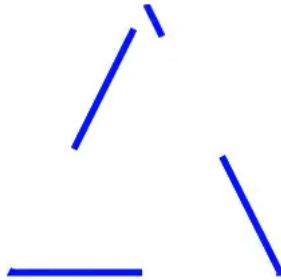




Loaders em SVG

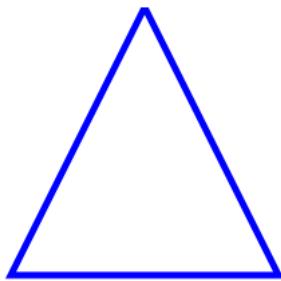
Conforme vimos, é possível animar SVGs para criar "loaders", aquelas imagens que vemos animadas enquanto o site ou sistema está em carregamento, de um jeito bem parecido com o que usamos para animar o lettering "Verão!" do projeto.



Vamos testar criando um triângulo da forma que já vimos na aula 1.

```
<svg width="500" height="210">
<style>
polygon {
  fill: none;
  stroke: blue;
  stroke-width: 5px;
}
</style>
<polygon points="200,0 300,200 100,200"/>
</svg>
```

O resultado é um triângulo com bordas azuis, sem preenchimento.

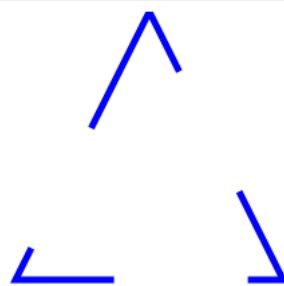


Agora vamos adicionar a propriedade que utilizamos para animar a borda do lettering do projeto (`stroke-dasharray`):

```
<svg width="500" height="210">
<style>
polygon {
  fill: none;
  stroke: blue;
  stroke-width: 5px;
  stroke-dasharray: 100;
}
</style>
```

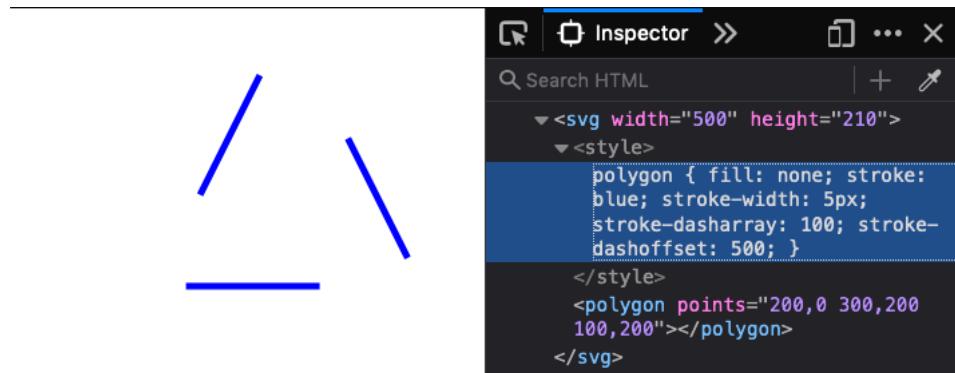
```
<polygon points="200,0 300,200 100,200"/>
</svg>
```

Usando os valores de 100, conseguimos um efeito similar a este (mas você pode usar os valores que quiser):

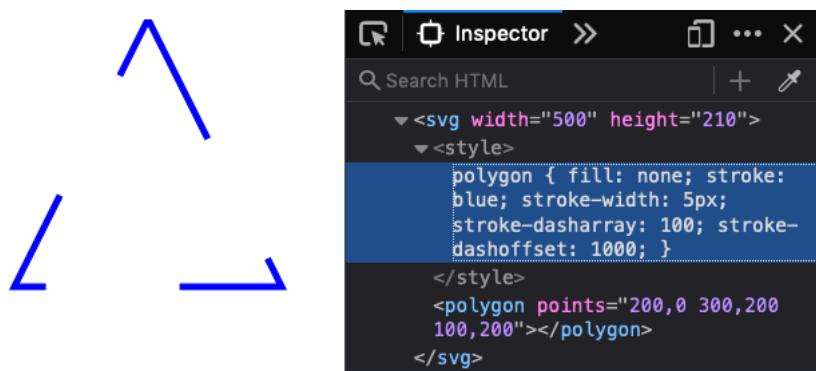


Lembrando que quando modificamos os valores da propriedade `stroke-dashoffset`, os traços mudam de posição, vamos animar essa propriedade para criar o loader.

Por enquanto o valor de `stroke-dashoffset` é 0. Se a ideia é fazer o loader "girar" continuamente, vamos inspecionar o código e modificar um pouco os valores para checar qual é o valor de `stroke-dashoffset` após o stroke dar um giro completo:



Aumentando o valor um pouco mais, damos um "loop" completo na animação:



Com um valor de `dash-offset` de 1000, conseguimos simular pelo inspetor de código uma volta completa no traçado, parando no mesmo lugar. Agora vamos inserir esses valores em uma animação `@keyframes`:

```
@keyframes loader {
  0% {
    stroke-dashoffset: 0;
  }
  100% {
    stroke-dashoffset: 1000;
  }
}
```

```

    }
}

```

Assim como utilizamos o `to` no projeto, também podemos usar outros valores, como porcentagens (no caso, em 0% e 100% de conclusão da animação). Agora, vamos "chamar" essa animação no código:

```

polygon {
  fill: none;
  stroke: blue;
  stroke-width: 5px;
  stroke-dasharray: 100;
  animation: loader 2.5s linear infinite;
}

```

A animação `animation: loader 2.5s linear infinite;` leva as propriedades `name: loader`, `duration: 2.5s`, `timing-function: linear` e `iteration-count: infinite`.

Utilizamos `linear` ao invés de `ease` para que o ritmo da animação seja contínuo, sem ficar alternando entre rápido e devagar. Mas por que tivemos que calcular a posição de `dash-offset`? Para que a animação sempre termine no mesmo lugar que começou, dando a impressão de continuidade.

O código final ficou dessa forma:

```

<svg width="500" height="210">
  <style>
    polygon {
      fill: none;
      stroke: blue;
      stroke-width: 5px;
      stroke-dasharray: 100;
      animation: loader 2.5s linear infinite;
    }

    @keyframes loader {
      0% {
        stroke-dashoffset: 0;
      }
      100% {
        stroke-dashoffset: 1000;
      }
    }
  </style>
  <polygon points="200,0 300,200 100,200 200,100" />
</svg>

```

E a visualização no navegador:

