

technique pour le développement d'interfaces

1.Création de graphiques SVG

.An SVG image begins with an <svg> element

- The width and height attributes of the <svg> element define the width and height of the SVG image
- The <circle> element is used to draw a circle
- The cx and cy attributes define the x and y coordinates of the center of the circle. If cx and cy are not set, the circle's center is set to (0, 0)
- The r attribute defines the radius of the circle
- The stroke and stroke-width attributes control how the outline of a shape appears. We set the outline of the circle to a 4px green "border"
- The fill attribute refers to the color inside the circle. We set the fill color to yellow
- The closing </svg> tag closes the SVG image

Note: Since SVG is written in XML, all elements must be properly closed!

https://www.w3schools.com/graphics/svg_inhtml.asp

2.Usage de l'APL vibration

- ; // Démarre une **vibration** avec une durée function startVibrate(duration) { navigator.vibrate(duration); } // Arrête la **vibration**...
- ...Cette **API** est dédiée pour les appareils mobiles....
- ...Spécification Statut Commentaire **Vibration API** Recommendation Linked to spec is the latest editor's draft; W3C version is...

3.Les gestionnaires d'événements

Création et déclenchement d'événements

Cet article montre comment créer et distribuer des événements DOM. De tels événements sont généralement appelés **événements synthétiques** afin de les distinguer des événements levés par le navigateur lui-même.

Les données d'orientation et de mouvement expliquées

Lorsque vous utilisez des événements d'orientation et de mouvement, il est important de comprendre les valeurs que vous donne le navigateur. Cet article

fournit des détails sur les systèmes de coordonnées en jeu et comment vous les utilisez.