

Techniques pour le développement d'interfaces

1.Création de graphiques SVG:

SVG Code explanation:

- 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

Note: Since SVG is written in XML, all elements must be properly closed!

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: **Navigator.vibrate()**.

3.Les gestionnaires d'événements tactiles :

Surface

La surface tactile. Cela peut être un écran ou un trackpad.

Point de toucher (*Touch point*)

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).

