ЯНДЕКС

Сенсорный ввод (часть 1)

Всеволод Шмыров

ImageViewer

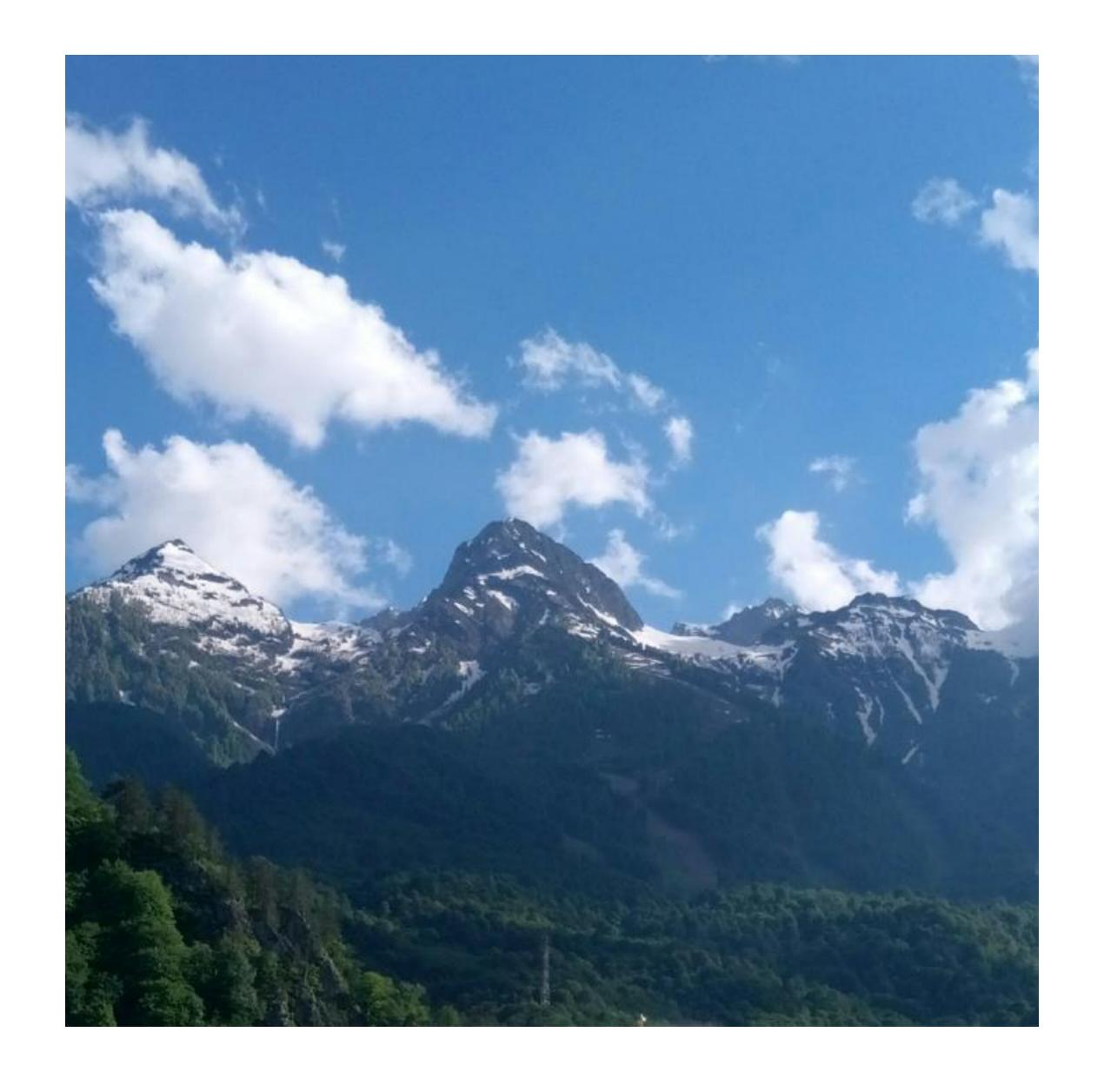
```
var viewer = new ImageViewer({
   url: 'http://yandex.ru/img.png',
   elem: elem,
   size: { width: 800, height: 600 }
});
```

```
var viewer = new ImageViewer({
   url: 'http://yandex.ru/img.png',
   elem: elem,
   size: { width: 800, height: 600 }
});
```

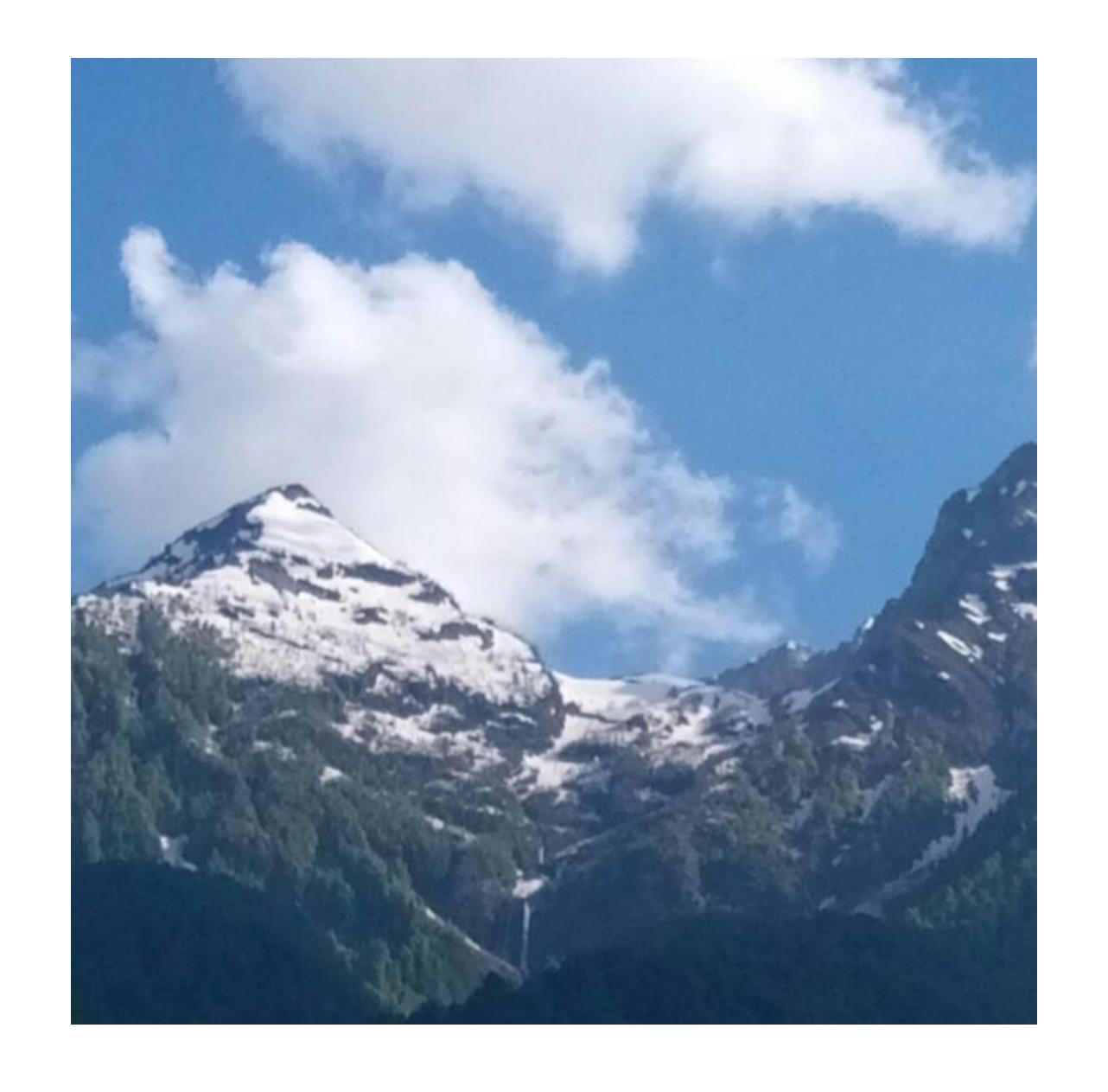
```
var viewer = new ImageViewer({
   url: 'http://yandex.ru/img.png',
   elem: elem,
   size: { width: 800, height: 600 }
});
```

```
var viewer = new ImageViewer({
   url: 'http://yandex.ru/img.png',
   elem: elem,
   size: { width: 800, height: 600 }
});
```

Интерфейс вьювера







• Вопрос – обсуждение

- Вопрос обсуждение
- Немного пишем код здесь

- Вопрос обсуждение
- Немного пишем код здесь (только Vanilla JS)

- Вопрос обсуждение
- Немного пишем код здесь (только Vanilla JS)
- Домашнее задание

Какие могут быть сложности?

• Разные способы управления

- Разные способы управления
- Разные спецификации

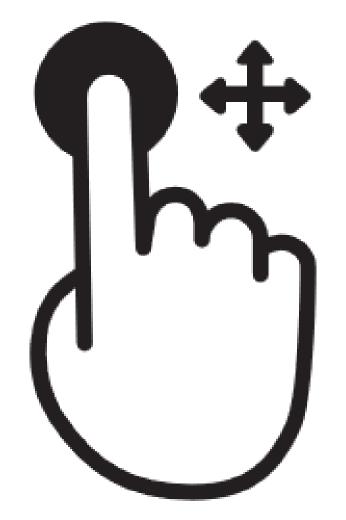
- Разные способы управления
- Разные спецификации
- Особенности обработки жестов

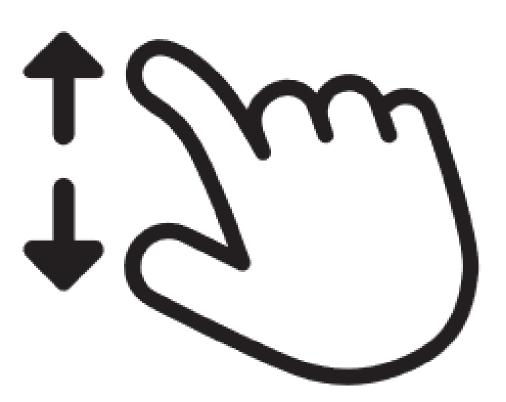
- Разные способы управления
- Разные спецификации
- Особенности обработки жестов
- Производительность

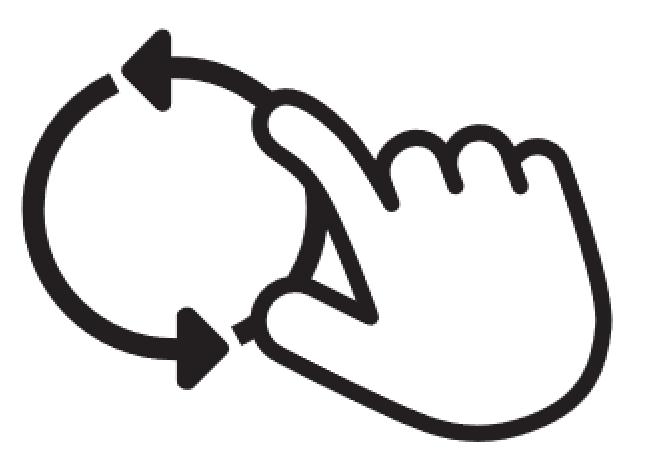
Управление

Какие жесты необходимо поддерживать?

Необходимое управление







Спецификации

Большой «зоопарк» спецификаций

Mouse Events

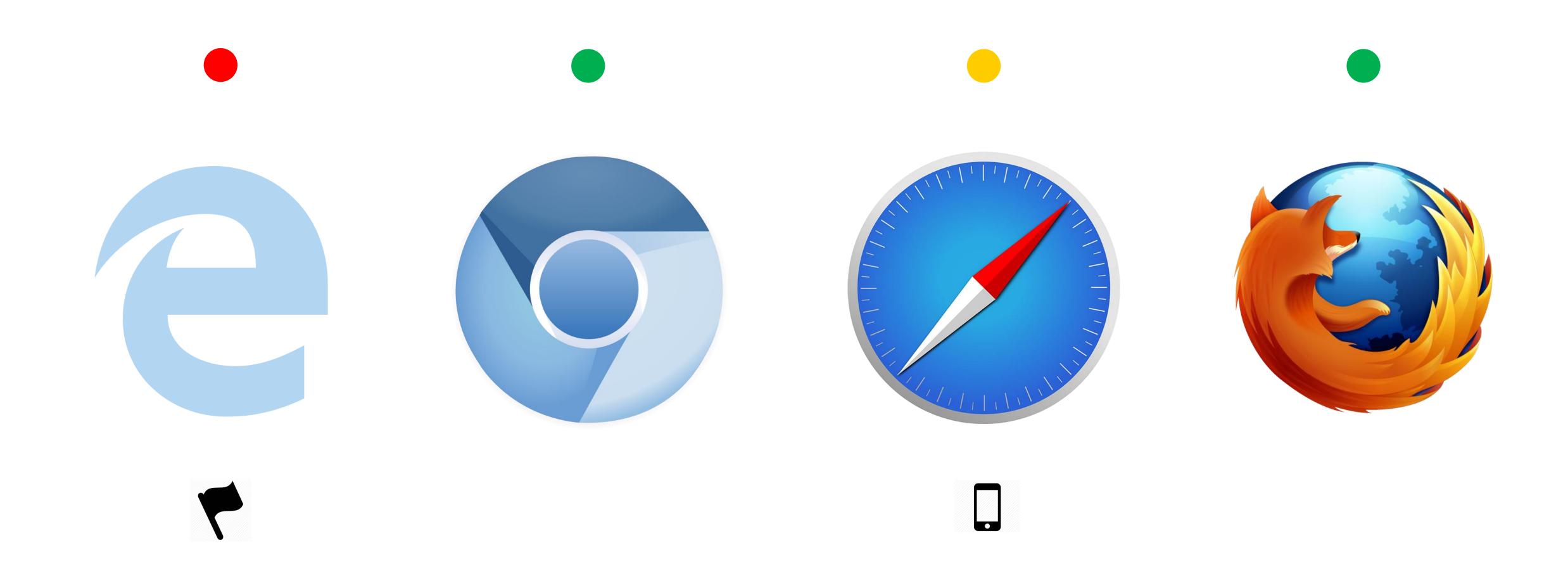
Большой «зоопарк» спецификаций

- Mouse Events
- Touch Events

Большой «зоопарк» спецификаций

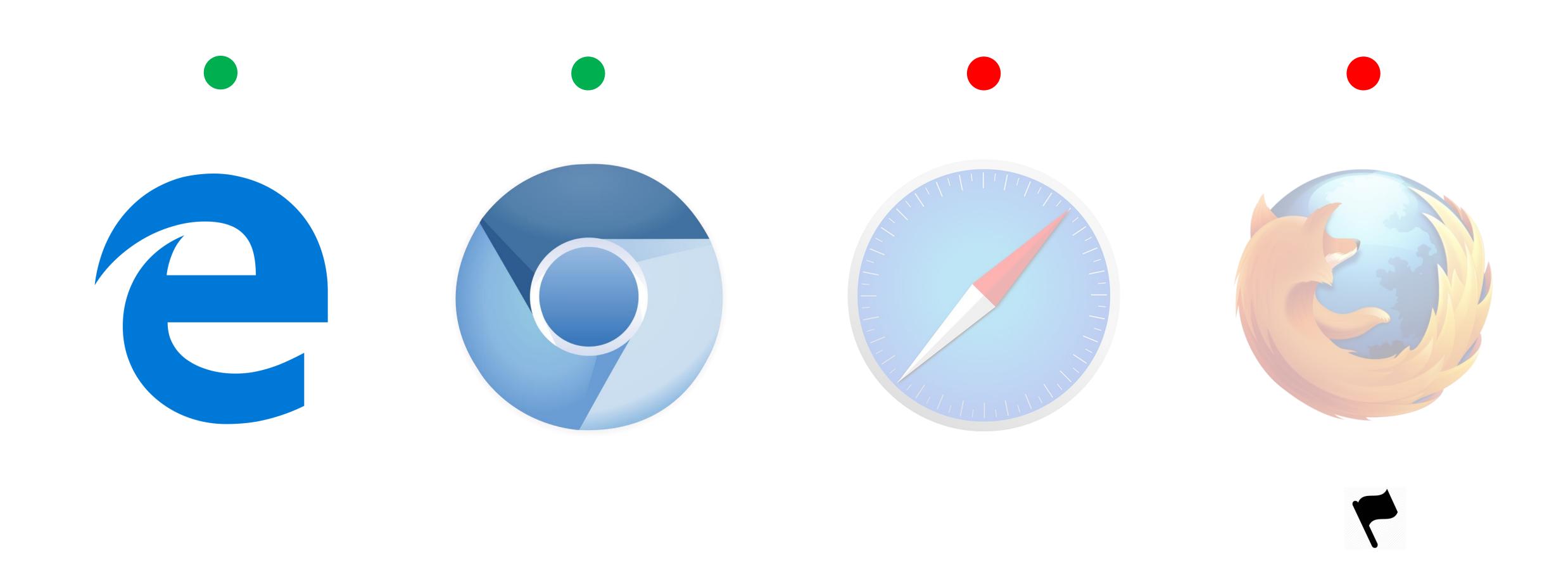
- Mouse Events
- Touch Events
- Pointer Events

Touch Events



Поддержка браузерами

Pointer Events



Поддержка браузерами

Все спецификации в Chromium

	Mouse	Touch	Pointer
Мышка			
Касание			

Готовые решения

• Эмуляция Touch на основе Pointer

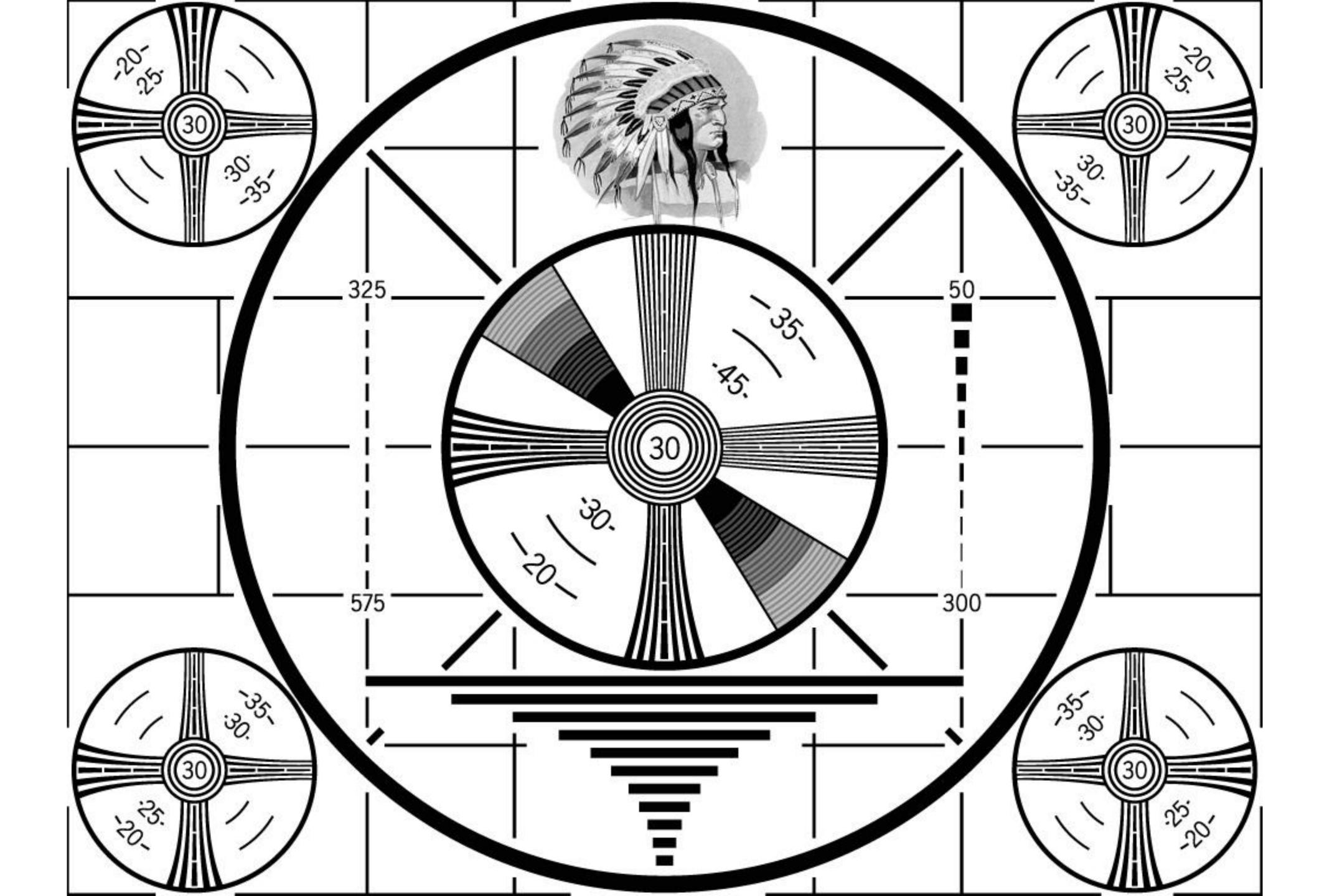
Готовые решения

- Эмуляция Touch на основе Pointer
- Эмуляция Pointer на основе Touch

Готовые решения

- Эмуляция Touch на основе Pointer
- Эмуляция Pointer на основе Touch
- Все это не для нас

https://clck.ru/BNi82



Архитектура

Как мы будем обрабатывать разные события?

Pointer

Архитектура 36

Pointer

Touch

Pointer

Touch

Mouse

Pointer

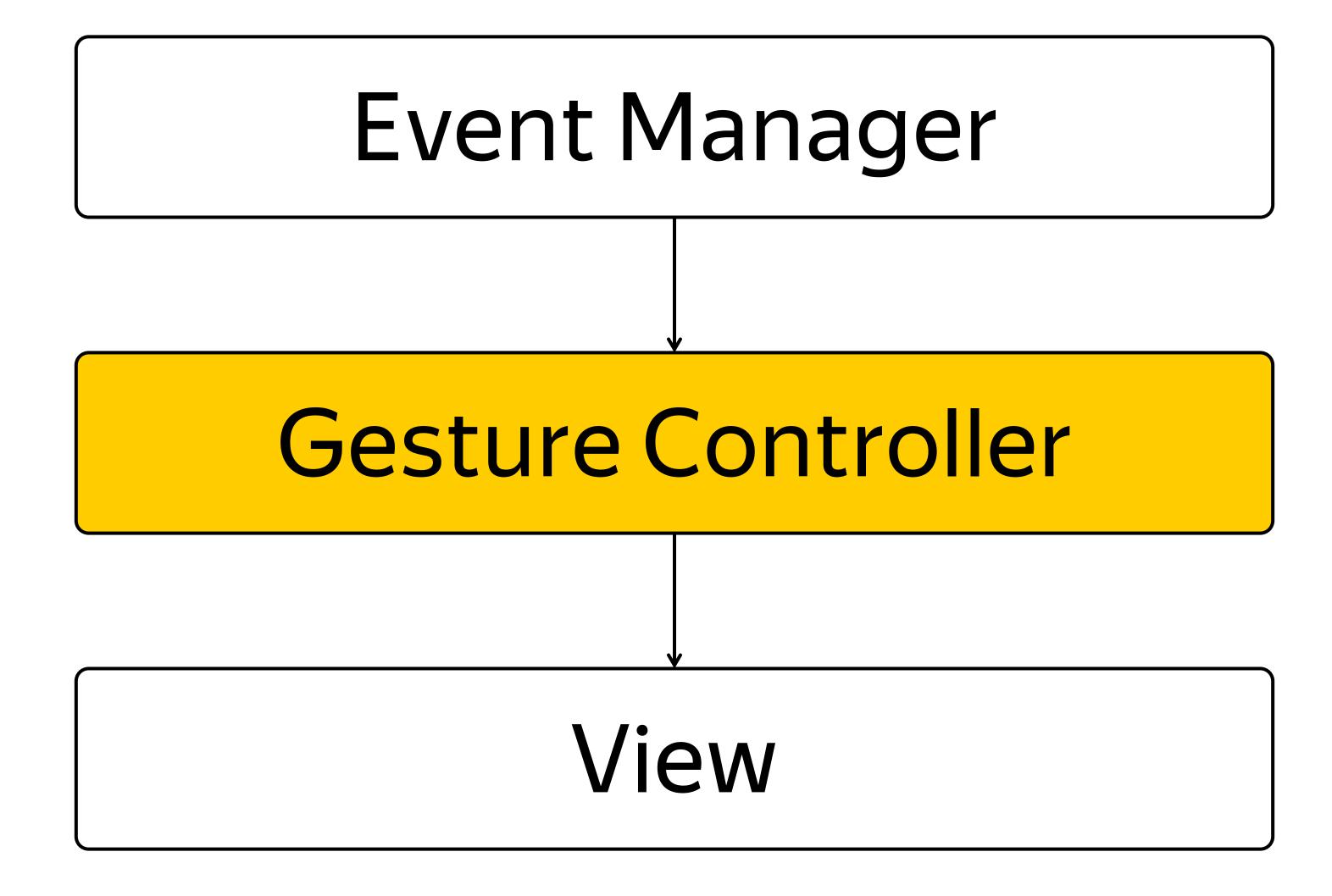
Touch

MouseWheel

Mouse

Pointer | Touch | Mouse

Event Manager



Архитектура

```
event({
    type: 'start', // 'move', 'end'
    targetPoint: targetPoint
});
```

```
event({
    type: 'start', // 'move', 'end'
    targetPoint: targetPoint
});
```

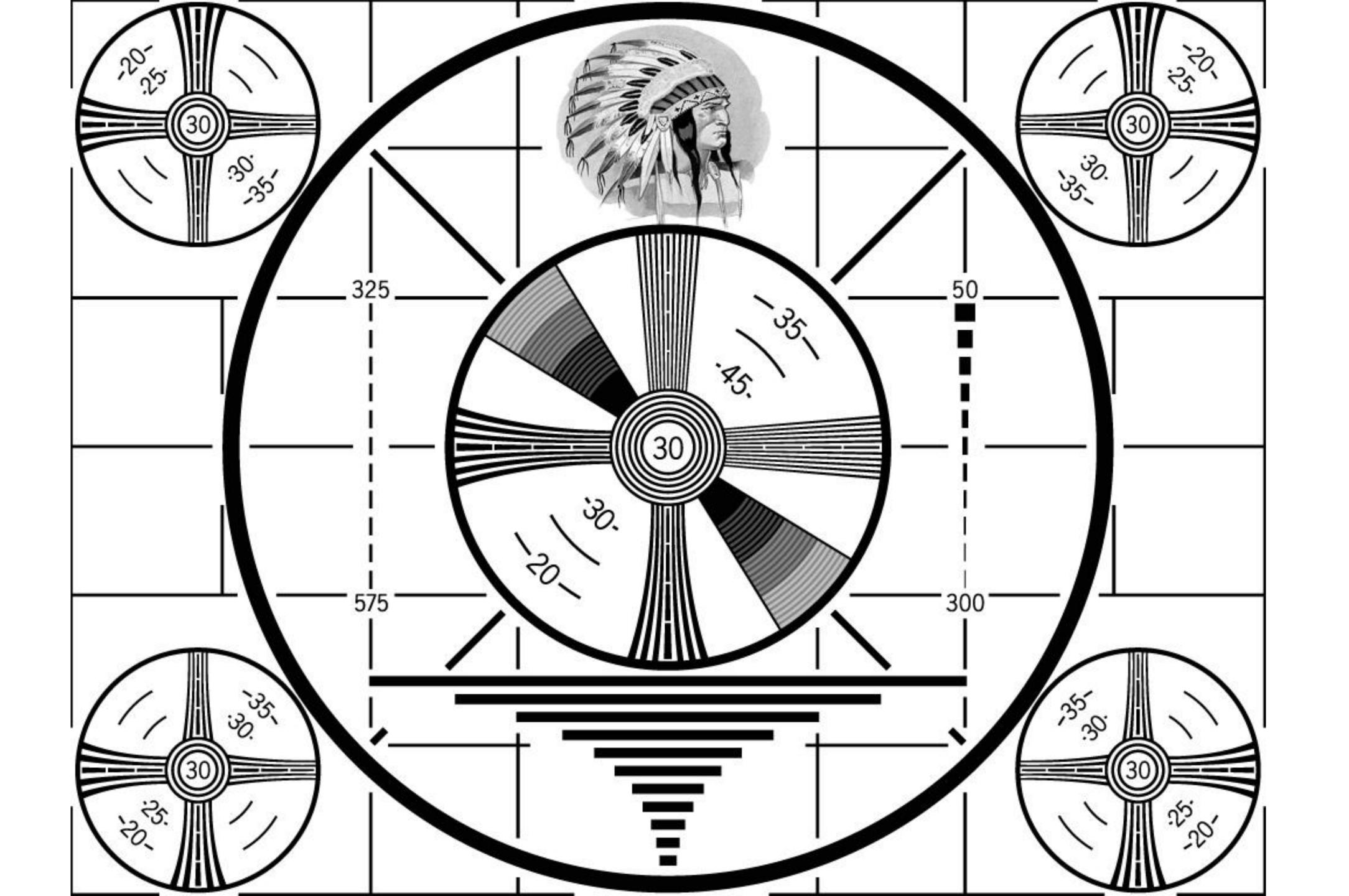
Общий план

Общий план

- 10 июля
 - One-touch жесты
 - Поддержка Mouse, Touch
- 12 июля
 - Multi-touch жесты

- 20 июля
 - Разбор домашнего задания (Pointer Events)

Поехали!



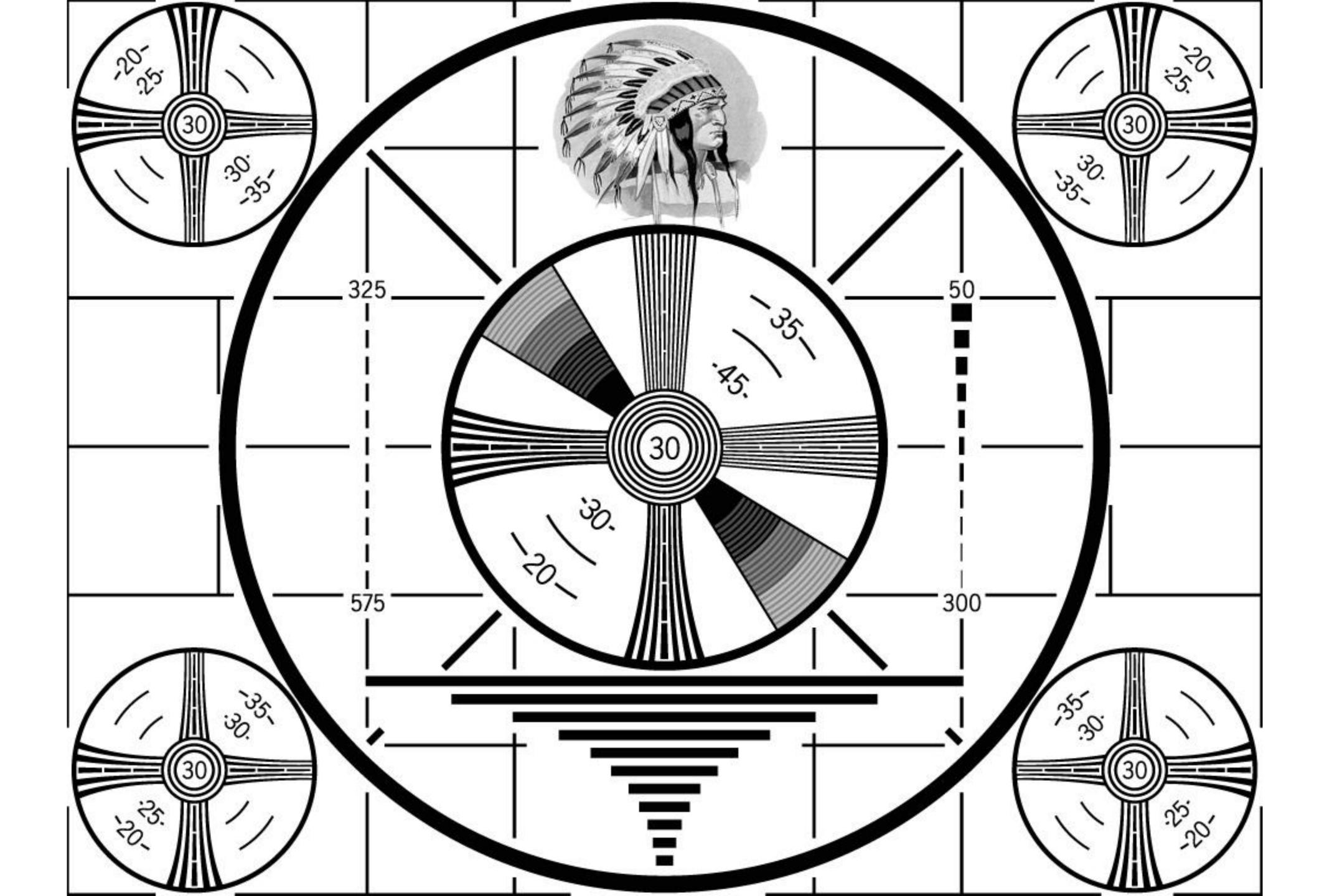
Драг

{

```
x: initState.x + event.x - initEvent.x,
```

```
y: initState.y + event.y - initEvent.y
```

3



Какие есть способы отменить поведение touch-события?

Отмена поведение touch-браузеров

• Меta на странице

Отмена поведение touch-браузеров

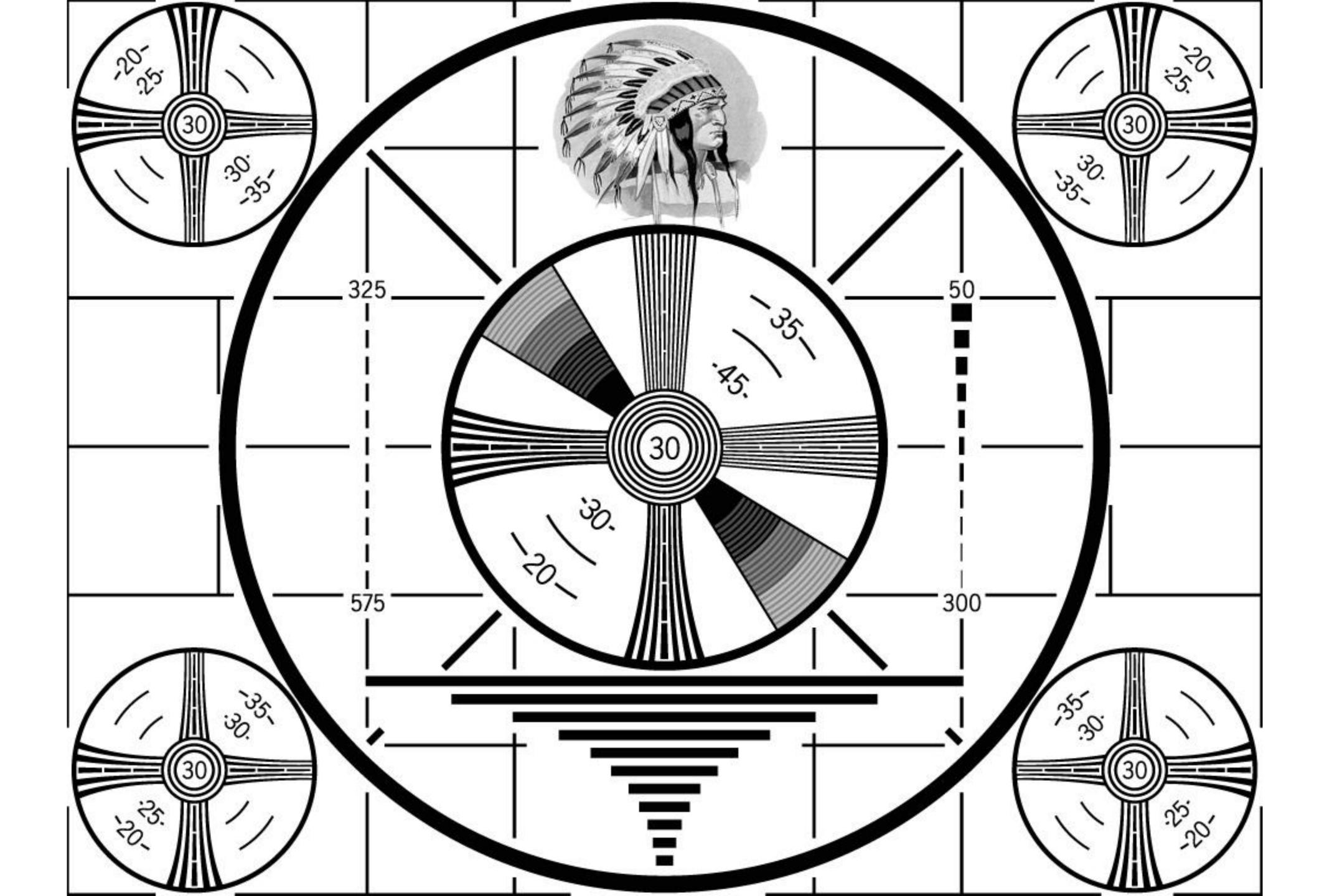
- Меta на странице
- CSS-свойство «touch-action» none

Отмена поведение touch-браузеров

- Меta на странице
- CSS-свойство «touch-action» none
- event.preventDefault();

dblclick

Обработка жеста dblclick



Домашнее задание (Часть 1)

Pointer Touch Mouse

Event Manager

Домашнее задание (Часть 2)

Обработка прокрутки колесика мышки (MouseWheel)

Домашнее задание (Часть 3)

Поведение «OneTouchZoom»

- Обработка Pointer-событий
- Обработка MouseWheel
- Поведение «OneTouchZoom»

• Присылайте ДЗ на почту – <u>vsesh@yandex-team.ru</u>

- Присылайте Д3 на почту <u>vsesh@yandex-team.ru</u>
- Не делайте fork / pull request!

- Присылайте Д3 на почту <u>vsesh@yandex-team.ru</u>
- Не делайте fork / pull request!
- 18 июля 23.00 срок выполнения Д3

- Присылайте Д3 на почту <u>vsesh@yandex-team.ru</u>
- Не делайте fork / pull request!
- 18 июля 23.00 срок выполнения ДЗ (не торопитесь)

- Присылайте Д3 на почту <u>vsesh@yandex-team.ru</u>
- Не делайте fork / pull request!
- 18 июля 23.00 срок выполнения ДЗ (не торопитесь)
- 20 июля совместный разбор ДЗ

- Присылайте Д3 на почту <u>vsesh@yandex-team.ru</u>
- Не делайте fork / pull request!
- 18 июля 23.00 срок выполнения ДЗ (не торопитесь)
- 20 июля совместный разбор ДЗ
- Репозиторий будет обновляться после каждой лекций

Спасибо за внимание!

Всеволод Шмыров, Разработчик интерфейсов



vsesh@yandex-team.ru



@vsesh



vsevolod.shmyrov



vsesh