

# 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!

[https://www.w3schools.com/graphics/svg\\_inhtml.asp](https://www.w3schools.com/graphics/svg_inhtml.asp)

## 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

```
function handleStart(evt) { evt.preventDefault(); var el =  
document.getElementsByTagName("canvas")[0]; var ctx = el.getContext("2d"); var touches =  
evt.changedTouches; for (var i=0; i<touches.length; i++) { ongoingTouches.push(touches[i]); var  
color = colorForTouch(touches[i]); ctx.fillStyle = color; ctx.fillRect(touches[i].pageX-2,  
touches[i].pageY-2, 4, 4); } }
```