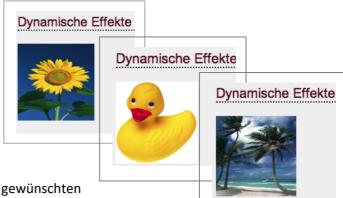
Fach: Programmieren / Javascript
Thema: Dynamische Effekte - Rotieren



Datum:

3. Rotieren

Mehrere Bilder oder Grafiken sollen hintereinander in einer Endlosschleife dargestellt werden.



Vorgehensweise:

Es müssen die notwendigen Dateien, möglichst in der gewünschten Darstellungsgröße, im Dateiensystem abgelegt werden.

HTML: img-tag anlegen und mit id bezeichnen

```
<img id = "bilder" width = "120" height = "120" alt = "Bild" title = "Eines von 4 Bildern" src = "Ente.png" />
```

JS:

```
var i, imgs, pic;
                                                           // globale Variablen, da diese in beiden Funktionen benutzt werden
function rotieren(){
      pic.src = imgs[i];
                                                           // Der Inhalt von pic ist ein Element des Arrays imgs
      if(i===(imgs.length-1)){}
                                                           // wenn i den Wert der Länge-1 des Arrays
         i = 0;
                                                           // imgs erreicht hat, wird i = 0 gesetzt, sonst um 1 erhöht
       else{
         i++;}
                                                           // rekursiver Aufruf => die Funktion ruft sich selber auf
      setTimeout(rotieren,1000);
 }
function init(){
      pic = document.getElementById("bilder");
                                                                     // pic wird in div "bilder" dargestellt
      imgs = ["Ente.png", "Palme.jpg", "Blume.png", "Tuer.jpg"]; // Initialisieren des Arrays imgs
      var bildervorrat= new Array();
      for( i=0; i< imgs.length; i++ ){</pre>
                                                                     // Alle vorhandenen Bilder des Arrays imgs werden in ein
         bildervorrat[ i ] = new Image();
                                                                     // weiteres Array "Bildervorrat" geladen. Grund: Die Größe
         bildervorrat[ i ].src = imgs[ i ];
                                                                     // dieses Arrays muss nicht bestimmt werden. Es wird so groß,
                                                                     // wie es der Anzahl der vorhandenen Bilder entspricht.
      i=0:
      rotieren();
  }
onload=init;
```

Aufgabe

Kopieren Sie von "Datensammlung/Langhanki/ ITA.../Programmieren/..." den Ordner "Dynamische Effekte 03 Rotieren" auf Ihr Laufwerk.

Sorgen Sie dafür, dass der Anwender zwischen drei Geschwindigkeitsstufen unterscheiden kann: er gibt entweder in einem Eingabefeld "1" oder "2" oder "3" ein oder wählt über Radio buttons und dementsprechend langsam bzw. schnell wechseln die Bilder.