TextureMapper
Виджет TextureMapper используется для всего, что вращается, например, стрелки часов, датчики и т. Д.
Имейте в виду, что на данный момент вы должны экспортировать руки из вашего графического приложения в их исходное состояние.
Если на графике, подобном манометру, используется стрелка, и она начинает поворачиваться на 20 градусов (не радиан), вы должны экспортировать уже повернутую руку.
Затем установите 0 для дуги начала и на все градусы, в которые он будет вращаться, для дуги конца. Поэтому, если изначально стрелка поворачивается от 20 до 80 градусов, установите конечную дугу на 60 градусов (поскольку изображение уже повернуто на 20 градусов). Этот виджет получает значения с плавающей запятой от 0 до 100% из данных такого типа:

DATA_HOUR12_RATIO: часовая стрелка, два оборота за 24 часа
DATA_HOUR24_RATIO: часовая стрелка, один оборот в сутки
DATA_HOUR_RATIO: часовая стрелка, предположительно определяет часы / настройки телефона и вращается один или два раза в соответствии с ними
DATA_MINITE_RATIO: минутная стрелка, один оборот в час
DATA_SECOND_RATIO: секундная стрелка, один оборот в минуту
DATA_DATE_RATIO: стрелка дня, одна ротация в месяц (неподтвержденная)
DATA_WEEK_RATIO: стрелка дня, одна ротация в неделю (не подтверждено)
DATA_POWER_RATIO: сила руки, один оборот на заряд батареи
DATA_HEARTRATE_RATIO: стрелка сердечного ритма, вращается между минимальным и максимальным значениями сердечного ритма
DATA_CALORIE_RATIO: рука с калориями, вращается между минимальной и максимальной потраченными калориями
DATA_STANDUPTIMES_RATIO: стрелка в режиме ожидания, вращается от минимального до максимального количества раз, когда вы вставали
DATA_STRENTHTIME_RATIO: неизвестно
DATA_STEPS_RATIO: стрелка шагов, вращается между минимальным и максимальным количеством шагов в день
DATA_VO2MAX_RATIO: неизвестно
Выберите изображение, и оба размера / положения будут автоматически рассчитаны, чтобы поместить его в центр часов.
Затем установите центр вращения (изображение будет вращаться вокруг этой оси), и снова будет рассчитана позиция для размещения оси в центре часов. После того, как все настроено, заполните поле метки (это может быть что угодно) и нажмите «Отправить».