Белорусский Государственный Технологический Университет

Факультет информационных технологий

Отчет к лабораторной работе №3

«Анимации»

Выполнил: студент 3 курса 7 группы Панасюк Игорь

Проверила: Герман Юлия Олеговна

Минск 2018

**Цель.** Изучить простые средства(эффекты) анимации изображений в Java Android.

Ход выполнения

1. Анимационные эффекты проявлялись асинхронно:

**start\_async** = findViewById(R.id.***start\_async***);  
**start\_async**.setOnClickListener(**new** View.OnClickListener() {  
 @Override  
 **public void** onClick(View v) {  
 **animator**.start();  
 *//new ReminderAnim(2000);* **new** Handler().postDelayed(**new** Runnable() {  
 @Override  
 **public void** run() {  
 **animator1**.start();  
 }  
 }, (**long**) **delay**);  
 }  
});

1. Анимационные эффекты проявлялись синхронно:

**start\_sync** = findViewById(R.id.***start\_synk***);  
**start\_sync**.setOnClickListener(**new** View.OnClickListener() {  
 @Override  
 **public void** onClick(View v) {  
 **animator**.setDuration(**duration**);  
 **animator1**.setDuration(**duration**);  
  
 **animator1**.start();  
 **animator**.start();  
 }  
});

1. Можно было управлять длительностью анимации:

<**SeekBar  
 android:id="@+id/seekBar"  
 android:layout\_width="150dp"  
 android:layout\_height="wrap\_content"  
 android:layout\_alignEnd="@+id/image\_one"  
 android:layout\_below="@+id/textView"  
 android:layout\_marginTop="60dp"  
 android:max="1500"  
 android:progress="1000"** />

**seekBar** = findViewById(R.id.***seekBar***);  
**seekBar**.setOnSeekBarChangeListener(**this**);

@Override  
**public void** onProgressChanged(SeekBar seekBar, **int** progress, **boolean** fromUser) {  
  
}  
  
@Override  
**public void** onStartTrackingTouch(SeekBar seekBar) {  
  
}  
  
@Override  
**public void** onStopTrackingTouch(SeekBar seekBar) {  
 **duration** = seekBar.getProgress();  
 **tv\_duration**.setText(**"Duration: "** + **duration**);  
 **animator**.setDuration(**duration**);  
 **animator1**.setDuration(**duration**);  
}

Вывод: изучили приемы для создания различных анимаций и способы ими управлять.