-UIDynamicAnimator

-UIGravityBehavior

-UICollisionBehavior

-UIAttachmentBehavior

-UISnapBehavior

-UIPushBehavior

-UIDynamicItemBehavior

1)UIDynamicAnimator

- Là một công cụ được tích hợp trong UIKit. Nó cho phép bạn tạo giao diện mà tạo cho người dùng cảm giác nó nhật hơi bằng việc thêm vào các hành vi như là lực hấp dẫn, việc gắn buộc các đuối tượng với nhau, hoặc các đối tượng va chạm nhau.

- Một số các quy tắc bạn cần lưu ý khi sử dụng:

+ Trược khi thêm một hành vi bạn cần chỉ rõ position, rotation, bounds của đối tượng đó.

+ Sau khi bạn thêm hành vi cho một Animator, thì cái hành vi bạn thêm vào nó sẽ cập nhật position, rotation.

+ Bạn có thể cập nhật từng trạng thái của một đối tượng bằng cách sử dụng.

2)UIGravityBehavior

- Một đối tượng UIGravityBehavior, thì nói đến gravity thì các bạn cũng có thể suy ra nó có thể làm gì rồi.

+angle, magnitude, gravityDirection.

3)UICollisionBehavior

-Tạo nên sự va chạm giữa các viền của các đối tượng

-Cách để bạn có thể sử dụng CollisionBehavior:

+ Các bạn có thể dử dụng phương thức addItem hoặc khởi tạo luôn một collision mới bằng phương thức initWithItems chú ý phương thức này có params là mảng.

+ Và để thêm Collision vào UIDynamicAnimator sử dụng phương thức

4)UIAttachmentBehavior

-Tạo mối liên kết giữa 2 đối tượng:

anchorPoint

attachedBehaviorType

damping

frequency

length

frictionTorque

attachmentRange

5)UISnapBehavior

snapPoint

damping

6)UIPushBehavior

angle

magnitude

mode

pushDirection

7) UIDynamicItemBehavior

allowsRotation

angularResistance

density

elasticity

friction

resistance

charge

anchored