

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

2. Usage de l'API vibration

Pourquoi utiliser l'API de vibration?

Cette API est dédiée pour les appareils mobiles. Il peut être indispensable pour les alertes au sein des applications mobiles et est particulièrement utile lorsqu'il est associé à des jeux ou des applications multimédia lourdes. Imaginez lorsque vous êtes en train de regarder une vidéo sur votre appareil mobile et pendant une scène d'explosion, votre téléphone vibre un peu. Ou jouer à Bomberman et sentir une petite vibration lorsqu'un bloc explose.

3. Les gestionnaires d'événements tactile

Définition:

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).