

Technique pour le développement d'interfaces

1. Création de graphique SVG

Définition :

SVG est une application format XML. SVG permet de réaliser des graphiques et des dessins vectoriels. SVG permet de réaliser des dessins et des graphiques grâce à des formes de base ou des tracés.

SVG est une recommandation du W3C :

SVG 1.0 est devenu une recommandation du W3C le 4 septembre 2001.

SVG 1.1 est devenu une recommandation du W3C le 14 janvier 2003.

SVG 1.1 (deuxième édition) est devenu une recommandation du W3C le 16 août 2011.

Avantages SVG :

Les avantages de l'utilisation de SVG par rapport à d'autres formats d'image (comme JPEG et GIF) sont :

Les images SVG peuvent être créées et modifiées avec n'importe quel éditeur de texte

Les images SVG peuvent être recherchées, indexées, scriptées et compressées

Les images SVG sont évolutives

Les images SVG peuvent être imprimées avec une haute qualité à n'importe quelle résolution

Les images SVG sont zoomables

Les graphiques SVG ne perdent aucune qualité s'ils sont agrandis ou redimensionnés

SVG est un standard ouvert

Les fichiers SVG sont du pur XML

<https://www.w3schools.com/graphics/svginhtml.asp>

2. Usage de l'API vibration

Définition :

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()`.

Une seule vibration :

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

Série de vibrations :

Un tableau de valeurs décrit des périodes de temps durant lesquelles le dispositif effectue des vibrations alternées (marche-arrêt répété). Chaque valeur dans le tableau est convertie en entier puis est interprétée alternativement comme le nombre de millisecondes pour lequel le dispositif devrait vibrer et le nombre de millisecondes dont il ne le devrait pas.

3. Les questionnaires d'événements tactiles

Définition :

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).

TouchList (en-US) Représente un groupe de plusieurs interactions tactiles