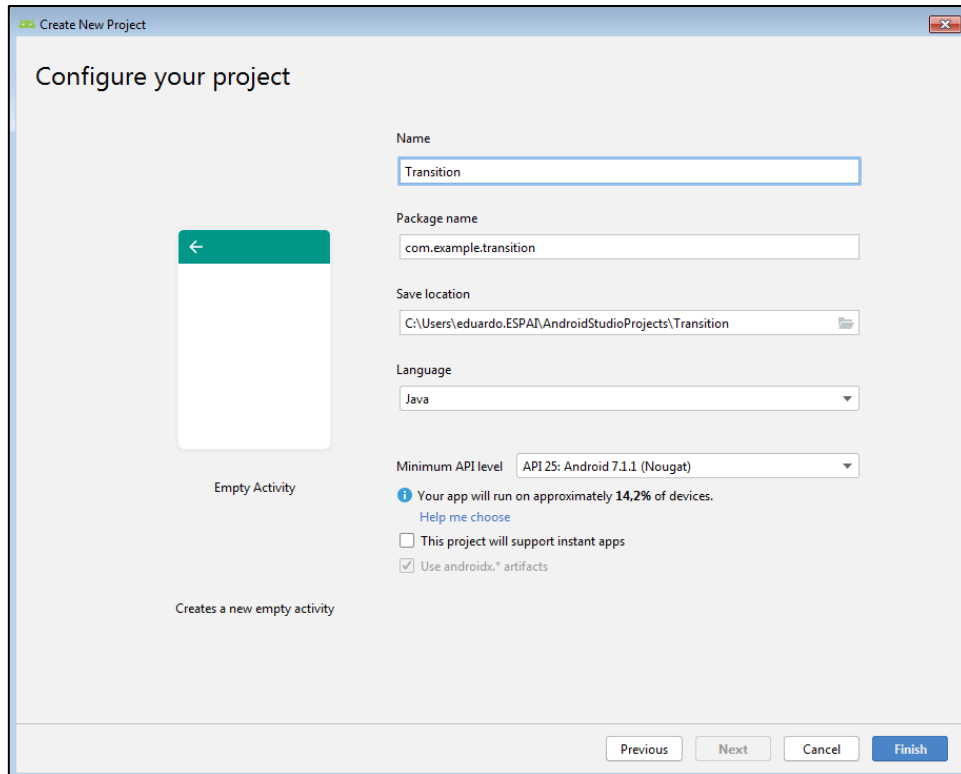


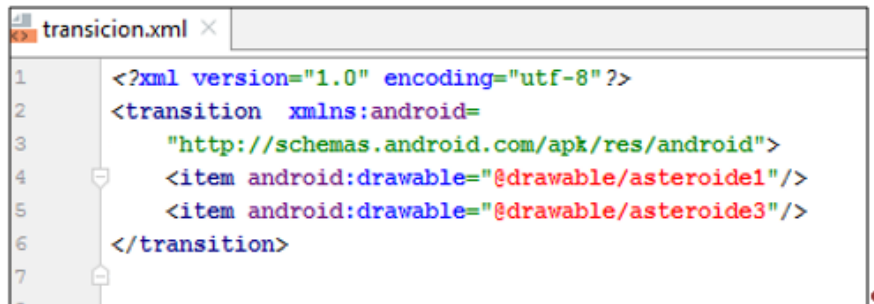
PRACTICA 3: TRANSITION

Parte I: Definir un TransitionDrawable

Paso 1. Crea un nuevo proyecto con nombre *Transition*.












Paso 2. Crea el siguiente recurso en *res/drawable/transicion.xml* con el código:









Paso 3. Copia los ficheros *asteroide1.png* y *asteroide3.png* a la carpeta *res/drawable*. Puedes encontrar los gráficos en el siguiente link:

<http://dcomserver.gnd.upv.es/~jtomas/android/ficheros/Graficos.zip>

Es el mismo recurso Gráficos.zip que hay colgado en el campus.

Nombre	Tipo	
 aseroide1.png	Imagen PNG	
 aseroide2.png	Imagen PNG	
 aseroide3.png	Imagen PNG	
 fondo.jpg	Imagen JPEG	
 misil1.png	Imagen PNG	
 misil2.png	Imagen PNG	
 misil3.png	Imagen PNG	
 nave.png	Imagen PNG	
 nave_fuego.png	Imagen PNG	

▼	res
▼	drawable
	asteroide1.png (v24)
	asteroide2.png (v24)
	asteroide3.png (v24)
	ic_launcher_background.xml
	ic_launcher_foreground.xml (v24)
	transicion.xml

Paso 4. Reemplaza en la actividad el método onCreate por el siguiente código:

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        //setContentView(R.layout.activity_main);
        ImageView image = new ImageView( context: this);
        setContentView(image);
        TransitionDrawable transition = (TransitionDrawable)
            ContextCompat.getDrawable( context: this, R.drawable.transicion);
        image.setImageDrawable(transition);
        transition.startTransition( durationMillis: 2000);
    }
}
```

Paso 5. Si todo funciona correctamente, verás cómo la llamada a `transition.startTransition(2000)` provoca que la primera imagen se transforme a lo largo de dos segundos en la segunda imagen.

