

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

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

3. Les gestionnaires d'événements tactiles

Le point de contact avec la surface. Cela peut être un doigt ou un stylet (ou un coude, une oreille, un nez... enfin il y a quand même des chances que cela soit un doigt).