

UIViewPropertyAnimator Workshop

1. Animator Objekt erstellen:

Hier werden die unterschiedlichen Parameter gesetzt. Die Property Änderungen können entweder hier oder separat definiert werden.

```
let animate = UIViewPropertyAnimator(duration: 5.0, curve: .linear)
```

2. Animationen hinzufügen:

Mit Hilfe von `.addAnimations` werden die Propertys geändert.

```
func animatePlane(){
    animate.addAnimations {
        self.plane.alpha = 1
    }

    animate.addAnimations({
        self.plane.frame.size.height *= 1.6
        self.plane.frame.size.width *= 1.6
        self.plane.frame = self.plane.frame.offsetBy(dx: 650, dy: 10)
    }, delayFactor: 0.5)
```

3. Completion Handler hinzufügen:

Dies ist optional. Hier kann angegeben werden, was passieren soll, wenn die Animation zu Ende ist.

```
animate.addCompletion{ _ in
    print("Ready")
}
```

4. Animation starten:

Mit `.startAnimation()` wird die Animation gestartet.

```
@IBAction func startAnimateUIButton(_ sender: UIButton) {
    animate.startAnimation()
}
```