

**Animace**

---

# Princip

- Objekt zobrazíme v určité pozici
- O kousek posuneme
- Opakujeme
- Viz výroba animovaných gifů

# Pozdržení programu

- metoda **Sleep** třídy **Thread**
- Sleep(počet ms)
- using System.Threading;
-

# Vodorovný pohyb tlačítka z bodu a do b

- `for (int i = a; i < b; i++)`
- `{`
- `buttonJede.Left++;`
- `Thread.Sleep(10);`  
`//10 milisekund čekání`
- `}`

# Časovač (Timer)

- Generuje pravidelně událost popsanou
- ve své implicitní metodě **Tick**
- v časových intervalech zadaných ve vlastnosti **Interval**
- Vlastnost **Enabled** – zapnutí nebo vypnutí (True, False)
- Výhoda: program se po dobu trvání animace nazablokuje

