

# App Inventor ressource Numéro 2



## Sources

<http://ai2.appinventor.mit.edu/>

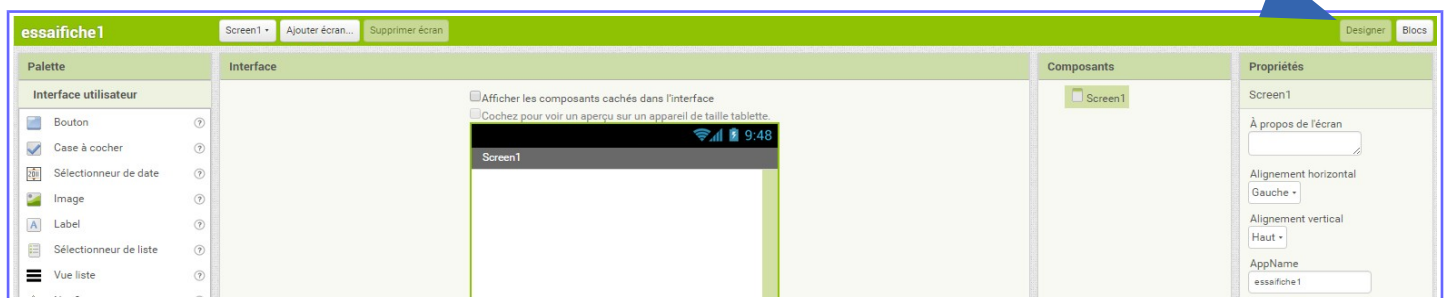
<https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3>

<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator.html>




## Description de la partie « Designer »











Elle est découpée en 4 parties




- « Palette » : Permet de placer les éléments dans l'application
- « Interface » : Aperçu de l'application
- « Composants » : Inventaire et arborescence des éléments ajoutés à l'application
- « Propriétés » : Permet de gérer les propriétés de chaque élément de l'application



Palette	Interface utilisateur
Bouton	Bouton cliquable, utilisable par exemple quand on veut valider quelque chose
Case à cocher	Case à cocher, permet à l'utilisateur de répondre à un choix donné en cochant ou non la case
Sélecteur de date	Sélecteur de date, composant invisible qui permet de faire des calculs sur le temps par rapport à l'heure de l'appareil
Image	Image, permet d'inclure une image en définissant sa largeur et hauteur
Label	Label, permet d'afficher un texte sur une ligne
Sélecteur de liste	Sélecteur de liste, crée une liste qui permet à l'utilisateur de choisir une des options parmi celles que l'on a paramétrées au préalable
Vue liste	Notificateur, permet de gérer les notifications du smartphone : messages d'information et d'alerte
Notificateur	Zone texte mot de passe, barre de saisie où les caractères sont remplacés par des étoiles afin de rentrer un mot de passe
Zone texte mot de passe	Sélecteur temps, jauge graduée dont l'utilisateur peut régler la valeur en faisant glisser son doigt
Ascenseur	Zone de texte, permet à l'utilisateur de saisir du texte sur une ou plusieurs lignes.
Curseur animé	
Zone de texte	
Sélecteur temps	
Afficheur Web	

Palette		<b>Dispositions...</b>
Interface utilisateur		Permet de placer des éléments dans une zone prédéfinie, ceux-ci s'aligneront horizontalement
Disposition		
 Arrangement horizontal	?	Permet de placer des éléments dans une zone découpée en 4 à la manière d'un tableau
 Arrangement tableau	?	
 Arrangement vertical	?	Permet de placer des éléments dans une zone prédéfinie, ceux-ci s'aligneront verticalement

Palette		<b>Médias...</b>
Interface utilisateur		
Disposition		Caméra, permet d'utiliser la caméra de l'appareil Android en mode vidéo, le fichier filmé peut être traité par l'application par la suite
Média		
 Caméscope	?	Sélectionneur d'images, permet à l'utilisateur de sélectionner une image parmi la galerie de son appareil Android afin que celle-ci soit traitée par l'application par la suite
 Caméra	?	
 Sélectionneur d'image	?	Lecteur, permet de jouer un fichier audio et d'afficher les contrôles de lecture
 Lecteur	?	Son, permet de jouer un court son
 Son	?	
 Enregistreur son	?	Enregistreur son, composant permettant d'enregistrer le son via le micro de l'appareil Android
 Reconnaissance vocale	?	Reconnaissance vocale, permet de convertir la voix de l'utilisateur en texte
 Texte à parole	?	Texte à parole, permet de transformer le texte saisi en voix
 Lecteur vidéo	?	Lecteur vidéo, module d'affichage des vidéos, la vidéo doit peser moins de 1 Mo
 Traduction Yandex	?	

Palette		<b>Dessins et animations...</b>
Interface utilisateur		Balle, permet de placer une balle dans le canevas
Disposition		Cadre, définit une zone dans laquelle on peut placer des balles et des images déplaçables pour créer des applications interactives
Média		
Dessin et animation		Image lutin, permet de placer un élément se comportant comme la balle mais dont on peut choisir l'apparence en remplaçant l'image de la balle par une image choisie
 Balle	?	
 Cadre	?	
 Image lutin	?	

**Palette**









Interface utilisateur

Disposition

Média

Dessin et animation

**Capteurs**

-  Accéléromètre
-  Scanneur code à barre
-  Horloge
-  GyroscopeSensor
-  Capteur position
-  Champ proche
-  Capteur orientation
-  ProximitySensor

## Capteurs...

Accéléromètre, permet d'utiliser l'accéléromètre de l'appareil Android. Ce module reçoit les accélérations de l'appareil en m/s<sup>2</sup> selon les axes X, Y et Z

Scanner code à barre, Composant pour l'utilisation du scanner de codes à barres pour lire un code à barres

Horloge, composant non visible qui fournit l'instant dans le temps en utilisant l'horloge interne sur le phone.

Gyroscope, composant non visible qui permet de mesurer la vitesse angulaire en trois dimensions en unités de degrés par seconde.

Champ proche, composant non visible pour fournir des capacités NFC. Pour l'instant, ce composant prend en charge la lecture et l'écriture des balises de texte seulement.

Capteur d'orientation, permet d'utiliser l'accéléromètre pour capter des informations sur l'orientation de l'appareil

**Propriétés**

Screen1

À propos de l'écran

Alignement horizontal

Gauche ▾

Alignement vertical

Haut ▾

AppName

essaifiche1

Couleur de fond

Blanc

Image de fond

Aucun...

Animation fermeture écran

Par défaut ▾

Icône

Aucun...

Animation ouverture écran

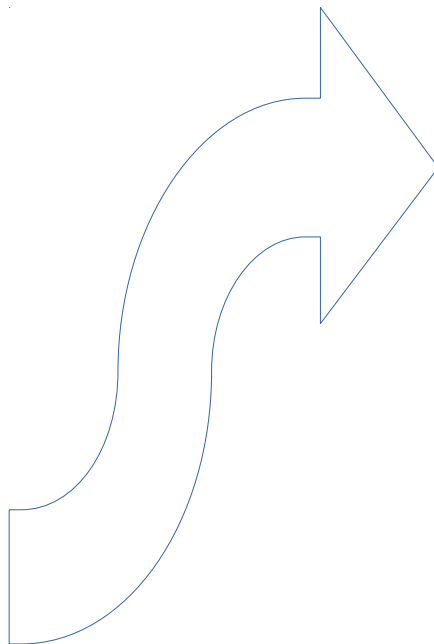
Par défaut ▾

## Les propriétés

Cet ensemble de propriétés est à définir pour chaque composant déposé dans la partie « Composants »

Ici, nous validons les propriétés de « Screen1 »

Vous constatez que vous avez ne nombreuses possibilités....



Orientation écran

Indéterminé ▾

Défilant

ShowStatusBar

Sizing

Fixed ▾

Titre

Screen1

TitleVisible

Version code

1

Nom version

1.0