Федеральное государственное образовательное бюджетное

учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**(Финансовый университет)**

Колледж информатики и программирования

# ОТЧЕТ О ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАНИЯ №8

**Тема: Выполнение задания доклад о библиотеке Anime.js**

Студент: Репкин Я.А.

Группа: ИСИП-519

Преподаватель: И.В. Сибирев

Дата: 28.02.2023

Anime.js

Если вы хотите добавить анимацию на свой сайт или в приложение, Anime.js - одна из лучших библиотек JavaScript, которую вы можете найти. Она была выпущена в 2019 году и имеет легкий вес и мощный, но простой API.

Особенности/преимущества:

Anime.js работает с атрибутами DOM, свойствами CSS, SVG, трансформациями CSS и объектами JS.

Работает с широким спектром браузеров, таких как Chrome, Safari, Firefox, Opera и т.д.

Его исходный код легко расшифровать и использовать.

Сложные методы анимации, такие как наложение и ступенчатое следование, становятся проще.

Удобная документация с наглядными примерами анимаций

Примеры использования:

Вы можете использовать систему ступенчатого следования Anime.js на свойствах и таймингах.

Создавайте многоуровневые CSS-преобразования с несколькими таймингами одновременно над одним элементом HTML.

Синхронизируйте воспроизведение, паузу, запуск, реверс и управление событиями с помощью функций обратного вызова и элементов управления Anime.js.

Примеры кода:

HTML:

<button id='runaway-btn'>Click Me &#129315;</button>

CSS:

\* {

padding: 0;

margin: 0;

box-sizing: border-box;

user-select: none;

}

body {

background-color: rgb(31, 31, 31);

}

button {

position: absolute;

top: 50%;

left: 50%;

transform: translate(-50%, -50%);

height: 4rem;

width: 10rem;

font-size: 1.5rem;

border-radius: 5px;

border: none;

box-shadow: 1px 1px 5px black;

background-color: white;

}

JS:

const button = document.getElementById("runaway-btn");

const animateMove = (element, prop, pixels) =>

anime({

targets: element,

[prop]: `${pixels}px`,

easing: "easeOutCirc"

});

["mouseover", "click"].forEach(function (el) {

button.addEventListener(el, function (event) {

const top = getRandomNumber(window.innerHeight - this.offsetHeight);

const left = getRandomNumber(window.innerWidth - this.offsetWidth);

animateMove(this, "left", left).play();

animateMove(this, "top", top).play();

});

});

const getRandomNumber = (num) => {

return Math.floor(Math.random() \* (num + 1));

};

Итог:

При наведении мыши на кнопку она убегает

Саму анимация можно посмотреть тут - https://codepen.io/jsonhoward-the-typescripter/pen/pogZXNB