

Tasca 3. Aplicació sense FXML, ús d'expressions lambda i animacions

Se ha hecho una aplicación que hace el efecto de encender y apagar una bombilla

Efecto usado: **Glow**



Da la impresión de que un objeto brille

Animación usada: **Translation**

Se usa para que la bombilla aparezca desde arriba

```
TranslateTransition translate = new TranslateTransition();
translate.setToY(position);
translate.setDuration(Duration.millis(1000));
translate.setNode(imageView);
```

Clase anónima

```
Button boton = new Button();
boton.setText("Encender");
final boolean[] encendida = {false};
boton.setOnAction(new EventHandler<ActionEvent>() {
    @Override
    public void handle(ActionEvent event) {
        if (encendida[0]){
            boton.setText("Encender");
            glow.setLevel(0);
            encendida[0] = false;
        } else {
            boton.setText("Apagar");
            glow.setLevel(10);
            encendida[0] = true;
        }
    }
});
```

Se ha usado para controlar el efecto de encendido y apagado de la bombilla.

Expresión Lambda:

```
Button showLightBulb = new Button();  
showLightBulb.setText("Mostrar Bombilla");  
showLightBulb.setOnAction(  
    event -> translate.play()  
);
```

Se usa para activar la animación que hace aparecer a la bombilla