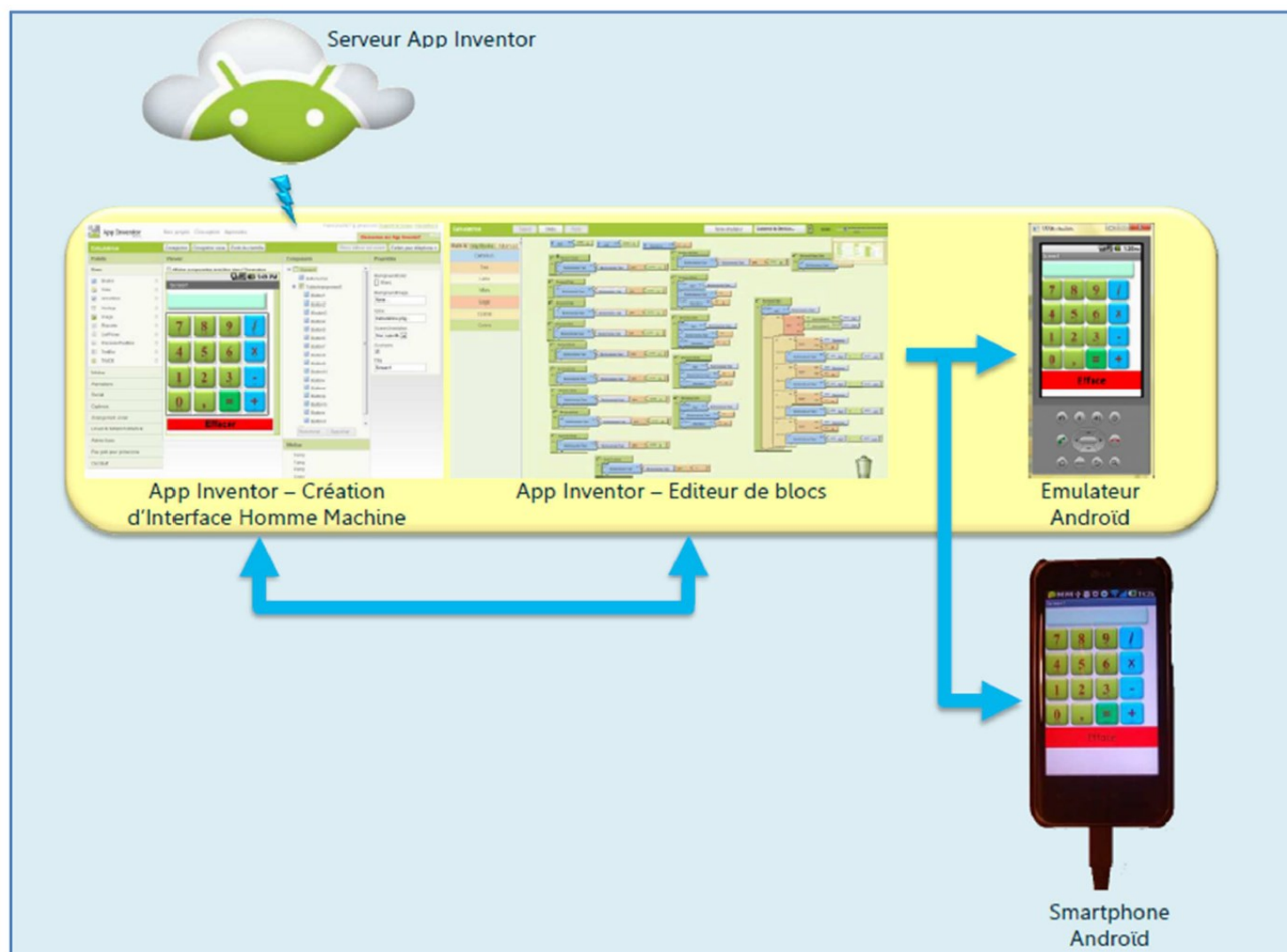


Prendre en main l'interface d'App_Inventor

Principe de fonctionnement d'App_Inventor :

App_inventor est une interface de développement d'applications Android **gratuite**. Il faut dans un premier temps créer l'interface graphique de l'application AVANT de la programmer à l'aide de blocs, ressemblant aux blocs Scratch. Un émulateur permet de visualiser en temps réel le fonctionnement de l'application. Il est aussi possible de connecter un smartphone ou une tablette en USB. Une fois l'application créée, il suffit de créer un fichier (.apk) qui sera copier et installer dans le téléphone.

Le fonctionnement d'App_Inventor est expliqué ci-dessous :

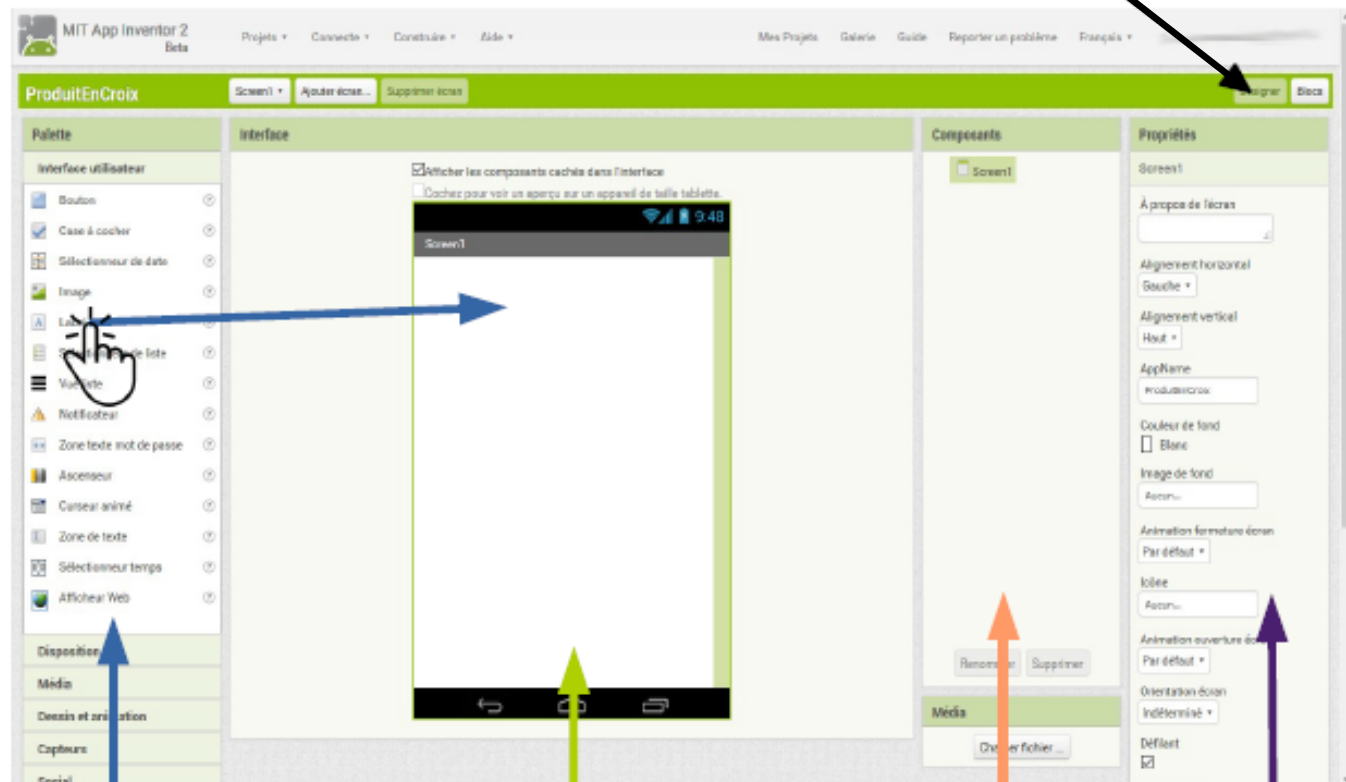


ATTENTION : App_Inventor est très limité en terme de mise en page... 3 polices, alignement simple (gauche, droite, centré), les couleurs sont limitées :

Colle ici le document présentant les couleurs disponibles dans App_Inventor

Mode : Designer

Il permet la conception de l'interface
visuelle de l'application



**Palettes des objets
Disponibles.**

Un glisser déposer
permet de les
positionner sur la
zone de travail (screen1).

**Interface
(Zone de travail)**

Cette zone représente
l'écran du smartphone
ou de la tablette.

**Fenêtre d'exploration
des composants
contenus dans l'interface
« screen1 ».**

Un clic sur un
des objets, permet, **en
utilisant le fenêtre de
droite (Propriétés)** de
modifier les propriétés de
base de l'objet.

**Fenêtres des
Propriétés.**

Il est possible de
modifier les propriétés
de l'objet sélectionné
depuis la zone de
travail ou depuis la
zone d'explorations.

Mode : Blocs

C'est ici que la programmation s'effectue. Sur la gauche apparaissent les différents éléments générés par le mode « designer »



Zone de programmation

Pour placer un élément, il faut le « glisser, déposer » à partir de la zone de blocs disponible.

Sac à dos

Permet de placer temporairement des blocs ou des groupes de blocs. Les blocs stockés sont accessible même sur un autre projet.

Poubelle

Fonctionne aussi avec un « glisser, déposer ».

Blocs disponibles

Pour placer un élément, il faut le « glisser, déposer » dans la zone de programmation