

# Techniques pour le développement d'interfaces

## 1. 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()`

## 2. création de graphique SVG

Cet article et son exemple associé montrent comment utiliser du SVG en ligne pour fournir une image de fond à un formulaire. Il montre comment JavaScript et CSS peuvent servir à manipuler l'image comme vous le feriez avec le XHTML dans un script. Notez que l'exemple ne fonctionnera que dans des navigateurs supportant XHTML (pas HTML) et l'intégration SVG.

[https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/SVG/Tutorial/SVG\\_In\\_HTML\\_Introduction](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/SVG/Tutorial/SVG_In_HTML_Introduction)

## 3. Les gestionnaires d'événements tactiles

Événements tactiles / Touch events

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).

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).