

Techniques pour le développement d'interfaces

1. Création de graphiques SVG

Explication du code SVG:

- Une image SVG commence par un élément `<svg>`
- Les attributs `width` et `height` de l'élément `<svg>` définissent la largeur et la hauteur de l'image SVG
- L'élément `<circle>` est utilisé pour dessiner un cercle
- Les attributs `cx` et `cy` définissent les coordonnées x et y du centre du cercle. Si `cx` et `cy` ne sont pas définis, le centre du cercle est défini sur (0, 0)
- L'attribut `r` définit le rayon du cercle
- Les attributs de trait et de largeur de trait contrôlent l'apparence du contour d'une forme. Nous définissons le contour du cercle sur une «bordure» verte de 4 pixels
- L'attribut `fill` fait référence à la couleur à l'intérieur du cercle. Nous définissons la couleur de remplissage sur jaune
- La balise de fermeture `</svg>` ferme l'image SVG
- Remarque: puisque SVG est écrit en XML, tous les éléments doivent être correctement fermés!

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

3. Les gestionnaires d'événements tactiles

Définitions:

- ★ 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.

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 permettant de créer les objets Touch et TouchList.