



Katedra Systemów Informatycznych
Akademia Morska w Gdyni

Informatyka gospodarcza,

Multimedia

Laboratorium nr 2

Interaktywna animacja - na przykładzie programu SWiSH

1. Interaktywna animacja w programie Swish

- Utwórz interaktywną animację programu SWiSH reagującą na co najmniej trzy zdarzenia (kliknięcia, przesunięcie kursora myszki itp.). Animację wstaw na stronę www.
- Stronę HTML wraz z animacją (swf i swi) umieść na serwerze orka, a w sprawozdaniu prześlij adres strony. W sprawozdaniu umieść także informacje na temat działania aplikacji.