

# Reproducir Animaciones En Gif Con Evento OnClick

El GIF animado es una forma popular de visualizar un concepto de diseño o mostrar un vídeo corto. Pero si tienes demasiados de ellos en la misma página, se desviará la atención del usuario. Para las páginas que muestran una gran cantidad de archivos GIF, esta es una mala noticia ;)

Existe una solución bastante genial y funcional, la cual puede mostrar a los usuarios una imagen estática y sólo permiten el GIF animado solo cuando se le de clic. En este corto paso a paso aprenderás como hacerlo ;)

## El Resultado

El siguiente es el resultado:

See the Pen [NPOVjV](#) by HostDime Colombia (@HostDimeColombia) on [CodePen](#).

## Empezando

La organización es una etapa importante en todo desarrollo, debes comenzar con la **preparación de las carpetas de proyectos y archivos** que incluyen: un **archivo HTML**, jQuery, y por último un [archivo JavaScript](#) en donde vamos a escribir nuestro código. Puedes tener un enlace jQuery para un CDN o agarrar la copia y enlazarlo con el directorio del proyecto. La parte fundamental del ejercicio, será la siguiente:

```
[html]<figure>

</figure>
```

```
<!-- add more images -->[/html]
```

Observe el atributo **data-alt** adicional en el elemento **img**. Aquí es donde almacenamos el GIF, en lugar de la imagen estática que inicialmente servimos. Puede añadir más imágenes y también añadir un título para cada uno a través del elemento **figcaption**.

Después de eso, vamos a escribir el código JavaScript que traerá la magia :D La idea es mostrar la imagen GIF cuando el usuario hace clic en la imagen.

## El JavaScript

En primer lugar, creamos una función que va a **obtener la ruta de la imagen GIF** que hemos puesto en el atributo de data-alt. Nos hará un ciclo a través de cada una de las imágenes y utiliza el método de `jQuery.data ()` para hacerlo:

```
[js]var getGif = function() {  
var gif = [];  
$('img').each(function() {  
var data = $(this).data('alt');  
gif.push(data);  
});  
return gif;  
}  
var gif = getGif(); [/js]
```

Ejecutamos la función y guardar la salida en un gif variable, como el anterior. La variable gif ahora contiene la ruta del GIF a partir de las imágenes de la página.

## Pre Cargar Una Imagen

Ahora tenemos un problema de carga: con el GIF aún no cargado, existe la posibilidad de que el GIF animado no se reproduzca al instante (desde el navegador necesitaría unos segundos en

cargar completamente el GIF). Este retraso se sentiría aún más cuando el tamaño de la imagen GIF es grande.

Necesitamos comprobar la validez de carga, o cargar los GIFs simultáneamente como se carga la página.

```
[js]// Preload all the GIF.  
var image = [];  
  
$.each(gif, function(index) {  
  image[index] = new Image();  
  image[index].src = gif[index];  
}); [/js]
```

Ahora, abra el [DevTools](#) o herramientas de desarrolladores del navegador web, luego vaya a la pestaña de Red (o recursos). Te darás cuenta de que los archivos GIF ya están cargados a pesar de que se guardan en el atributo de datos-alt. Y el siguiente es todo el código que necesita para hacerlo.



La última pieza del código es donde nos atamos cada elemento **figure** que envuelve la imagen con el evento **click**.

El código podrá intercambiar la fuente de imagen entre el atributo **src** donde se sirve la imagen estática y el atributo de **data-alt** donde servimos inicialmente la imagen GIF.

El código también volverá a la imagen estática cuando el usuario hace clic en un segundo tiempo, «deteniendo» la animación.

```
[js]$('figure').on('click', function() {  
  
  var $this = $(this),  
  $index = $this.index(),
```

```
$img = $this.children('img'),  
$imgSrc = $img.attr('src'),  
$imgAlt = $img.attr('data-alt'),  
$imgExt = $imgAlt.split('.');  
  
if($imgExt[1] === 'gif') {  
$img.attr('src', $img.data('alt')).attr('data-alt', $imgSrc);  
} else {  
$img.attr('src', $imgAlt).attr('data-alt', $img.data('alt'));  
}  
  
}); [/js]
```

Y eso es todo. Puedes mejorar la página con estilos, por ejemplo, puede agregar un botón de reproducción al superponer la imagen para indicar que es «reproducible» un GIF animado.