运动

1. 分类：匀速运动和缓冲运动
2. 匀速运动就是速度保持不变的运动。
3. 缓冲运动随着运动距离的减小，运动的速度也减小，成正比。
4. 在我们的程序中，任何物体都可以运动，任何属性都可以运动。
5. 运动有起点-----终点
6. 匀速运动---

·如果让物体运动，就要加定位属性（绝对定位）

·值的判断的时候，要让你的值累加的时候正好等于一个值。但是在操作中往往是不那么精确

0 + 7 14 21 28 35 70 77 84 91 98 105

1. 侧边栏
2. 缓冲运动:原理—随着距离的减小，速度也跟着减小0----600 600/10
3. 多物体运动
4. 任意物体的任意单一属性运动
5. 链式运动---width----height 运动形成的链条