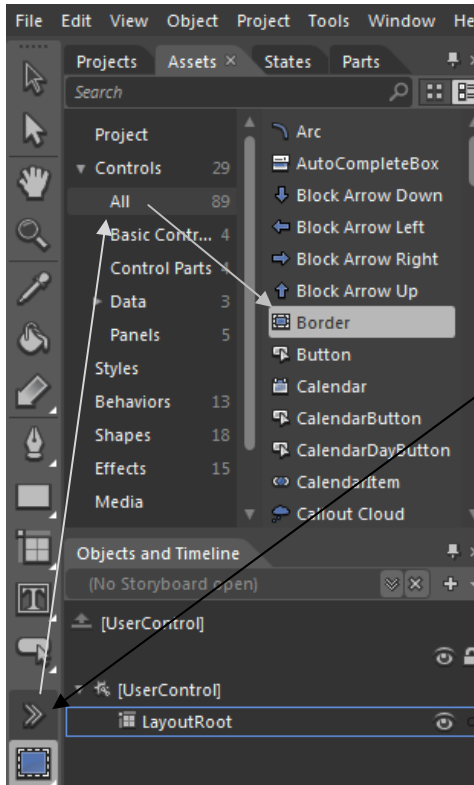


Veebirakenduste **DISAIN** Microsoft Silverlight tehnoloogia baasil (praktilised tööd)

Expression Blend 4



Õnnitluskaardi loomine

Ülesandeks on luua õnnitluskaart, millel on õnnitlustekst, taustaks pilt, värviline raam ning lisada objekt, mis peale vajutamist ekraanil liikuma hakkab.

Loo uue projekti avades Expression Blendi ning valides *File - New Silverlight project + Web Site*

Raami (*Borderi*) leiame *Assets* paneelilt.

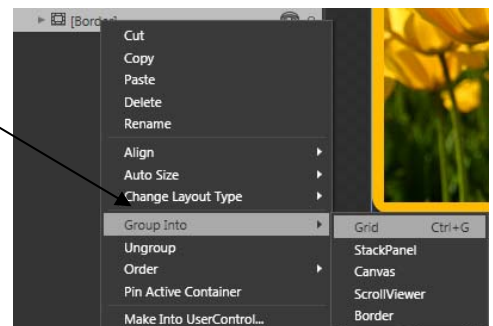
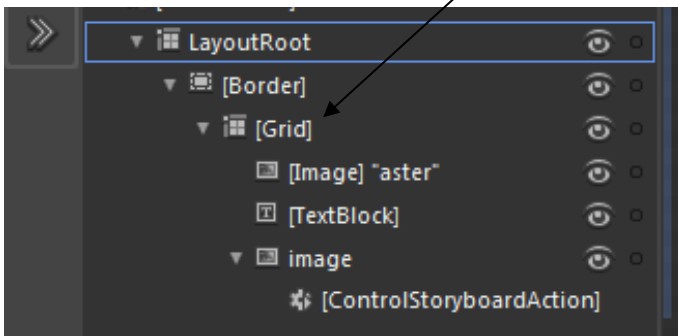
- Määrame raami laiuks 10px.
- Määrame raami nurga raadiuseks samuti 10px.
- Valime raami värvuse (*border brush*)
- *Width = Auto, Height = Auto*
- *HorizontalAlignment = Stretch, VerticalAlignment = Stretch*
- Nüüd peaks raam katma terve rakenduse piirid.

Lisame töölaualle *Image* elemendi (taustapildi jaoks). Selle leiame ka *Assets* paneelilt.

- *Source* kasti väärtuseks sirvime pildifaili
- *Width = Auto, Height = Auto*
- *HorizontalAlignment = Stretch, VerticalAlignment = Stretch*

Kuna *Border* on paigutushaldur, mis lubab enda sisse paigutada vaid ühe elemendi, valime lisatud taustapildi, teeme temal paremkliki ning valime *Group Into - Grid*.

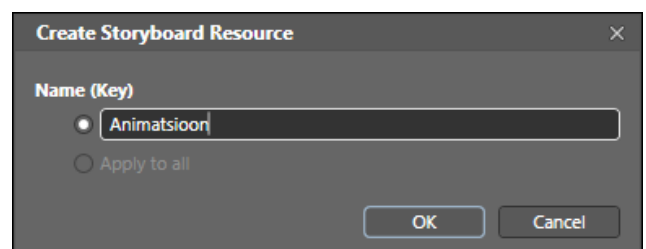
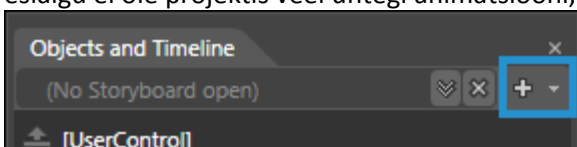
Nüüd on *Borderi* sees ainult üks element - *Grid* ning selle ruudustiku sisse võime paigutada ükskõik kuipalju elemente.



- Lisame tervitusteksti (*TextBlock*)
- Lisame pildi animeerimiseks (läbipaistva taustaga)

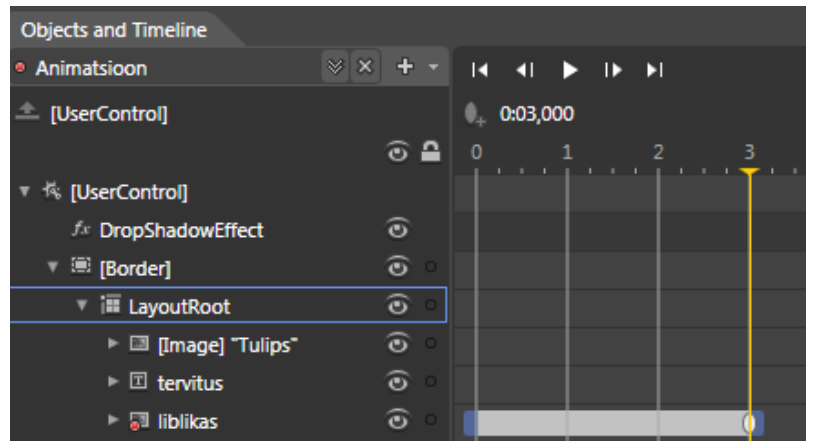
Animatsiooni lisamine

Animatsiooni loomiseks leiame Interaktsiooni paneelist animatsioonide nimekirja kõrval asuva + märk. Kuna esialgu ei ole projektis veel ühtegi animatsiooni, siis plussmärk on sõnade *No Storyboard open* kõrval.



Kui animatsioon on loodud, lisandub Blend aknasse Ajariba, kuid see on tülikalt kokkusurutud. Animatsioonide mugavamaks loomiseks tuleks liikuda animatsiooni töösooni – töösooni vahetamiseks vajutada klaviatuuril nuppu F6 või valida menüüst kas *Window->Workspaces->Animaton/Design*. Olles loonud animatsiooni näeme, et avaneb ajariba ning töölaua ümber on tekkinud punane joon, mis viitab sellele, et hetkel toimub “lindistamine”.

- Animatsioonis animeerimiseks tuleb esmalt valida objekt, mida soovitakse animeerida
- Seejärel liigutada kollane marker ajaribal punkti, mil animatsioon peaks jõudma mingisse kindlasse seisu. Objekti atribuutide paneelis tuleb seejärel väärtused muuta selliseks nagu nad tol hetkel olema peavad. Nii lisatakse valitud süžeeahvile uus võtmekaader. Asukoha muutmiseks piisab ka lihtsalt töölaual objekti õigesse kohta liigutamisest.



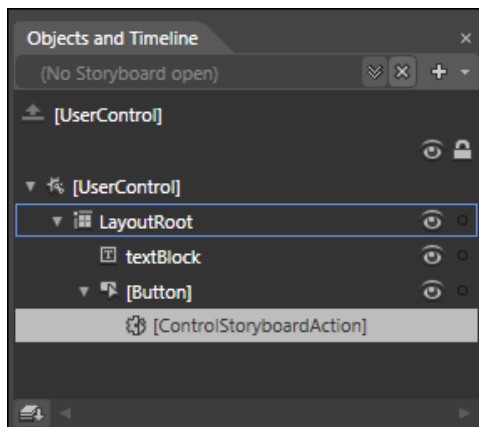
Põnevas animatsioonis lisame 3-4 võtmekaadrit, mille jooksul objekt lendab üle kogu ekraani.

- Sulgeme animatsiooni

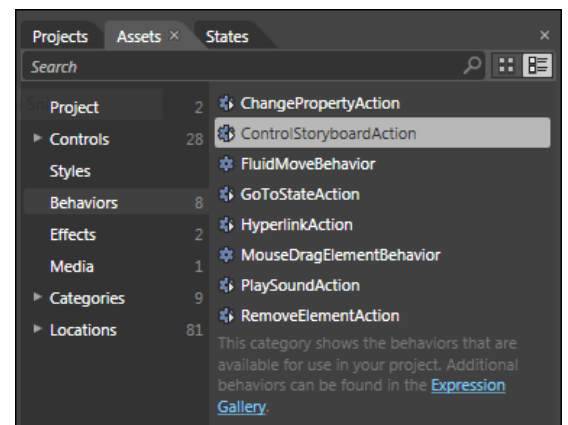
Animatsiooniga töö lõpetamiseks tuleb vajutada X märki animatsiooni nime kõrval, seejärel suletakse animatsioon ning ajariba kaob ekraanilt.

Animatsiooni käivitamine

1. Lisame objektile *ControlStoryboardAction* käitumismalli, mis *MouseLeftButtonDown* sündmuse korral käivitab äsjaloodud animatsiooni.
2. Käitumismallid on leitavad *Asset* paneelis *Behaviors* paani all.
 - Lohistame *ControlStoryboardAction* käitumismalli objekti peale (kas objektide paneelis või töölaual).



ControlStoryboardAction on lisatud *Button* elemendile.



- Seame *ControlStoryboardAction Source* väärtuseks objekti enda ning *Storyboard* väärtuseks äsja loodud animatsiooni. Tegevuseks määrame *Play*.

Nüüd rakendust käivitades peaks objektile vajutades käivituma animatsioon.

Näide. Animatsioon käivitub liblikale vajutades.

