

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 Dateisystem 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++;
    }
    setTimeout(rotieren,1000); // rekursiver Aufruf => die Funktion ruft sich selber auf
}

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++){ // 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.