

# technique pour le développement d'interface

## 1.création de graphique SVG

What you should already know

Before you continue, you should have some basic understanding of the following:

- HTML
- Basic XML

If you want to study these subjects first, find the tutorials on our [Home page](#).

What is SVG?

- SVG stands for Scalable Vector Graphics
- SVG is used to define vector-based graphics for the Web
- SVG defines the graphics in XML format
- Every element and every attribute in SVG files can be animated
- SVG is a W3C recommendation
- SVG integrates with other W3C standards such as the DOM and XSL

SVG is a W3C Recommendation

SVG 1.0 became a W3C Recommendation on 4 September 2001.

SVG 1.1 became a W3C Recommendation on 14 January 2003.

SVG 1.1 (Second Edition) became a W3C Recommendation on 16 August 2011.

SVG Advantages

Advantages of using SVG over other image formats (like JPEG and GIF) are:

- SVG images can be created and edited with any text editor
- SVG images can be searched, indexed, scripted, and compressed
- SVG images are scalable
- SVG images can be printed with high quality at any resolution
- SVG images are zoomable
- SVG graphics do NOT lose any quality if they are zoomed or resized
- SVG is an open standard
- SVG files are pure XML

Creating SVG Images

SVG images can be created with any text editor, but it is often more convenient to create SVG images with a drawing program, like [Inkscape](#).

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

Les [événements DOM](#) sont déclenchés pour notifier au code des « changements intéressants » qui peuvent affecter l'exécution du code. Ces changements peuvent résulter d'interactions avec l'utilisateur, comme l'utilisation de la souris ou le redimensionnement d'une fenêtre, de changements dans l'état de l'environnement sous-jacent (par exemple, une batterie faible ou des événements médiatiques provenant du système d'exploitation), et d'autres causes.

Chaque événement est représenté par un objet implémentant l'interface [Event](#), et peut avoir d'autres propriétés et/ou champs, permettant d'obtenir des informations supplémentaires au sujet de ce qui s'est produit. La documentation de chaque événement comporte un tableau (en haut de la page) qui comprend un lien vers l'interface de l'événement associé et d'autres informations pertinentes. Une liste complète des différents types d'événements est donnée dans [Event >Événement Interfaces basées sur](#).

Cette rubrique fournit un index des principales *sortes* d'événements qui peuvent vous intéresser (animation, presse-papiers, workers, etc.) ainsi que les principales classes qui implémentent ces sortes d'événements. À la fin se trouve une liste exhaustive de tous les événements documentés.