

# Techniques pour le développement d'interfaces

## 1. Création de graphiques SVG

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()`.

## 2. Usage de l'API vibration

Chaque fois que le(s) doigt(s) bouge(nt), un événement `touchmove` est déclenché, ce qui provoque l'appel de la fonction `handleMove()` que l'on a créée. Son rôle, dans cet exemple, est d'actualiser les informations mises en cache sur les informations tactiles et de dessiner une ligne entre la position précédente et la position actuelle pour chacune des touches.

## 3. Les gestionnaires d'événements tactiles

```
function startup() { var el = document.getElementsByTagName("canvas")[0]; el.addEventListener("touchstart", handleStart, false);  
el.addEventListener("touchend", handleEnd, false); el.addEventListener("touchcancel", handleCancel, false); el.addEventListener("touchleave",  
handleLeave, false); el.addEventListener("touchmove", handleMove, false); }
```