


Open · Opened 3 days ago by  **Rubén Montero**

# Fade Out

## Resumen

- En `VideoActivity.java`, añadiremos un `ObjectAnimator` que hará que la lista de personajes desaparezca con una animación
- Añadiremos un atributo `booleano isAnimating` a la actividad, para evitar efectos indeseados en la animación

## Descripción

Nuestra funcionalidad de *lista de personajes en pantalla* es muy buena. ¡Vamos a mejorarla!

Ahora mismo, cuando pulsas en la pantalla, los personajes que aparecen permanecen ahí. Pero el vídeo avanza, así que deja de ser coherente...

Vamos a hacer que la lista sólo permanezca en la pantalla 3 segundos, y luego, desaparezca progresivamente durante 0,5 segundos.

Hay múltiples formas de llevar a cabo animaciones en Android. Nosotros vamos a usar el sencillo [ObjectAnimator](#). Sirve para añadir animaciones que modifican valores de las propiedades.

## La tarea

En `VideoActivity.java`, **añade** este código a `setCharactersOnScreen`:

```
private void setCharactersOnScreen(CharacterList charactersOnScreen) {
    this.charactersOnScreen = charactersOnScreen;
    CharactersAdapter myAdapter = new CharactersAdapter(this.charactersOnScreen);
    recyclerView.setAdapter(myAdapter);
    recyclerView.setLayoutManager(new LinearLayoutManager(this));

    // Nuevo código
    ObjectAnimator fadeOut = ObjectAnimator.ofFloat(recyclerView, "alpha", 1f, 0f);
    fadeOut.setDuration(500);
    fadeOut.setStartDelay(3000);
    fadeOut.start();
}
```

¡Pruébalo! Verás que funciona bien... ¡sólo la primera vez!

Se debe a que el valor de transparencia (*alpha*) se transforma en `0` ... ¡y ahí se queda! No vuelve a ser `1` hasta que el *delay* inicial de 3 segundos transcurre de nuevo.

Para asegurarnos que durante dicho *delay* el valor de *alpha* sea `1` (y por lo tanto, se vean los personajes), **establece** su valor manualmente al inicio:

```
+    recyclerView.setAlpha(1);
    ObjectAnimator fadeOut = ObjectAnimator.ofFloat(recyclerView, "alpha", 1f, 0f);
    fadeOut.setDuration(500);
    fadeOut.setStartDelay(3000);
    fadeOut.start();
```

¡Funciona mejor! Aunque si pulsas repetidamente en la pantalla, el código se ejecuta una o varias veces *mientras* la animación toma lugar... ¡Y puede haber efectos impredecibles!

Para enfrentarnos al problema, podemos *deshabilitar* la animación si *ya está en curso*. De hecho, incluso nos ahorraremos la petición HTTP.

**Añade** un atributo `booleano` a la clase:

```
public class VideoActivity extends AppCompatActivity {
    /* ... */
    private boolean isAnimating = false;

    // ...
}
```

Luego, **establécelo** a `true` cuando la animación comienza, y a `false` cuando la animación termina. **Así**:

```
recyclerView.setAlpha(1);
+   isAnimating = true; // Ponemos el booleano a true
   ObjectAnimator fadeOut = ObjectAnimator.ofFloat(recyclerView, "alpha", 1f, 0f);
   fadeOut.setDuration(500);
   fadeOut.setStartDelay(3000);
   fadeOut.start();
   // Debemos usar un listener para saber cuándo termina la animación
   fadeOut.addListener(new AnimatorListenerAdapter() {
       @Override
       public void onAnimationEnd(Animator animation) {
+           // Y aquí, el booleano será false
+           isAnimating = false;
       }
   });
```

Con esto, tienes una variable `isAnimating` que vale `true` mientras el `RecyclerView` está en pantalla, y, cuando la animación termina (`alpha=0`), se vuelve `false`.

**Añade** la siguiente condición de guarda `if (isAnimating) { return; }` a `sendAppearancesRequest`:

```
private void sendAppearancesRequest(int clipId, int milliseconds) {
    if (isAnimating) { return; }

    JsonRequest /* ... */
```

¡Mejora completada! Ahora *no* se envía la petición HTTP si *ya se están mostrando* los personajes en la pantalla.

Verifica cómo funciona todo. ¿Estás satisfecho con el resultado?

Has desarrollado `Clips`, una *app* que pone en práctica los principios fundamentales de aplicaciones móviles multiplataforma. ¡Enhorabuena!

## Por último

Sube tus cambios al repositorio en un nuevo *commit*.



Rubén Montero @ruben.montero changed milestone to [%Sprint 2](#) 3 days ago