# 03. Propiedades de Transición en Framer Motion: Guía Técnica

En esta sección exploramos las propiedades de transición en Framer Motion, las cuales controlan cómo se realiza la animación desde el estado inicial hasta el estado final. Estas propiedades permiten ajustar el comportamiento, la repetición, la suavidad y el tiempo de las animaciones.

## 🔹 Propiedades Seleccionadas

### repeat

Controla cuántas veces se repite la animación. Puede tener un valor numérico o "Infinity" para que la animación nunca se detenga.

### repeatType

Define el tipo de repetición:  
- loop: Repite desde el inicio.  
- reverse: Vuelve al estado inicial y repite.  
- mirror: Repite con efecto espejo (rebota).

### delay

Agrega un retraso antes de que la animación comience. Se expresa en segundos.

### ease

Controla la curva de aceleración y desaceleración de la animación. Opciones comunes:  
- easeIn  
- easeOut  
- easeInOut  
  
También se pueden usar funciones personalizadas.

## 🔹 Propiedad Relacionada

### repeatDelay

Permite establecer un tiempo de espera entre cada repetición de la animación.

## 🔹 Ejemplos Implementados

### RepeatExample

Animación que mueve la imagen de izquierda a derecha y se repite infinitamente sin detenerse.

### RepeatTypeExample

Animación que mueve la imagen de arriba a abajo con un efecto espejo (rebote).

### DelayExample

Animación que aumenta la escala de la imagen, tiene un retraso inicial y la animación se repite de forma reversible.

### EaseExample

Animación de rotación que utiliza la propiedad "easeInOut" para lograr una entrada y salida suaves.

## ✅ Resumen Técnico

Propiedad | Función  
--------------|-----------------------------------------  
repeat | Controla cuántas veces se repite.  
repeatType | Define cómo se repite la animación.  
delay | Agrega un retraso antes de iniciar.  
ease | Controla la suavidad de la animación.  
repeatDelay | Tiempo de espera entre repeticiones.

Este documento resume las propiedades de transición más relevantes y proporciona ejemplos prácticos para su correcta aplicación en Framer Motion.