

# Klasse ANIMATIONSMANAGER

Die Klasse ANIMATIONSMANAGER stellt Methoden zur Verfügung, um beliebige Objekte auf einfache Art zu animieren.

## Konstruktor

```
ANIMATIONSMANAGER ( )
```

## Animationen

```
kreisAnimation ( Raum r , int x , int y , int t , boolean imUhrzeigersinn )
```

**Raum r** Das zu animierende Grafik-Objekt  
**int x** x-Koordinate des Punkts um den die Drehung erfolgen soll  
**int y** y- Koordinate des Punkts um den die Drehung erfolgen soll  
**int t** Zeit in Millisekunden für eine Umdrehung  
**boolean imUhrzeigersinn** *true* dreht im Uhrzeigersinn, *false* entgegen

```
parouillenAnimation ( Raum r , int x , int y , int streckenDauer )
```

**Raum r** Das zu animierende Grafik-Objekt  
**int x** x-Koordinate des Punkts um den die Drehung erfolgen soll  
**int y** y- Koordinate des Punkts um den die Drehung erfolgen soll  
**int streckenDauer** Zeit in Millisekunden für eine Runde

```
parouillenAnimation ( Raum r , int laufDauer , Punkt... punkte )
```

**Raum r** Das zu animierende Grafik-Objekt  
**int laufDauer** Zeit in Millisekunden für eine Runde  
**Punkt... punkte** Beliebige Anzahl von Objekten der Klasse *ea.Punkt*  
( zu erzeugen z.B. mit *new ea.Punkt(100,200)* )

***streckenAnimation ( Raum r , int x , int y, int zielDauer )***

***Raum r***                    *Das zu animierende Grafik-Objekt*  
***int x***                        *x-Koordinate des Ziel-Punkts*  
***int y***                        *y-Koordinate des Ziel-Punkts*  
***int zielDauer***            *Zeit in Millisekunden bis zum Erreichen des Punkts*

## **Animationen beenden**

***animationBeenden ( Raum r )***

***Raum r***                    *Das Grafik-Objekt, dessen Animation gestoppt werden soll.*