跑马灯动画

1. 简述：跑马灯在app中一般用来展示警示、提示性语句，循环地跑动指定的文字来给予用户提醒。跑马灯的实现在安卓中系统有相应的封装，只要简单调用即可。Ios则需要开发者自己去封装了。
2. 原理：跑马灯的原理是什么呢？动画效果上来讲，是一行文本的滚动，在没结束但快结束前，文本又重头接了进来。那么，从实现上来说呢？没错，我们需要两个一样的文本，在一个文本快滚动结束时让第二个文本跑起来，第一个文本跑动结束后复位并等待第二个文本滚动结束，这样无限循环下去就是所谓的跑马灯动画。
3. 思路：知道了跑马灯的原理后就可以开始探究实现方案了。当然，方案没有唯一性，肯定有各种各样的实现。以下就简单介绍下本人想到的几种思路。
4. 思路1:两个文本，启用两个定时器，定义走一个屏幕文字所需时间得出时长，从而得出一秒定时器触发移动多少距离；在第一个定时器即将完成时开启第二个定时器，让第二个文本跑起来；在第一个定时器完成后第一个文本及定时器复位；待第二个定时器即将完成时开启第一个定时器，让第一个文本跑起来；循环下去。
5. 思路2:两个文本，不用定时器，定义走一个屏幕文字所需时间得出时长，的出整个文本走完所需总时长；定义动画块，通过指定动画时间内改变两个文本位置结合动画块的时间延迟参数来实现两个文本交替进行动画；循环采用递归调用，也就是两个文本动画结束，调用自身让自己延迟指定s后继续做动画；
6. 思路3:一个文本，不用定时器，定义走一个屏幕文字所需时间得出时长，的出整个文本走完所需总时长；定义layer层position动画；通过指定动画时间结束时新增文本图层动画结合图层动画的时间延迟参数来实现前后两个图层动画交替进行；
7. 实现：以下就3中第(2)个思路做具体实现，有兴趣的可以尝试下另外两种思路。



























