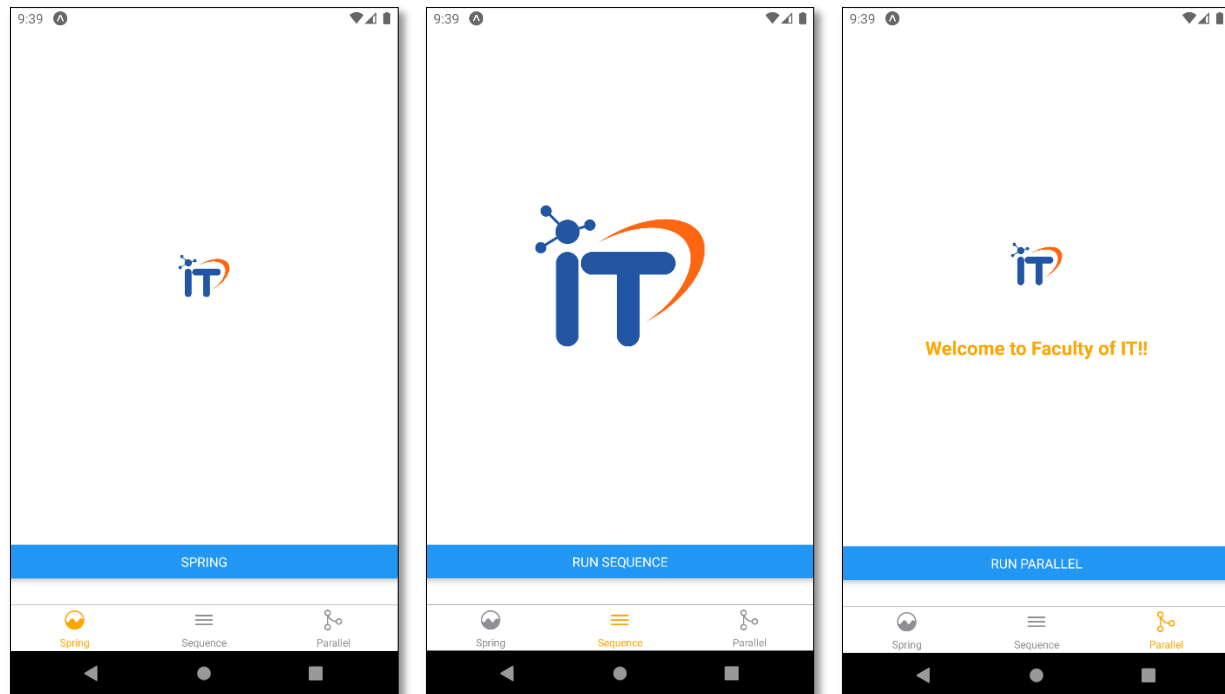


Lab 12 : Animation

จงพัฒนาแอปพลิเคชันที่แสดงการทำแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ ด้วย Animated API โดยแอปพลิเคชันมีการแสดงแท็บเมนูบริเวณด้านล่างของหน้าจอ ประกอบด้วย 3 แท็บ ดังนี้

- แท็บ Spring
 - เมื่อกดแท็บนี้ โปรแกรมจะแสดงโลโก้ IT พร้อมกับปุ่ม SPRING
 - เมื่อกดปุ่ม SPRING โลโก้ IT จะเด้งขยายใหญ่ขึ้น และมีการย่อสลับกับการขยายขนาด คล้ายการเด้งของสปริง จนหยุดนิ่ง
 - หลังจากนั้นขนาดของโลโก้ IT จะมีขนาดเล็กลงเหมือนกับตอนก่อนกดปุ่ม SPRING
- แท็บ Sequence
 - เมื่อกดแท็บนี้ โปรแกรมจะแสดงโลโก้ IT พร้อมกับปุ่ม RUN SEQUENCE
 - เมื่อกดปุ่ม RUN SEQUENCE แล้ว โปรแกรมจะมีการแสดงแอนิเมชันตามลำดับ ดังนี้
 - โลโก้ IT จะค่อยๆ หายไป หลังจากนั้น โลโก้ IT จะค่อยๆ ชัดขึ้นจนแสดงเหมือนกับตอนก่อนกดปุ่ม
 - หลังจากนั้น โลโก้ IT จะหมุนตามเข็มนาฬิกาครบ 1 รอบ แล้วหมุนวนเข็มนาฬิกาอีก 1 รอบ แล้วจึงหยุด และแสดงหน้าจอเหมือนกับตอนก่อนกดปุ่ม RUN SEQUENCE
- แท็บ Parallel
 - เมื่อกดแท็บนี้ โปรแกรมจะแสดงโลโก้ IT และข้อความ “Welcome to Faculty of IT!” พร้อมกับปุ่ม RUN PARALLEL
 - เมื่อกดปุ่ม RUN PARALLEL แล้ว โปรแกรมจะมีการแสดงแอนิเมชัน 2 ส่วนพร้อมกัน ได้แก่
 - โลโก้ IT มีการขยายและย่อขนาดสลับกันคล้ายการเด้งของสปริง (ทำงานเหมือนกับแอนิเมชันในแท็บ Spring)
 - ข้อความ “Welcome to Faculty of IT!” มีการขยับไปทางซ้ายและขวาสลับกัน และแอนิเมชันที่เคลื่อนที่มีลักษณะเหมือนกับการดึงสะท้อน ที่จะค่อยๆ ลดการเด้ง จนข้อความหยุดนิ่งที่ตำแหน่งเดิม
 - เมื่อแอนิเมชันทั้ง 2 ส่วน ทำงานเสร็จ โลโก้ IT และข้อความ “Welcome to Faculty of IT!” จะแสดงในรูปแบบเดิม

ตัวอย่างหน้าจอ



ข้อแนะนำในการปฏิบัติการ

1. นักศึกษาสามารถกำหนดไอคอนของแท็บต่างๆ ได้ตามชอบ (แต่ให้มีไอคอนแยกในแต่ละแท็บ)
2. นักศึกษาสามารถกำหนดสไตล์ซีทการแสดงส่วนประกอบต่างๆ ได้ (แต่ให้แสดงได้คล้ายกับหน้าจอตัวอย่าง)
3. นักศึกษาสามารถกำหนดโครงสร้างของโปรแกรมได้ตามที่ต้องการ
4. ข้อแนะนำในการทำ tab navigation
 - นักศึกษาสามารถเขียนโปรแกรมตามรูปแบบที่เคยทำใน Meals Application
5. ข้อแนะนำในการทำแท็บ Spring
 - เรียกใช้ `Animated.spring()`, `Animated.Image`
 - การแสดงแอนิเมชันสามารถกำหนด transform ใน style ของรูปโลโก้ ให้มีการปรับขนาดรูป (ขยาย/ย่อ) ตามกำหนด
 - เมื่อทำแอนิเมชันเสร็จแล้ว ควรมีการตั้งค่า `Animated.Value` ให้เป็นค่าเริ่มต้น
6. ข้อแนะนำในการทำแท็บ Sequence
 - เรียกใช้ `Animated.sequence()`, `Animated.timing()`, `Animated.Image`
 - สามารถใช้ `interpolate()` เพื่อกำหนดค่าสำหรับการทำแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ

- การแสดงแอนิเมชันสามารถกำหนด opacity และ transform ใน style ของรูปโลโก้ ให้มีการหมุนรูปได้ตามกำหนด
- เมื่อทำแอนิเมชันเสร็จแล้ว ควรมีการตั้งค่า Animated.Value ให้เป็นค่าเริ่มต้น

7. ข้อเสนอแนะในการทำแท็บ Parallel

- เรียกใช้ Animated.parallel, Animated.spring(), Animated.timing(), Animated.Image, Animated.Text
- สามารถใช้ interpolate() เพื่อกำหนดค่าสำหรับการทำแอนิเมชันในรูปแบบต่างๆ
- การแสดงแอนิเมชันสามารถกำหนด transform ใน style ของรูปโลโก้ และข้อความให้มีการปรับขนาด และขยับตามแนวแกน x ตามลำดับ
- เมื่อทำแอนิเมชันเสร็จแล้ว ควรมีการตั้งค่า Animated.Value ให้เป็นค่าเริ่มต้น