

Techniques pour le développement d'interfaces

1. Création de graphiques SVG

Lorsqu'un utilisateur enlève son doigt de la surface, un événement touchend est envoyé. De la même manière, un événement touchleave sera envoyé si le doigt sort du canvas. Ici, les deux événements sont gérés en commun avec la fonction handleEnd() ci-dessous. Son rôle est de dessiner le dernier segment pour chaque toucher qui s'est fini et de retirer le point de contact de la liste.

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

Lorsqu'un utilisateur enlève son doigt de la surface, un événement touchend est envoyé. De la même manière, un événement touchleave sera envoyé si le doigt sort du canvas. Ici, les deux événements sont gérés en commun avec la fonction handleEnd() ci-dessous. Son rôle est de dessiner le dernier segment pour chaque toucher qui s'est fini et de retirer le point de contact de la liste.