

Technique pour le développement d'interfaces

1.Création de graphiques SVG

SVG (Scalable Vector Graphics) est un langage de balisage [XML](#) décrivant des [images vectorielles](#) bidimensionnelles. On pourrait dire que SVG est aux images ce qu'[HTML](#) est au texte.

SVG est un format d'images vectorielles. Les images vectorielles peuvent être redimensionnées sans perte de qualité, tandis que ce n'est pas possible avec des images matricielles (bitmap).

<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/SVG>

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

Afin de fournir un support de qualité pour les interfaces tactiles, les événements tactiles (*touch events*) permettent d'interpréter les interactions tactiles (sur les écrans ou trackpads).

La surface tactile. Cela peut être un écran ou un trackpad.