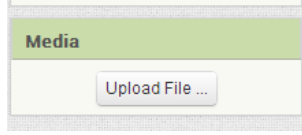


## App Inventor ile Temel Düzeyde Animasyon Hazırlama

Bu örnekte yapamaya çalıştığımız animasyon

[http://www.mariowiki.com/images/a/a1/Mario\\_walk\\_smb.gif](http://www.mariowiki.com/images/a/a1/Mario_walk_smb.gif) bağlantısında görüldüğü gibidir. Bu örnek için Canvas, ImageSprite ve Clock bileşenlerini kullanacağız.

- 1- İlk olarak yeni bir proje açıp Screen Properties kısmındaki "Scrollable" kutucuğundaki işareti kaldıralım.
- 2- Ekranı 1 Canvas (width ve height "fill parent" olarak ayarlanacak) ve 1 Image Sprite ekleyelim.
- 3- Şimdi Resimler/ornek1 klasöründeki 3 resmi de Media altındaki Upload File tuşuna



tıklayarak birer birer yükleyelim.

- 4- Ekranı son olarak bir de Clock bileşeni sürükleyip bırakalım.
- 5- ImageSprite'in propertiesinden ilke resim olarak 1.jpg'yi ayarlayalım.
- 6- Ekranımızdaki işlemlerimiz bittiği için Blocks sekmesini açalım ve aşağıdaki bloğu sürükleyelim.



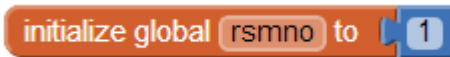
- 7- Yapmaya çalıştığımız şey Clock her çalıştığında ImageSprite'in Resim kaynağını değiştirmek. Dolayısıyla Clock1.Timer'in içine aşağıdaki gibi SetImagesprite to bloğunu yerleştiriyoruz.



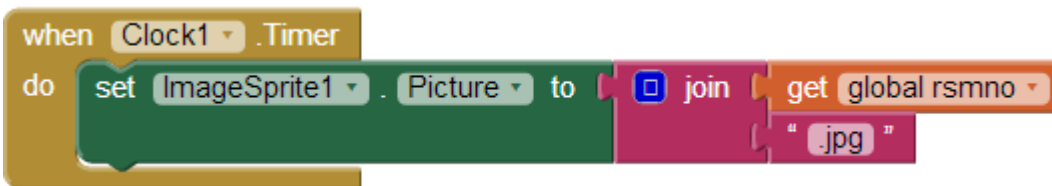
- 8- Kullanacağımız resmin ismini bloğun yanına blok olarak eklememiz gerekiyor. Eğer sabit ve tek bir resim eklemek isteseydik aşağıdaki gibi bir blok eklememiz gerekirdi (BU BLOĞU UYGULAMAYA EKLEMİYİN)



- 9- Fakat bizim ihtiyaç duyduğumuz dinamik ve sürekli **değişen** bir ImageSprite dolayısıyla bir **değişkene** ihtiyacımız olacak. "rsmno" isimli bir değişken tanımlayalım.



- 10- Resmi ayarlarken değişkenin yanı sıra bir de ".jpg" yazılı bir text kullanmamız gerekcek ki "1.jpg" yazısına ulaşabilelim. Bunun için text altında bulunan "Join" bloğunu kullanacağız.



- 11- Fakat bu şekilde tek yaptığımız sprite'ın resmini zaten mevcut bulunan 1.jpg yapmak. Yapmak istediğimiz ise saat her çalıştığında resmin değişmesi... Bunu da clock içinde değişkeni 1 arttırarak başarabiliriz.

```
when Clock1 .Timer
do
  set ImageSprite1 . Picture to join get global rsmno ".jpg"
  set global rsmno to get global rsmno + 1
```

- 12- Şimdi programı AICompanion kullanarak hazırladığınız uygulamayı test edelim. 3.jpg den sonra problem olduğunu görmüşsünüzdür. Bunun nedeni 4.jpg diye bir resmimizin olmaması. İhtiyaç duyduğumuz resim değişikliğini 3 resimlik bir **döngüye** sokarak **kontrol** etmektir. Bunun için kontrol bloklarından if döngüsünü kullanabiliriz.
- 13- Aşağıdaki gibi değişkenimiz 4'e eşitlendiğinde tekrar 1'e ayarlırsak animasyonumuz doğru çalışacaktır. Alttaki blokları da ekledikten sonra uygulamamızı test edelim. Ve gerekli ayarlamaları yaparak yumuşak bir animasyon elde etmeye çalışalım.

```
when Clock1 .Timer
do
  if get global rsmno = 4
  then set global rsmno to 1
  set ImageSprite1 . Picture to join get global rsmno ".jpg"
  set global rsmno to get global rsmno + 1
```

Şimdi Yapmanız gereken bu işlemlerin aynısını örnek2 klasöründeki resimleri kullanarak ve **bu rehberi kullanmadan** tekrar yapmak ☺