



## Windows Phone 7

Animaciones y Behaviors

CAPITULO 13

Eduardo Ortega  
MVP-Device Application Development



Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions



## ANIMACIONES: INTRODUCCIÓN

- Enriquecer la experiencia de usuario.
- Decorativas o interactivas
- Realzar aspecto visual de la interfaz
- Atraer la atención del usuario



Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions



## ANIMACIONES

- Modificaciones de las propiedades de los objetos
- Estas modificaciones ocurren en un período de tiempo
- El cambio de valor de una propiedad sobre un período de tiempo forma el efecto de animación



Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions



## ANIMACIONES: ELEMENTOS

- Tipo de animación (DobleAnimation, Color Animation, etc...)
- El Storyboard (el "guión" de nuestra animación)
- Eventos que interactúan con la animación



Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions



## ANIMACIONES: CÓMO CREARLAS

- Diseñador Microsoft Expression Blend 4
- XAML
- Code Behind (C#)

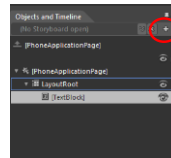
Windows Phone

Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions

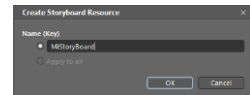


## ANIMACIONES: BLEND

• 1



• 2



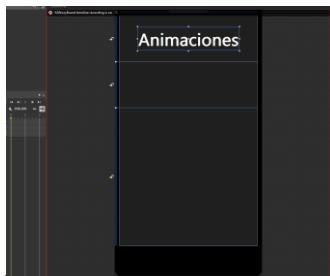
Windows Phone

Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions



## ANIMACIONES: BLEND

• 3



Windows Phone

Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions



## ANIMACIONES: XAML

```
<Storyboard x:Name="MStoryboard" RepeatBehavior="Forever">
  <DoubleAnimationUsingKeyFrames
Storyboard.TargetProperty="(UIElement.RenderTransform).(CompositeTransform.SkewX)"
Storyboard.TargetName="textBlock">
    <EasingDoubleKeyFrame KeyTime="0:0:1" Value="24"/>
    <EasingDoubleKeyFrame KeyTime="0:0:3" Value="-25"/>
    <EasingDoubleKeyFrame KeyTime="0:0:4" Value="0"/>
  </DoubleAnimationUsingKeyFrames>
  <DoubleAnimation Duration="0:0:1" To="0"
Storyboard.TargetProperty="(UIElement.RenderTransform).(CompositeTransform.SkewY)"
Storyboard.TargetName="textBlock" d:IsOptimized="True"/>
</Storyboard>
```

Windows Phone

Microsoft | Innovation Center  
Mobility Solutions





## EJERCICIO

- Crean al menos 2 comportamientos físicamente aceptables con dos objetos reales



## Recursos

- Centro de desarrollo de WP7 en MSDN  
<http://msdn.microsoft.com/es-es/windowsphone/default.aspx>
- AppHub  
<http://create.msdn.com/>
- Windows Phone Developer Blog  
[http://windowsteamblog.com/windows\\_phone/b/wpdev](http://windowsteamblog.com/windows_phone/b/wpdev)
- FAQ  
<http://create.msdn.com/en-us/home/faq>
- Forums  
<http://forums.create.msdn.com/forums/>



## Windows Phone 7

Animaciones y Behaviors

¡Gracias!

Eduardo Ortega  
MVP-Device Application Development

