

Desarrollo para dispositivos Inteligentes.  
 Brayan Eduardo Salinas Rodriguez  
 9: A DYES

Nombre	Descripción	Uso
BoxInsetLayout	<p>Este diseño aplica diferentes inserciones de ventana según la forma de la pantalla del dispositivo.</p> <p>Permite definir un único diseño que funcione tanto para pantallas cuadradas como para pantallas redondas. Esta clase aplica las inserciones de ventana requeridas según la forma de la pantalla y te permite alinear fácilmente las vistas en el centro o cerca de los bordes.</p>	<p>Este enfoque se usa cuando se desea usar un diseño similar en ambas formas de pantalla sin tener vistas recortadas cerca de los bordes de las pantallas redondas.</p>
CircularProgressLayout	<p>Agrega un temporizador de cuenta regresiva circular detrás de la vista que contiene.</p> <p>El desarrollador puede especificar un intervalo de cuenta regresiva a través de <code>CircularProgressLayout.setTotalTime</code> (largo) y un oyente a través de <code>CircularProgressLayout.setOnTimeFinishedListener</code> para ser llamado cuando haya transcurrido el tiempo después de que se haya llamado <code>CircularProgressLayout.startTime()</code>.</p>	<p>Generalmente se usa para confirmar automáticamente una operación después de que haya transcurrido un breve retraso.</p>



Nombre	Descripción	Uso
WearableActivity	Clase de actividad base para usar en wearables. Proporciona compatibilidad para el modo Ambient.	Se utiliza para mostrar animaciones de confirmación después de que el usuario completa una acción en el dispositivo portátil.
WearableDrawerLayout	<p>Contenedor de nivel superior que permite sacar los cajones interactivos del borde superior e inferior de la ventana.</p> <p>Para que WearableDrawerLayout funcione bien, los elementos secundarios de desplazamiento deben evitar eventos de desplazamiento anidados.</p>	Se usa para agregar una acción o un cajón de navegación.



Nombre	Descripción	Uso
WearableLinearLayoutManager	Esta implementación específica de desglase de LinearLayoutManager proporciona una lógica de compensación básica para actualizar el diseño del niño.	<p>Para dispositivos redondos, desplaza a los niños horizontalmente para que parezca que viajan alrededor de un círculo.</p> <p>Para dispositivos cuadrados, los alinea en una línea recta.</p>
WearableRecyclerView	Implementación específica usable de la RecyclerView habilitación del setCircularScrollingGestureEnabled (boolean) desplazamiento circular y diseños semicirculares.	Se usa con el objetivo de crear listas optimizadas para dispositivos wearables.



Nombre	Descripción	Uso
SwipeDismissFrame Layout	<p>Constructor Simple para usar al crear una vista a partir del código.</p> <p>Parametros:</p> <p>Contexto: La vista en la que se está ejecutando, a través del cual puede acceder al tema actual, recursos, etc.</p> <p>Para suprimir un gesto de deslizar-descartar, al menos una vista contenida debe ser desplazable, lo que indica que le gustará consumir cualquier gesto táctil horizontal en esa dirección.</p>	<p>Diseño que permite deslizar el dedo de izquierda a derecha para descartar, diseñado para usarse dentro de una actividad.</p>
WearableAction Drawer View	<p>Clase de facilidad de uso para crear un cajón de acción portátil.</p> <p>Las acciones contextuales se pueden especificar mediante el uso de <code>onActionMenu</code>, que se puede completar con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Especificar el <code>onActionMenu</code></li> <li>• Obtener el menú con <code>getMenu()</code></li> </ul>	<p>Se puede usar para crear un cajón para que los usuarios muestren fácilmente acciones contextuales.</p>