

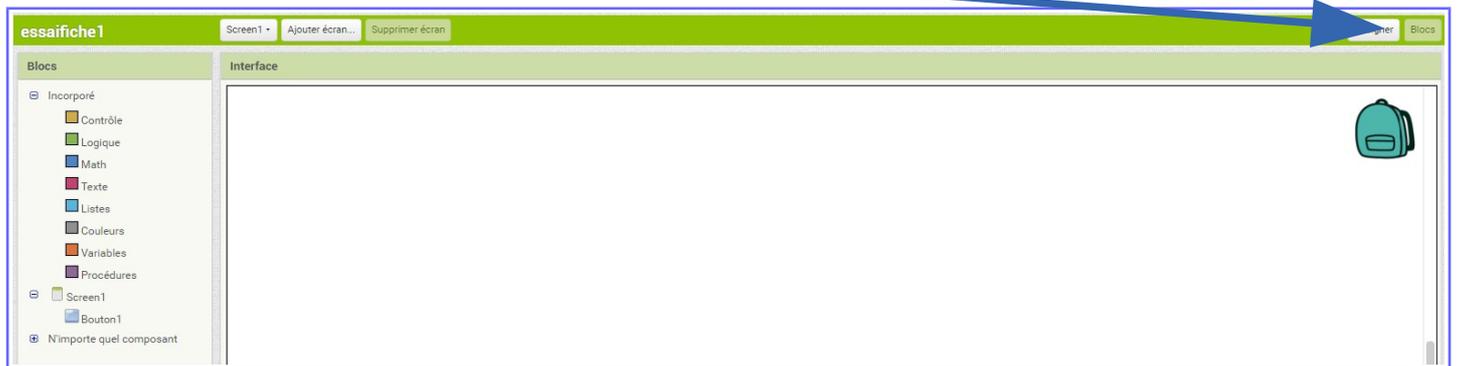
# App Inventor ressource Numéro 3



## Sources

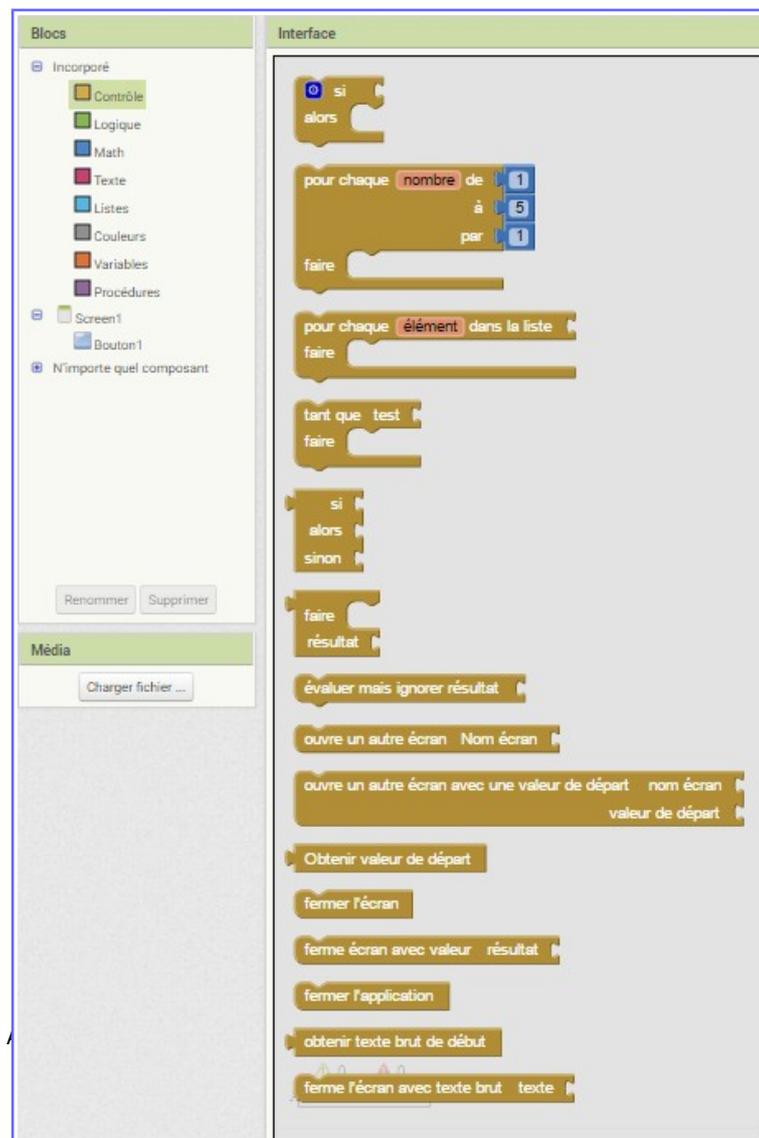
- <http://ai2.appinventor.mit.edu/>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3>
- <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator.html>

## Description de la partie Blocs



C'est la partie la plus importante dans la réalisation d'application, puisque c'est ici que nous raccordons les éléments à des actions. Par exemple une image ou un son qui apparaît lorsque nous appuyons sur un bouton.

A l'intérieur de la rubrique « Blocs » nous voyons (Incorporé, Screen1 et N'importe quel composant).



Si vous cliquez sur « **Contrôle** », « Logique »....sur la droite s'ouvre l'ensemble des blocs associés

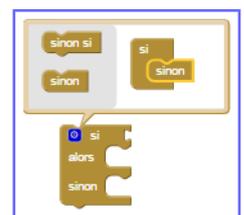
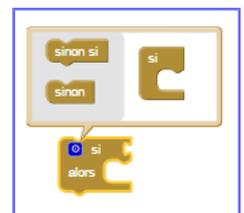
(Nous allons travailler sur le même principe que Scratch, Ardublock....)

Blocs « Contrôle »

Teste une condition donnée. Si la condition est bonne alors on effectue l'action de la ligne « Alors » sinon, on ne fait rien.

La petite étoile bleue vous ouvre d'autres possibilités

A moduler selon vos exigences



Les autres modules sont explicites...

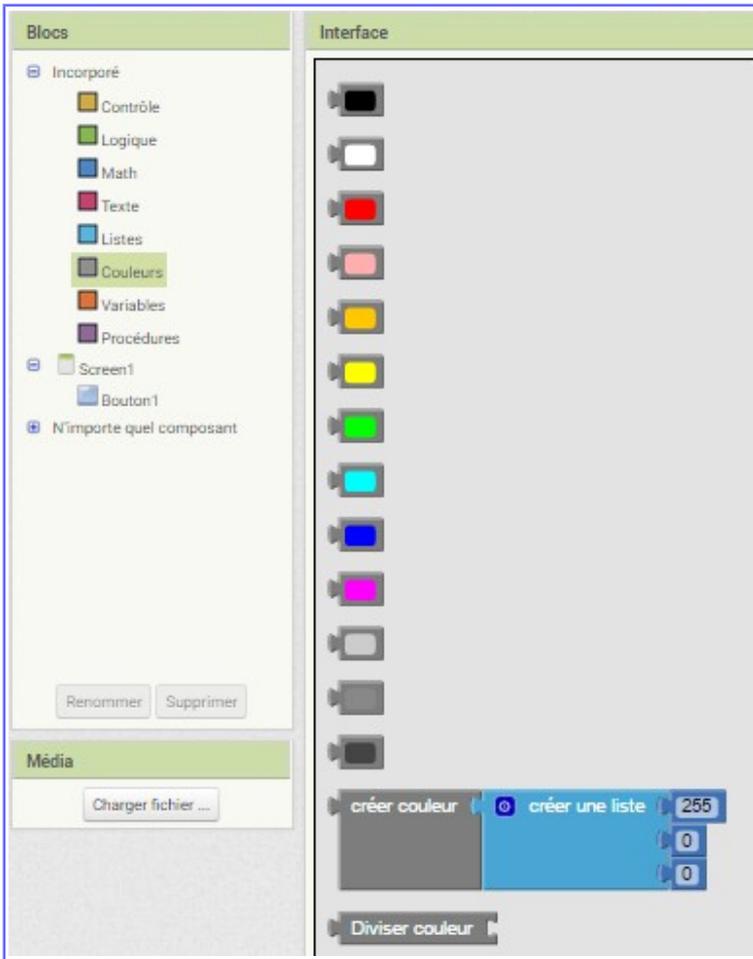
## Les blocs « Texte »

The screenshot displays the App Inventor interface. On the left, the 'Blocs' (Blocks) panel is visible, with the 'Texte' (Text) category highlighted in green. Below the blocks list are 'Renommer' (Rename) and 'Supprimer' (Delete) buttons, and a 'Média' (Media) section with a 'Charger fichier ...' (Load file ...) button. The main 'Interface' area on the right shows a vertical stack of text-related blocks: 'joint' (concatenate), 'longueur' (length), 'est vide' (is empty), 'comparer textes' (compare texts), 'couper' (cut), 'majuscule' (uppercase), 'Commence à texte sous-chaine' (starts with text substring), 'contient texte sous-chaine' (contains text substring), 'diviser à' (split at), 'diviser aux espaces' (split on spaces), 'segment texte début taille' (text segment start size), 'remplacer tout texte segment remplace' (replace all text segment with), and 'Texte masqué' (masked text).

Place du texte à l'intérieur du bloc. Il peut contenir des caractères, des chiffres ou d'autres caractères spéciaux.

Compare deux chaînes de caractères entre elles.

## Fonctions blocs « Couleurs »



Associe une couleur à une fenêtre, un texte, un bouton....

## Fonctions blocs « Variables »



### IMPORTANT !

En informatique, les variables sont en quelque sorte des objets de stockages qui contiennent quelque chose.

On peut ensuite faire appel à cet objet de stockage pour l'utiliser.

Par exemple, des photos dans un album photos, ici l'album est là le nom de la variable (objet de stockage) et les photos qui sont à l'intérieur de cet album est le contenu de la variable.

Ce bloc est utilisé pour créer une variable globale (global = utilisable partout dans le programme). Cliquer sur « nom » pour attribuer un nom à la variable.

Elle prend en argument un type nombre ou texte.



Place quelque chose dans une variable. soit pour l'initialiser ou lui donner une nouvelle valeur.

