

Techniques pour le développement d'interfaces

1. Création de graphiques SVG

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h1>My first SVG</h1>

<svg width="100" height="100">
  <circle cx="50" cy="50" r="40" stroke="green" stroke-width="4" fill="yellow" />
</svg>

</body>
</html>
Try it Yourself »
```

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

Surface

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

Point de toucher (Touch point)

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).

Interfaces

TouchEvent

Représente l'événement qui se produit quand l'action de toucher change.

Touch

Représente un point unique de contact entre l'utilisateur et la surface tactile.

TouchList

Représente un groupe de plusieurs interactions tactiles. Cela peut par exemple être le cas quand l'utilisateur utilise plusieurs doigts pour toucher simultanément la même surface.

DocumentTouch

Contient des méthodes