

Techniques pour le développement d'interfaces

1.Création de graphiques SVG

- 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
- The closing </svg> tag closes the SVG image

2.Usage de l'API vibration

Un tableau de valeurs décrit des périodes de temps durant lesquelles le dispositif effectue des vibrations alternées (marche-arrêt répété). Chaque valeur dans le tableau est convertie en entier puis est interprétée alternativement comme le nombre de millisecondes pour lequel le dispositif devrait vibrer et le nombre de millisecondes dont il ne le devrait pas. Par exemple:

3.Les gestionnaires d'événements tactiles

Afin de fournir un support de qualité pour les interfaces tactiles, les événements tactiles (*touch events*) permettent d'interpréter les interactions tactiles (sur les écrans ou trackpads).