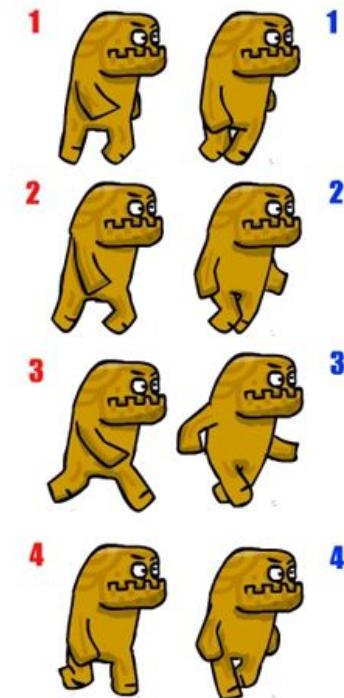


Анимация

Сокольников Алексей, 2017

Покадровая анимация



```
while (true) {
    alert ("Уже приехали?") ;
}
```

```
function secondPassed() {  
    alert ("прошла секунда!")  
}  
setTimeout (secondPassed, 1000);
```

Как заставить его срабатывать вечно?



```
var CANVAS_WIDTH = 480;
function start() {
    var canvas = document.getElementById("canvas");
    var ctx = canvas.getContext('2d');
    var x = 0;

    function animateRectangle() {
        ctx.fillRect(x, 10, 10, 10);
        x = x + 1;
        if (x > CANVAS_WIDTH) {
            x = 0;
        }
        setTimeout(animateRectangle, 5);
    }

    //animate with setTimeout
    animateRectangle();
}

start();
```



Зачем чистить кадр?

```
ctx.clearRect(0, 0, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT);
```

```
var CANVAS_WIDTH = 480;
var CANVAS_HEIGHT = 320;

function start() {
    var canvas = document.getElementById("canvas");
    var ctx = canvas.getContext('2d');
    var x = 0;

    function animateRectangle() {
        ctx.clearRect(0,0, CANVAS_WIDTH, CANVAS_HEIGHT);
        ctx.fillRect(x, 10, 10, 10);
        x = x + 1;
        if (x > CANVAS_WIDTH) {
            x = 0;
        }
        setTimeout(animateRectangle, 5);
    }

    //animate with setTimeout
    animateRectangle();
}

start();
```



30 fps



10 fps



1 fps





Игровой цикл

SetInterval