

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

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

Définitions

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).