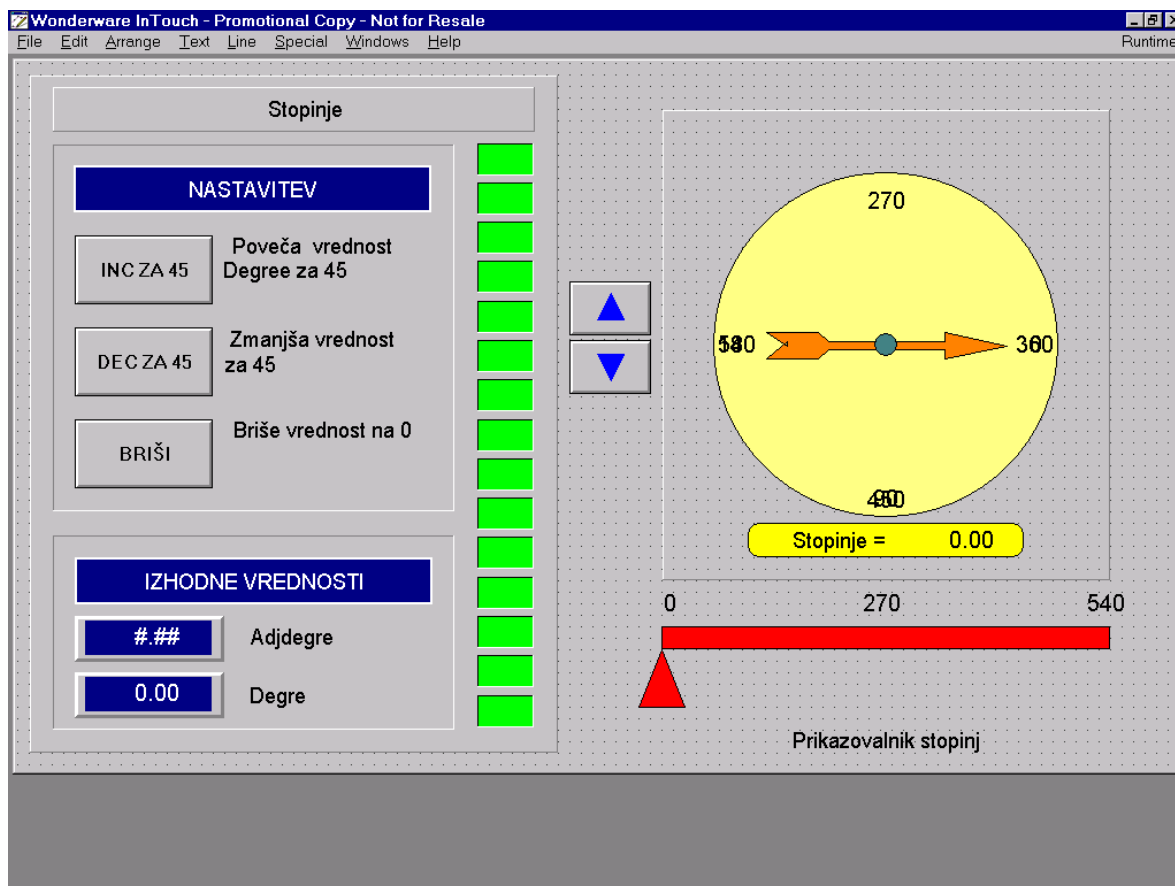


## Vaja 03 – Animacija (Stopinje)

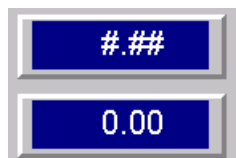
### 1. Izvedite animacijo okna "Degre Screen"



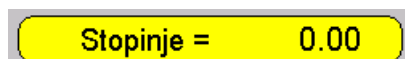
Z uporabo menuja: *Special, Tagname Dictionary: New...Save, New...Save, Close*, tvorite spremenljivki:

*Degree* tipa *Memory Real* z max. vrednostjo 540 in pomožno spremenljivko: *AdjDegree* tipa *Memory Real* z max. vrednostjo 360, ki jo bomo uporabili za animacijo kazalca.

### Določitev dinamičnih lastnosti:



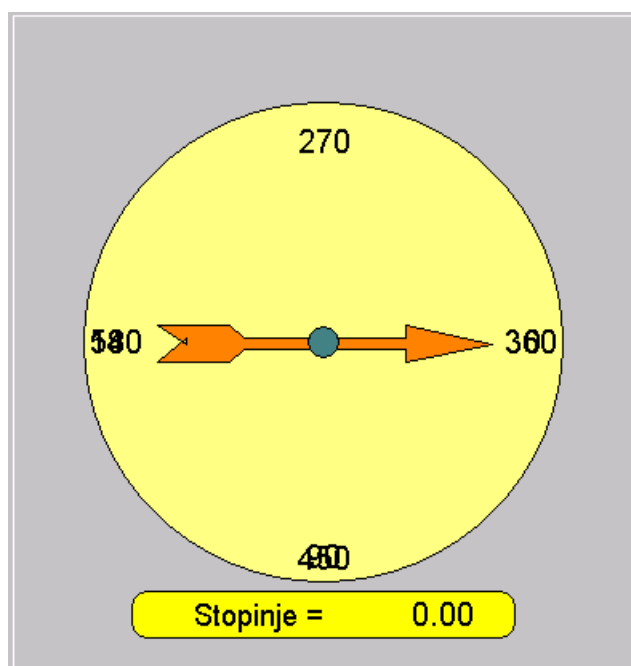
Za zgornja tekst objekta uporabite dinamično lastnost *Value Display Analog* in prikažite vrednosti analognih spremenljivk *Degree* in *AdjDegree*.



Uporabite dinamično lastnost: *User Input Analog* za vnos in prikaz zvezne vrednosti spremenljivke *Degree*.



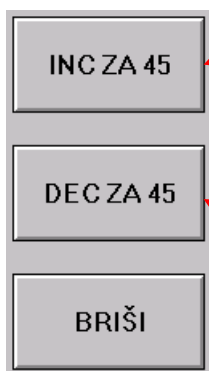
Drsnik za stopinje je sestavljen iz pravokotnika in trikotnika. Uporabite dinamično lastnost: *Slider/Horizontal* in izvedite nastavev vrednosti zvezne spremenljivke *Degree*. S pomočjo statične vrstice ugotovite dolžino pravokotnika v pikah ločljivosti ekrana in jo vnesite v polje *Horizontal Movement To Right*. Max. vrednost drsnika naj bo 540. Uporabite še *Percent Fill Horizontal* dinamično lastnost za prikaz vrednosti spremenljivke *Degree* s polnjenjem pravokotnika v drugi barvi.



Za vrtenje kazalca kompasa uporabite “*Miscellaneous Orientation*” dinamično lastnost. Uporabite spremenljivko *AdjDegree*.

Oznake 0, 90 in 180, naj bodo vidne, če je vrednost spremenljivke *Degree* manjša od 360. Oznake 360, 450 in 540 za vrednosti okoli kompasa določite, da bodo vidne šele, ko bo vrednost spremenljivke *Degree* večja ali enaka 360. Uporabite *Miscellaneous/Visibility* dinamično lastnost.

Uporabite *Touch Pushbutton Action* din. lastnost za povečevanje za 45:



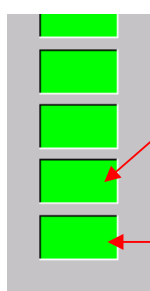
***Degree = Degree + 45;***  
***IF Degree > 540 THEN***  
***Degree = 540;***  
***ENDIF;***

Za zmanjševanje za 45 uporabite:

***IF Degree >= 45 THEN***  
***Degree = Degree - 45;***  
***ELSE***  
***Degree = 0;***  
***ENDIF;***

Za brisanje uporabite:  
***Degree = 0;***

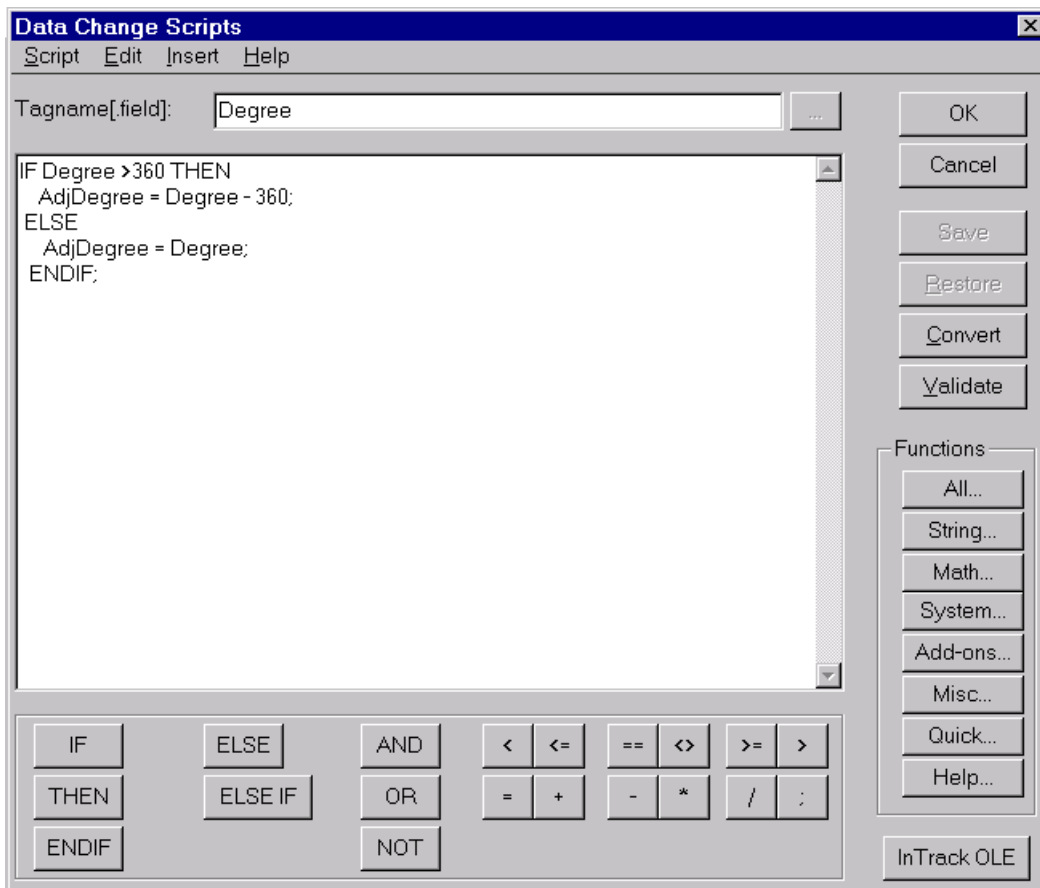
Prikažite vrednost spremenljivke “*Degree*” še s spreminjanjem barve petnajstih pravokotnikov (*Light Wizzard*), nameščenih vertikalno.



***Light Wizzard***  
***Expression:***  
***Degree>72***

***Light Wizzard***  
***Expression:***  
***Degree>36***

Da se bo kazalec za stopinje “vrtel” tudi, ko bodo stopinje večje od 360, potrebujemo programski modul, ki bo izračunaval vrednost pomožne spremenljivke *AdjDegree*. Tvorite programski modul tipa *Data Change Script*:



## 2. Izvedite še naslednje:

- Ko vrednost spremenljivke *Degree* postane večja od 360, naj se spremeni barva pravokotnika – drsnika.
- S pomočjo čarovnika namestite objekt za drsnik in prikazovalnik.
- Spremenite funkcijo tipke “INC 45” tako, da se bo vrednost spremenljivke *Degree* povečevala za 10, dokler jo držimo pritisnjeno.