

# Tutoriel : Simuler un Drag dans Figma

## Introduction

Figma ne supporte pas directement la gestion de l'événement `ondrag` comme en JavaScript, mais vous pouvez créer une expérience de type drag-and-drop en utilisant le système de prototypage, notamment avec des interactions `On Drag`.

## Étape 1 : Créer vos éléments

- **Dessinez un objet** que vous souhaitez rendre « draggable » (par exemple, un rectangle ou un cercle).
- **Nommez-le**, par exemple, `Objet draggable`.

## Étape 2 : Créer l'état final

- **Dupliquez** cet objet (`Ctrl + D` ou `Cmd + D`).
- **Positionnez** cette copie à la nouvelle position où vous souhaitez que l'objet aille lors du drag.
- **Nommez-la**, par exemple, `Objet déplacé`.

## Étape 3 : Configurer le prototype

- Passez dans l'onglet **Prototype**.
- Sélectionnez l'objet d'origine (`Objet draggable`).
- Faites glisser la flèche de connexion vers la copie (`Objet déplacé`).
- Dans le panneau **interactions**, configurez :
  - **Trigger** : `On Drag`.
  - **Action** : `Navigate To` ou `Swap With`.
  - **Animation** : choisissez `Smart Animate` pour une transition fluide.

## Étape 4 : Créer une interaction pour revenir à l'état initial (optionnel)