

E0706 AnimationDrawable

Uso de AnimationDrawable.

1. Crea un nuevo proyecto con nombre *E0706_AnimationDrawable*.
2. Ha de crearse una actividad inicial con nombre **AnimationActivity**.
3. Crea el siguiente recurso *res/drawable/animacion.xml*.

```
<animation-list
xmlns:android= "http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:oneshot= "false">
    <item android:drawable="@drawable/misil1"
        android:duration="200" />
    <item android:drawable="@drawable/misil2"
        android:duration="200" />
    <item android:drawable="@drawable/misil3"
        android:duration="200" />
</animation-list>
```

3. **Copia los ficheros *misil1.png*, *misil2.png* y *misil3.png*** a la carpeta *res/drawable*. Descárgalos de la página web de la asignatura del fichero de recursos.

4. Reemplaza el código de la actividad por:

```
public class AnimacionActivity extends Activity {
    AnimationDrawable animacion;
    @Override public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        animacion = (AnimationDrawable) getResources().getDrawable(
            R.drawable.animacion);
        ImageView vista = new ImageView(this);
        vista.setBackgroundColor(Color.WHITE);
        vista.setImageDrawable(animacion);
        vista.setOnClickListener(new OnClickListener() {
            public void onClick(View view) {
                animacion.start();
            }
        });
        setContentView(vista);
    }
}
```

En este ejemplo se comienza declarando un objeto **animacion** de la clase **AnimationDrawable**.

Se inicializa utilizando el fichero XML incluido en los recursos.

Se crea una nueva vista de la clase `ImageView` para ser representada por la actividad y se pone como imagen de esta vista `animacion`.

Finalmente se crea un escuchador de evento `onClick` para que cuando se pulse sobre la vista se ponga en marcha la animación.

Modificaciones

Corregir los siguientes aspectos que se observan al correr el código propuesto.

- La animación comienza sin necesidad de pulsar en la vista, debería arrancar únicamente cuando se haga click en la imagen.
- La animación ocupa toda la pantalla, debería aparecer en un tamaño de como máximo 100x100

Solucionar estos problemas.