

# Techniques pour le développement d'interfaces

## 1. Création de graphiques SVG

La vibration est décrite comme une série de marche-arrêt des impulsions, qui peuvent être de durées différentes. La série peut être soit un entier décrivant le nombre de millisecondes à vibrer ou un tableau d'entiers décrivant une série de pauses et de vibrations. La vibration est contrôlée par une seule méthode: `Navigator.vibrate()`.  
[https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Vibration\\_API](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Vibration_API)

## 2. Usage de l'API vibration

- An SVG image begins with an `<svg>` element
- The width and height attributes of the `<svg>` element define the width and height of the SVG image
- The `<circle>` element is used to draw a circle
- The cx and cy attributes define the x and y coordinates of the center of the circle. If cx and cy are not set, the circle's center is set to (0, 0)
- The r attribute defines the radius of the circle
- The stroke and stroke-width attributes control how the outline of a shape appears. We set the outline of the circle to a 4px green "border"
- The fill attribute refers to the color inside the circle. We set the fill color to yellow

## 3. Les gestionnaires d'événements tactiles

Cet exemple permet de gérer un toucher multiple (plusieurs contacts simultanés), permettant ainsi à l'utilisateur de dessiner dans un `<canvas>` avec plusieurs doigts. Cela ne fonctionne qu'avec les navigateurs supportant les interactions tactiles.