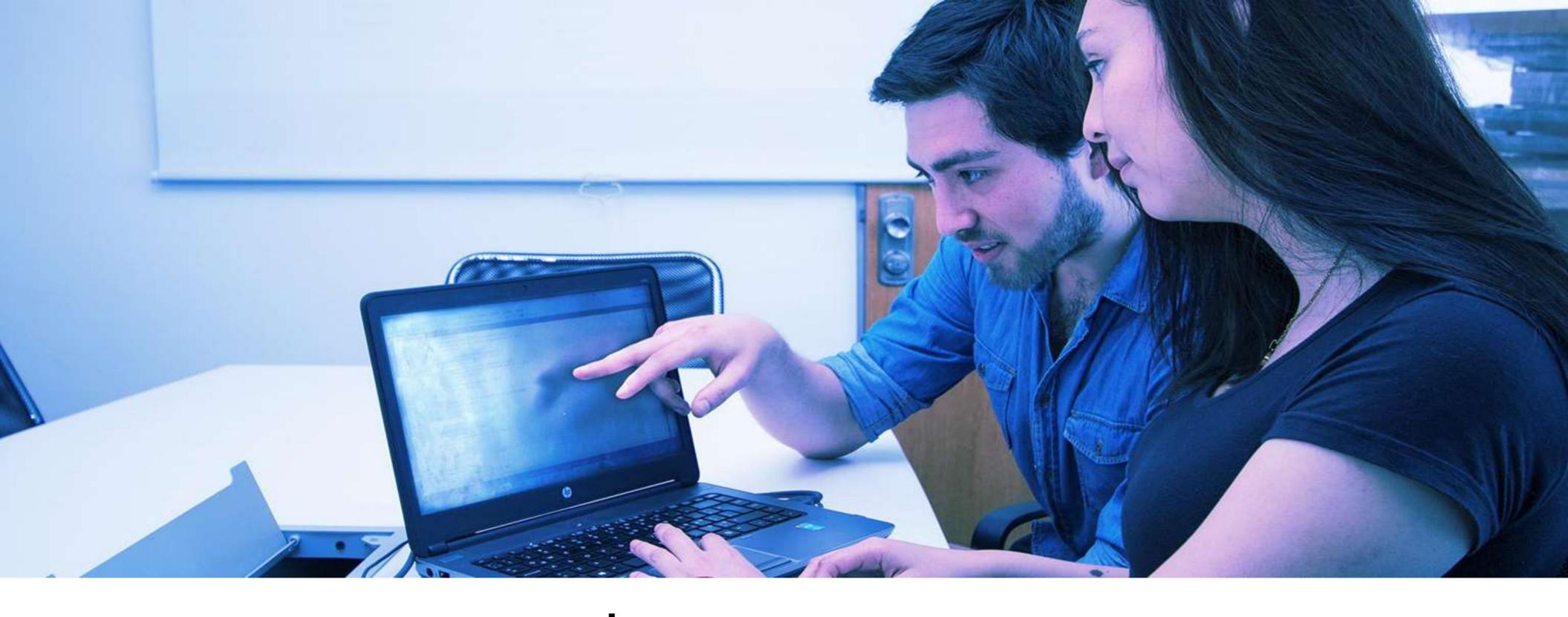


PGY4121 Sigue Descubriendo

» Sigue descubriendo más animaciones con la documentación de Ionic en el siguiente enlace:

https://ionicframework.com/docs/utilities/animations





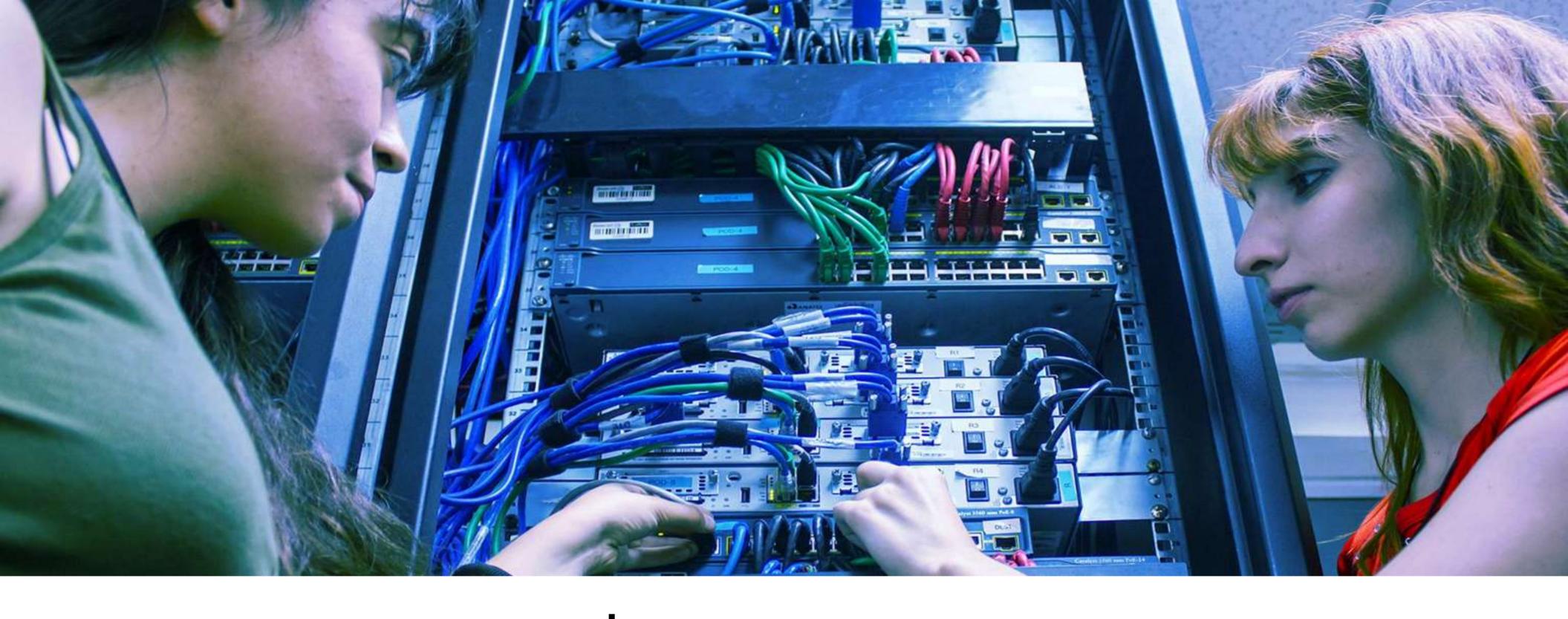
Resumen



PGY4121 Resumen

- » Reconocimos las animaciones que nos provee lonic como Framework de desarrollo
- » Conocimos cómo se instala en nuestra aplicación lonic Angular
- » Conocimos algunas de las animaciones básicas que se pueden aplicar a nuestros componentes visuales.





Complementario

Recuerda!

Consulta siempre la documentación oficial al momento de implementar animaciones en nuestra aplicación.

