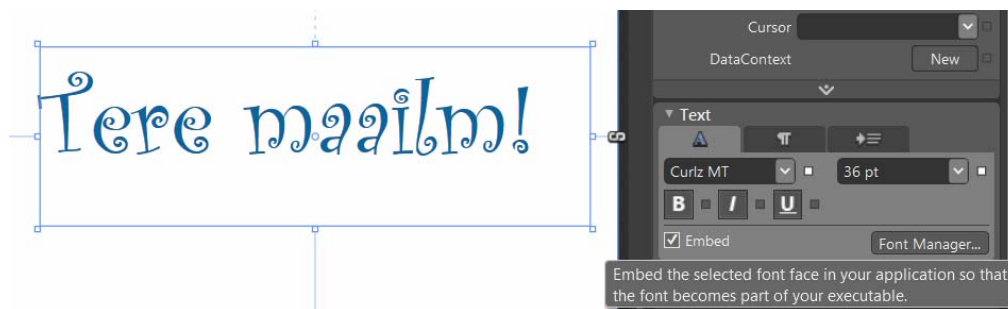


# Veebirakenduste **DISAIN** Microsoft Silverlight tehnoloogia baasil (praktilised tööd)

## Expression Blend 4

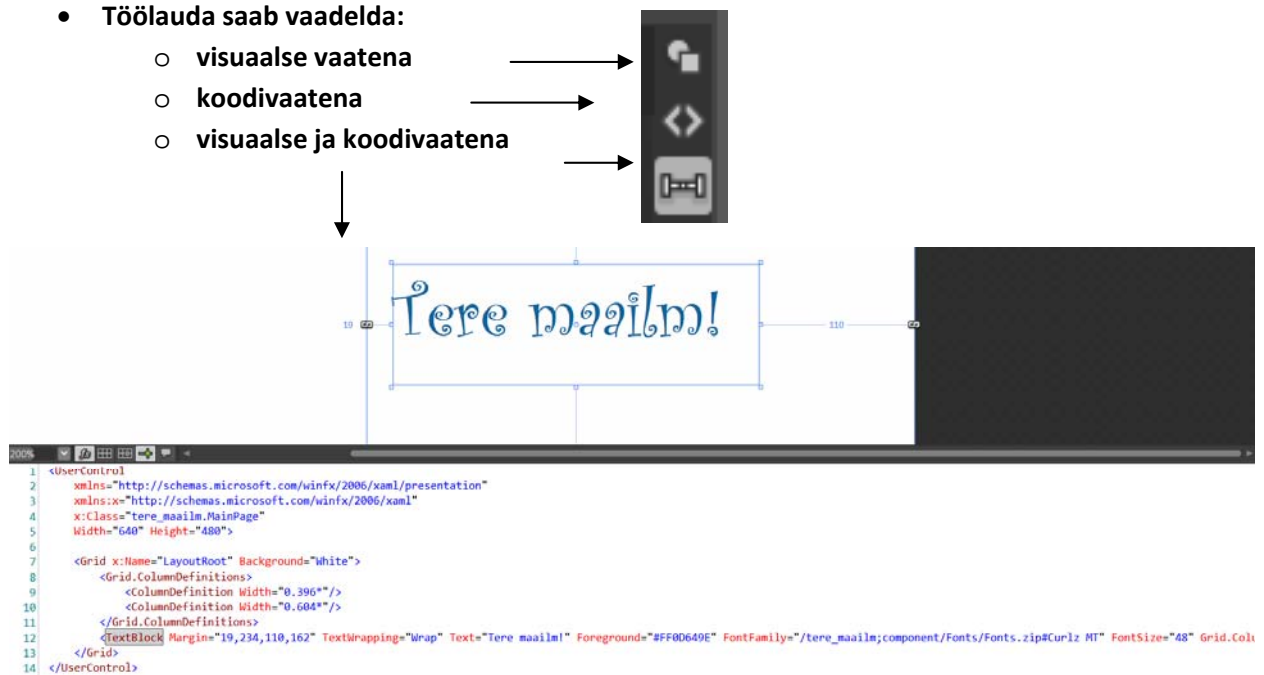
### Harjutus 1 „Rakenduse loomine“

- Loo uus projekt Silverlight Application + Website  
Keele valikus peab olema Visual C#
- Vali disaini töötsoon (Window – Workspaces – Design)
- Vaatame, et meil on avatud fail *MainPage.xaml*
- Valime TextBlock töövahendi ja joonistame töölauale tekstikasti
- Kirjutame kasti „Tere maailm!“
- Muudame teksti välimust (värv, kirjastiil, suurus)



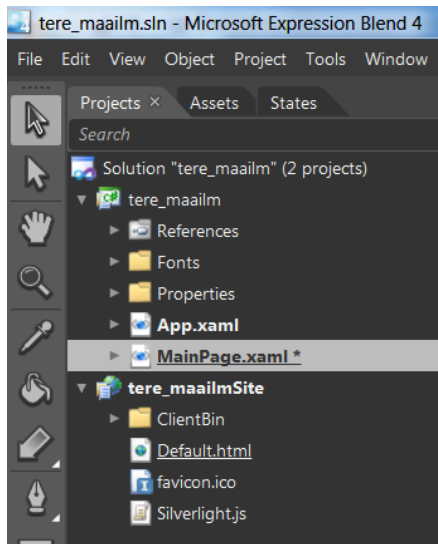
**Embed** – rakendusega pannakse kaasa antud kirjastiil

- Töölauda saab vaadelda:
  - visuaalse vaadena
  - koodivaatena
  - visuaalse ja koodivaatena

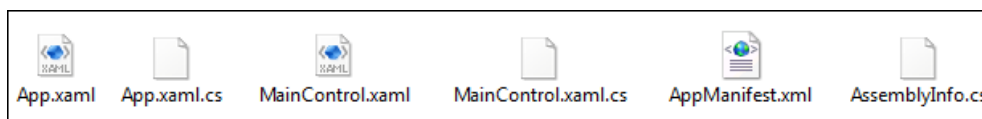


- Käivitame rakenduse F5- ga või Project – Run Project

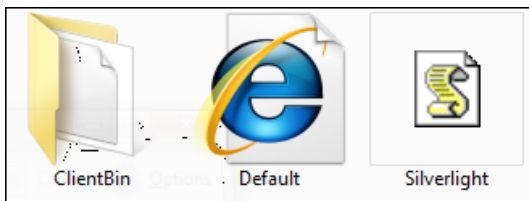
- Failid, mis kuuluvad Silverlight rakendusse



Silverlighti rakendus koosneb vähemalt järgmistest failidest:



Veebis publitseerimiseks tuleb veebi üles laadida kataloogi ClientBin sisu:

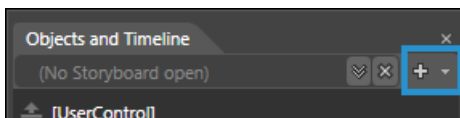


Tere\_maailm.xap

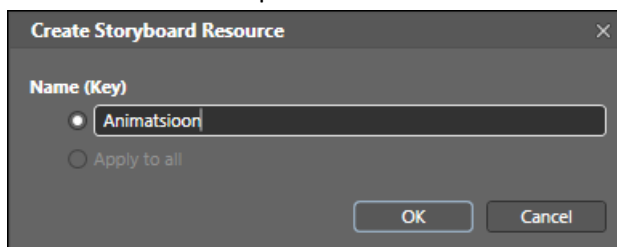
ClientBin kataloogis asuvad ka teised projektis kasutatavad ressursid (pildid, videod).

## Harjutus 2 „Animatsiooni loomine“

- Animatsiooni loomiseks tuleb vajutada + märki *Object and Timeline* aknas.



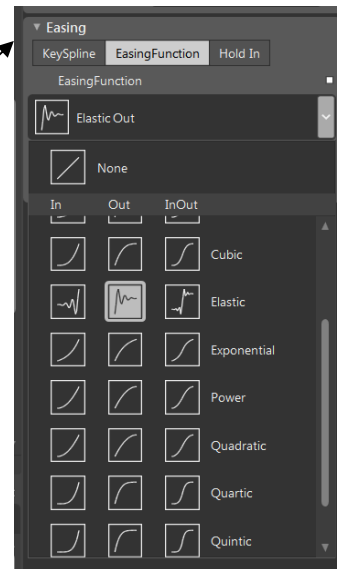
- Animatsioonile tuleb panna nimi.



Animatsiooni mugavamaks loomiseks vahetada disaini töötsoon ümber animatsiooni töötsooniks. Selleks vali menüüst *Window - Workspaces – Animation* (või klahv F6)

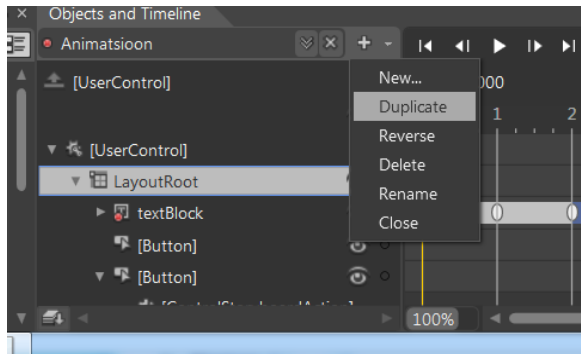
- Vali objekt, mida soovid animeerida. Näiteks tekst „Tere maailm!“
- Vali ajaribal uus võtmekaader ja liiguta tekst teise kohta. Lisa veel üks võtmekaader ja liiguta teksti

- Animatsioonil saab muuta ka kiirusfunktsiooni *Easing*. Selleks vali üks kindel transformatsioon (kliki ajaribal oleval valgel ovaalil) ja seejärel leia Atribuutide (Properties) paneelist alla *Easing*.



- Animatsiooni ümberpööramiseks dubleeri animatsioon

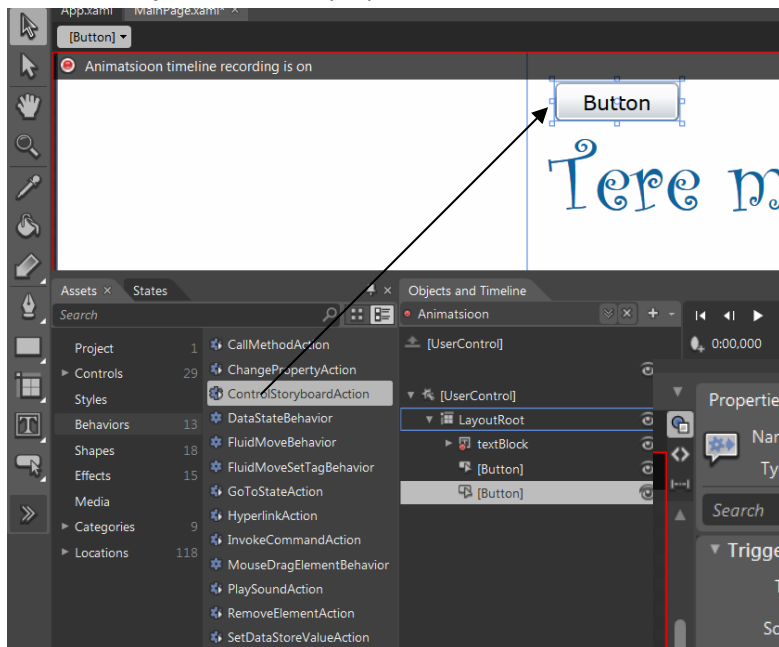
Vali *LayoutRoot* ja ülalt menüüst *Duplicate*



Vali *Auto Reverse* animatsiooni nime kõrval (nii originaalil kui duplikaadil).

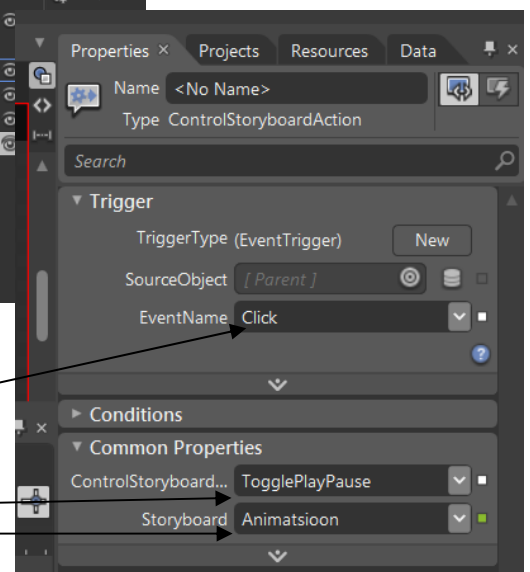
Animatsiooni kordust saab määrata *RepeatBehavior* kastis (1x, 2x, 3x ja Forever)

- Animatsiooniga töö lõpetamiseks vajuta märki X
- Animatsiooni käivitamiseks kasutatakse käitumismalle (behavior). Behavior tuleb lisada mingile elemendile (näiteks nupule) või objektile, mida animeeritakse.
- Läheme tagasi esimesse kaadrisse ja lisame ühe nupu. Selleks valime tööriistade paneelilt *Button* töövahendi ja joonistame nupu.
- Avame *Assets* paneeli. Valime *Behavior* menüü ja valime sealt *ControlStoryboardAction*. Kui valikuid näha pole, siis trüki otsiaksnasse *control*
- Veame selle joonistatud nupu peale.



- Määrame Properties aknas, millal animatsioon käivitub:

- Trigger aknas valime *EventName: Click*
- Common Properties aknas valime *ControlStoryboard: TogglePlayPause*
- Storyboard: Animatsioon (nimi, mille me animatsioonile panime)



- Käivitame rakenduse klahviga F5.