

Nombre	Resumen	Notas
<code>width</code>	Anchura del viewport	
<code>height</code>	Altura del viewport	
<code>aspect-ratio</code>	Relación de aspecto anchura-altura del viewport	
<code>orientation</code>	Orientación del viewport	
<code>resolution</code>	Densidad de pixeles del dispositivo	
<code>scan</code>	Proceso de escaneo del dispositivo	
<code>grid</code>	¿El dispositivo es un grid o un mapa de bits?	
<code>update-frequency</code>	Qué tan rápido (si lo hace) puede el dispositivo modificar la apariencia del contenido	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>overflow-block</code>	Cómo maneja el dispositivo el contenido que excede los límites del viewport a lo largo del eje de bloque	Incluido en Media Queries Nivel 4

<code>overflow-inline</code>	¿Puede desplazarse hacia el contenido que excede los límites del viewport?	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>color</code>	Componente de número de bits por color del dispositivo, o cero si el dispositivo no es a color.	
<code>color-index</code>	Número de entradas en la tabla de búsqueda de color del dispositivo, o cero si el dispositivo no usa una tabla.	
<code>display-mode</code>	Modo de visualización de la aplicación, según se especifique en la propiedad display del manifiesto de la aplicación web.	Definido en la especificación del Manifiesto de Aplicación Web .
<code>monochrome</code>	Bits por pixel en el buffer de marco monocromático del dispositivo, o 0 si el dispositivo no es monocromático.	
<code>invert-colors</code>	¿El agente usuario o el Sistema Operativo está invirtiendo los colores?	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>pointer</code>	¿El mecanismo de entrada principal es un dispositivo apuntador? y de ser así, ¿qué tan preciso es?	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>hover</code>	¿El mecanismo de entrada principal permite que el usuario	Incluido en Media Queries Nivel 4

	posicione el puntero sobre los elementos?	
<code>any-pointer</code>	¿Hay algún mecanismo de entrada que sea dispositivo apuntador? y de ser así, ¿qué tan preciso es éste?	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>any-hover</code>	¿Algún mecanismo de entrada disponible permite que el usuario posicione el puntero sobre los elementos?	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>light-level</code>	Nivel de luz ambiental actual	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>scripting</code>	¿Se soporta lenguaje de script (p.ej. JavaScript)?	Incluido en Media Queries Nivel 4
<code>device-width</code>	Anchura de la superficie de representación del dispositivo	Descontinuado en Media Queries Nivel 4
<code>device-height</code>	Altura de la superficie de representación del dispositivo	Descontinuado en Media Queries Nivel 4
<code>device-aspect-ratio</code>	Relación de aspecto anchura-altura del dispositivo	Descontinuado en Media Queries Nivel 4
<code>-webkit-device-pixel-ratio</code>	Número de pixeles reales del dispositivo por pixel CSS	No estándar; Específica de WebKit/Blink. De ser posible, use la característica <code>resolution</code> en su lugar.

-webkit -transform-3d	¿Se soportan transformaciones 3D?	No estándar; Específica de WebKit/Blink
-webkit -transform-2d	¿Se soportan transformaciones 2D?	No estándar; Específica de WebKit
-webkit -transition	Se soportan transiciones CSS?	No estándar; Específica de WebKit
-webkit -animation	¿Se soportan animaciones CSS?	No estándar; Específica de WebKit