

Technique pour le développement d'interface

1. création de graphique

Le Scalable Vector Graphics (en français « graphique vectoriel adaptable »), ou SVG, est un format de données ASCII conçu pour décrire des ensembles de graphiques vectoriels et basé sur XML. Ce format inspiré directement du VML et du PGML et est spécifié par le World Wide Web Consortium.

<https://www.w3.org/Graphics/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:

La méthode `Navigator.vibrate()` active le module matériel de vibration de l'appareil, si ce dernier est présent. Si l'appareil ne supporte pas les vibrations, cette méthode n'a aucun effet. Si une série de vibration est déjà en cours, la précédente série est stopée et la nouvelle série est lancée.

Si la méthode ne peut pas vibrer en raison d'arguments invalides, elle retournera `false`, sinon elle retournera `true`. Si la série contient de trop longue vibration, elle sera tronquée; la longueur maximale dépend de l'implémentation.

3. les gestionnaires d'événements tactile

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.

Le point de contact avec la surface. Cela peut être un doigt ou un stylet (ou un coude, une oreille, un nez... enfin il y a quand même des chances que cela soit un doigt).