



ALÉM DE JOGAR,
EU FAÇO JOGOS!

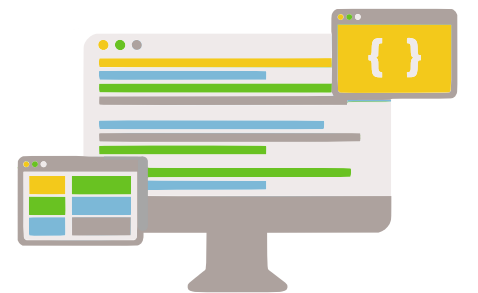


Material desenvolvido pela professora Juliana Oliveira para o projeto além de jogar eu faço jogos. Divulgação proibida.

O que vamos aprender hoje?



Transições





Biblioteca utilizada para mover, girar, desvanecer ou dimensionar um objeto durante um período específico de tempo.

O que podemos fazer?



- Pausar, retomar ou cancelar uma ou todas as transições;
- Marcar várias transições por nome e alterar todas de uma vez;
- Mais de 40 métodos de atenuação usando métodos como quadrático, exponencial, elástico, salto, etc.
- Várias funções de conveniência.



transition.to

Essa função faz a transição "animada" de um objeto usando uma função de atenuação opcional. Utilizamos para mover, girar, desvanecer ou dimensionar um objeto por um período específico.

transition.from

Semelhante a anterior, exceto que os valores de propriedade iniciais são especificados na tabela de parâmetros e os valores finais são os valores correspondentes do objeto antes da chamada.

Parâmetros de controle



O primeiro argumento em qualquer função é o objeto de exibição ou grupo que desejamos fazer a transição. O segundo argumento é uma tabela de pares chave-valor. Dentro dessa tabela especificamos os parâmetros de controle apropriados para a transição desejada.

Ao controle	Descrição
<code>time</code>	Especifica a duração da transição em milissegundos.
<code>delay</code>	Especifica o atraso, em milissegundos, antes do início da transição. O padrão é <code>0</code> (nenhum).
<code>delta</code>	Especifica se as propriedades do objeto final são valores específicos ou alterações de valor. O padrão é <code>nil</code> significado <code>false</code> .
<code>iterations</code>	O número de vezes (inteiro) que a transição deve ser repetida. <code>0</code> ou <code>-1</code> fará com que a transição se repita para sempre.

Métodos



Para afetar as propriedades finais do objeto utilizamos os métodos abaixo. Na tabela de parâmetros especificamos cada propriedade junto com seu valor final.

Método	Propriedades	Descrição
mover	x,y	Move um objeto de sua coordenada x/y atual para outra.
girar	rotation	Gira um objeto de seu ângulo atual para outro.
desaparecer	alpha	Esmaece um objeto de seu valor alfa atual para outro.
escala	xScale,yScale	Dimensiona um objeto para uma proporção x ou y específica .
tamanho da fonte	size	Aplica-se apenas se o destino for um TextObject . Isso fará a transição do tamanho da fonte do objeto de texto.
redimensionar	width,height	Redimensiona um objeto de sua largura/altura atual para outro.
distorcer	x1, y1, x2, y2, x3, y3, x4,y4	Aplica-se apenas se o destino for um RectPath , aplicável a um ShapeObject . Essas propriedades controlam a distorção quadrilátera do alvo.
efeito de preenchimento	(vários)	Aplicável somente se o alvo for um fill.effect aplicado a um ShapeObject.

Eventos de transição



As transições suportam toda a gama de eventos de transição especificados abaixo. Esses sinalizadores acionarão a função de ouvinte especificada quando esse evento ocorrer na transição.

Evento	Descrição
<code>onStart</code>	Função de ouvinte chamada quando a transição começa.
<code>onComplete</code>	Função de ouvinte chamada após a conclusão da transição.
<code>onPause</code>	Função de ouvinte chamada quando uma transição ativa é pausada.
<code>onResume</code>	Função de ouvinte chamada quando uma transição pausada é retomada.
<code>onCancel</code>	Função de ouvinte chamada quando uma transição ativa é cancelada.
<code>onRepeat</code>	Função de ouvinte chamada quando uma transição ativa concluiu um ciclo de iteração.



As transições podem ser pausadas, retomadas ou canceladas antes da conclusão. O parâmetro passado vai determinar o escopo da ação.

pausa

As transições podem ser pausadas com as propriedades `transition.pause()` e `transition.pauseAll()`. Afeta apenas as transições que estão em execução.



Com a propriedade `transition.pause` podemos controlar quais transições específicas pausar dependendo do parâmetro.

Parâmetro	Alcance
(Nenhum)	Pausa todas as transições em execução.
referência de transição	Pausa uma transição de execução específica.
referência de objeto	Pausa todas as transições em execução em um objeto específico.
nome da tag (string)	Pausa todas as transições em execução que compartilham o mesmo nome de tag.



As transições podem ser retomadas com os comandos `transition.resume()` e `transition.resumeAll()`. Afeta apenas as transições que estão pausadas.

Com o comando `transition.resume()` podemos controlar quais transições específicas pausar dependendo do parâmetro.

Parâmetro	Alcance
(Nenhum)	Retoma todas as transições pausadas.
referência de transição	Retoma uma transição pausada específica.
referência de objeto	Retoma todas as transições pausadas em um objeto específico.
nome da tag (string)	Retoma todas as transições pausadas que compartilham o mesmo nome de tag.