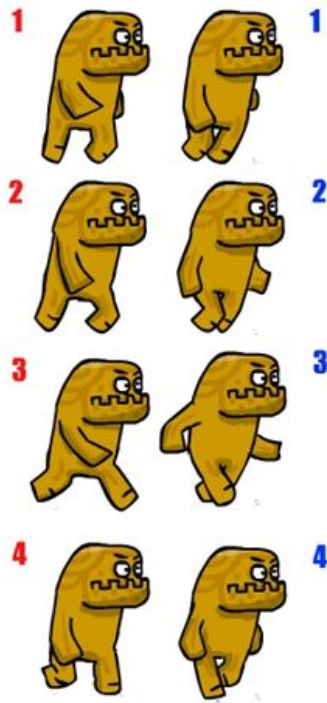


# Анимация



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