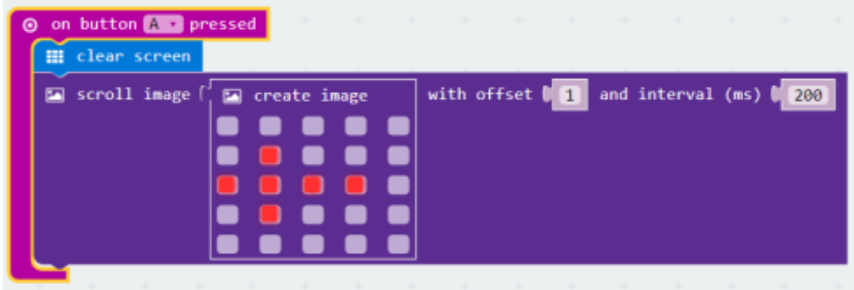


Animáció eltolással

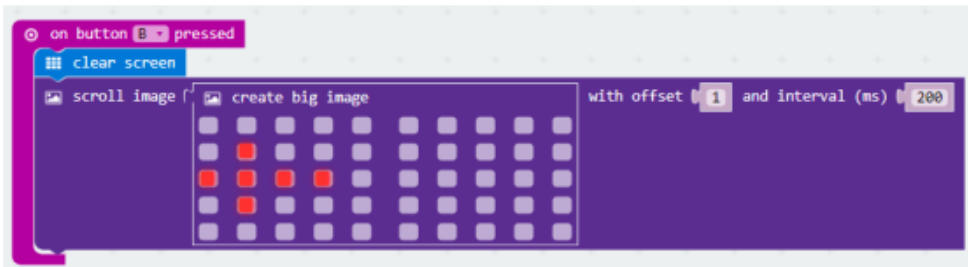
A diákok által elkészített animáció sok manuális munkát igényelt, mivel fázisról fázisra kellett megrajzolni a nyíl mozgását. Mutassuk meg, hogy ezt a feladatot hogyan oldhatjuk meg hatékonyabban a **led** kategória **scroll image with offset and interval (ms)**, valamint **create image** blokkjaival.



A fenti program a beállított képet görgeti jobbról balra, a megadott eltolással (*offset*) és késleltetéssel. Ez a megoldás olyan esetben lehet jó, ha egy adott ábrának kell jobbról balra, vagy balról jobbra mozognia. Utóbbi esetben az eltoláshoz negatív számot kell megadnunk.

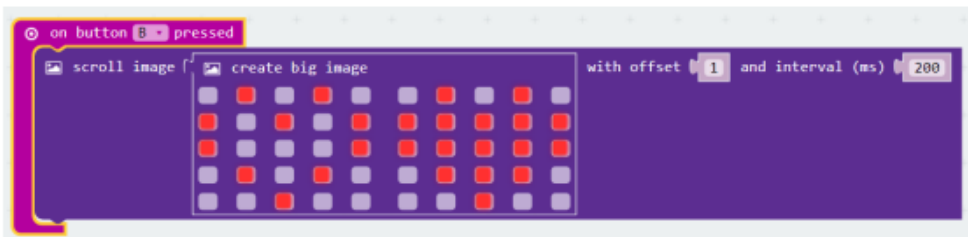
Ugyanezt nagyobb képpel (10 pont széles) is megcsinálhatjuk. Próbáljuk ki a következőt!

Illesszük be a nagyobb képet, és a bal oldalára rajzoljuk meg a nyilat, a jobb oldalát hagyjuk üresen.



Mit tapasztalunk? A nyíl kirepül bal oldalon. Beszéljük meg, hogy ez miért történt, mi ennek a magyarázata? (nyilván az, hogy a jobb oldali üres területet balra toljuk, így a nyíl fokozatosan eltűnik a kijelzőről.)

Rajzoljuk meg az alábbi ábrát is. Az első 5x5-ös blokkba rajzoljunk egy üres szívet, a másodikba pedig egy teli szívet.



Próbáljuk ki, hogy mi történik az eltolás növelésével. Mi történik, ha elérjük az 5-ös számot az eltolásnál? Beszéljük meg közösen a tapasztaltakat! (Az ötös szám esetén ugyanazt a hatást érjük el, mintha a két képet egymás után játszánánk le.)

Feladat a diákok számára



Készíts egy olyan animációt a kép eltolásos módszerrel, amelyben egy kis hal (ami lehet akár 1 pont is) jobbról balra úszik és eltűnik, majd megjelenik egy nagyobb hal, ami szintén jobbról balra úszik és eltűnik (mintha kergetné a kicsi halat). Ezután balról jobbra úszik be egy még nagyobb hal, és tűnjön el a jobb oldalon.

Ügyelj arra, hogy a legnagyobb méretű hal is férjen bele az 5x5-ös területbe, különben nem tud kiúszni a képernyőről a korábban bemutatott módszerrel.