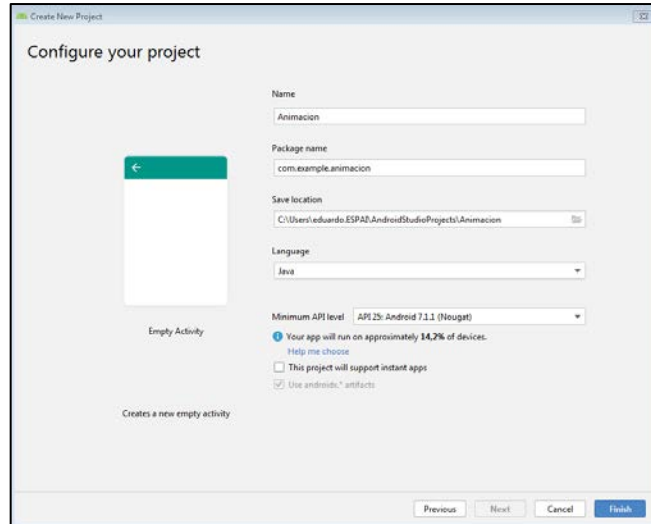


PRACTICA 5: ANIMACION

Parte I: Uso de AnimationDrawable

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

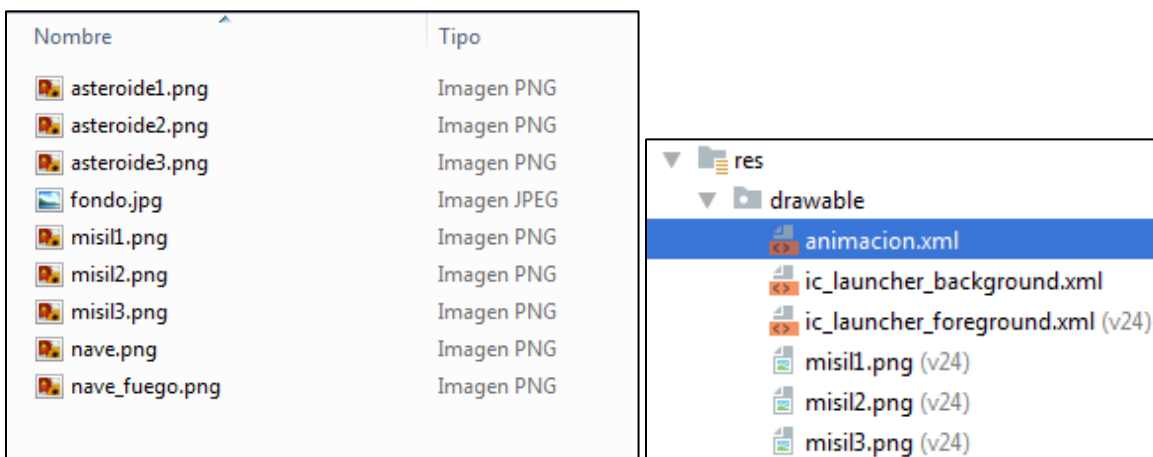


Paso 2. Crea el siguiente recurso *res/drawable/animacion.xml*.



Paso 3. Copia los ficheros *misil1.png*, *misil2.png* y *misil3.png* a la carpeta *res/drawable*. Puedes encontrar los gráficos en el siguiente link:

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



Paso 4. Reemplaza el código de la actividad por:

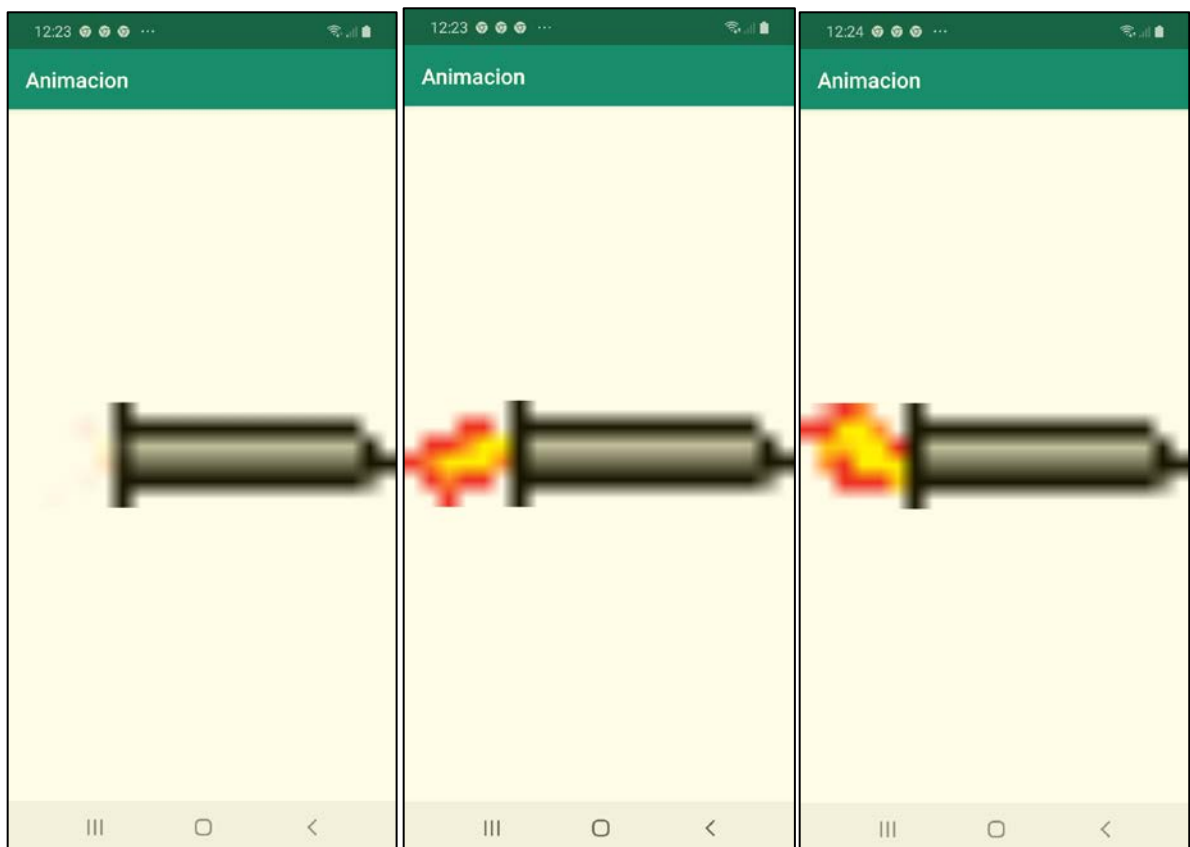
```

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    AnimationDrawable animacion;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        //setContentView(R.layout.activity_main);
        animacion = (AnimationDrawable)
            ContextCompat.getDrawable( context: this,R.drawable.animacion);
        ImageView vista = new ImageView( context: this);
        vista.setBackgroundColor(Color.WHITE);
        vista.setImageDrawable(animacion);
        vista.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View view) {
                animacion.start();
            }
        });
        setContentView(vista);
    }
}

```



En este ejemplo se comienza declarando un objeto `animación` de la clase `AnimationDrawable`. Se inicializa utilizando el fichero XML incluido en los recursos. Se crea una nueva vista de la clase `ImageView` para ser representada por la actividad y se pone como imagen de esta vista `animacion`. Finalmente se crea un escuchador de evento `onClick` para que cuando se pulse sobre la vista se ponga en marcha la animación.

NOTA: A partir de Android API 19 (4.4) este tipo de animaciones se inician automáticamente, mientras que en las anteriores hace falta iniciarlas manualmente.