

# Techniques pour le développement d'interfaces

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\(\)](#).

## 1. Création de graphiques SVG

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>My first SVG</h1>

<svg width="100" height="100">
  <circle cx="50" cy="50" r="40" stroke="green" stroke-width="4" fill="yellow" />
</svg>

</body>
</html>
```

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

## 2. Usage de l'API vibration

### Une seule vibration

Vous pouvez effectuer une seule vibration du matériel en spécifiant soit une valeur de type "entier", soit un tableau d'entiers.

```
window.navigator.vibrate(200);
window.navigator.vibrate([200])
```

Copy to Clipboard

Ces deux exemples illustrent tout deux la vibration de l'appareil pendant 200 millisecondes.

### 3. les gestionnaires d'événement tactiles

Quand la page charge, la fonction `startup()` décrite ci-dessous est appelée par l'attribut `onload` de l'élément `<body>`.

```
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);  
}
```