

Sur le Bureau :

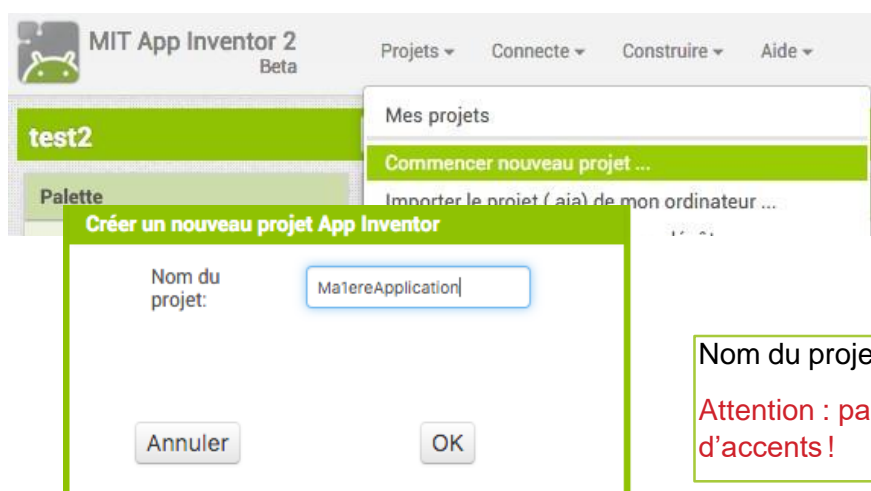
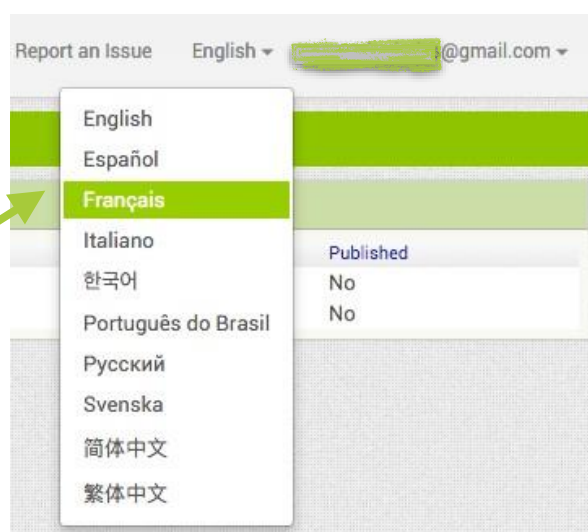
Lancer Ai2 Starter, ne pas fermer la fenêtre, juste la réduire.

Lancer maintenant App_Inventor

Se connecter avec les identifiants fournis par le professeur. Accepter les conditions d'utilisation.

Sélectionnez la version Français, cela sera plus simple ...

2



Dans le menu Projets > Commencer nouveau projet ...

3

Nom du projet : **Ma1ereApplication_prénom**

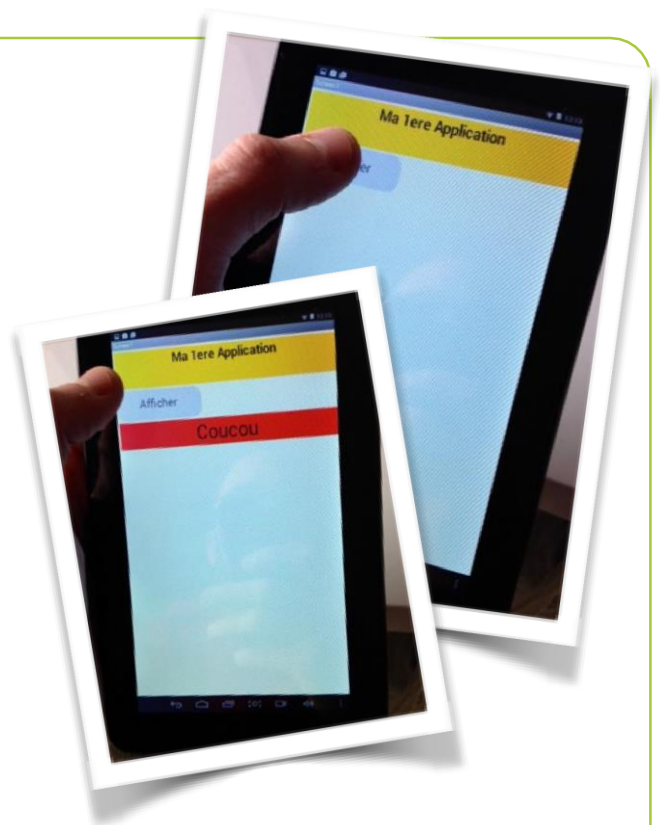
Attention : pas d'espace, pas de nom trop long et pas d'accents !

4



Notre 1ère application sera très simple !

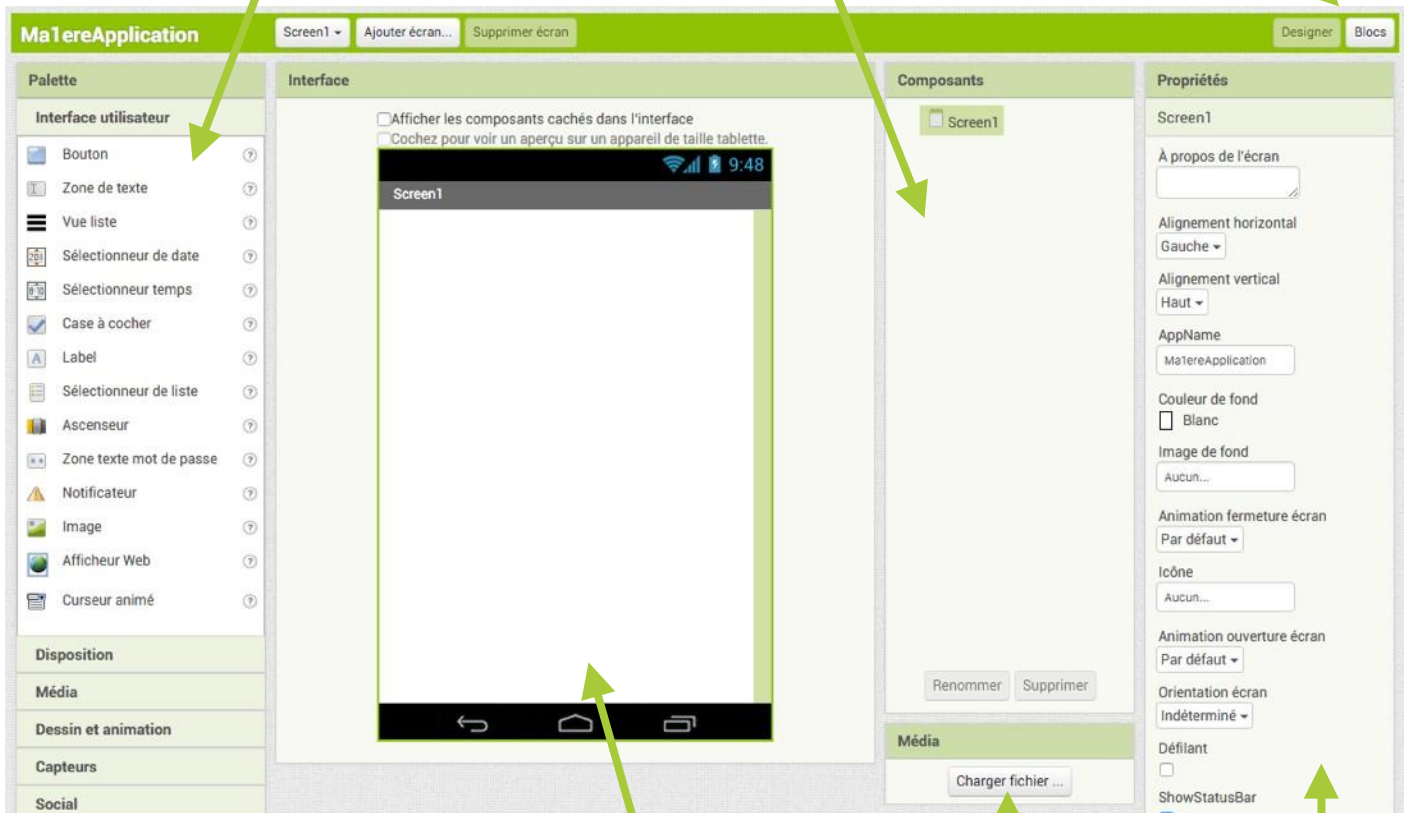
Elle consiste en un seul bouton de faire apparaître un texte : Coucou



Les outils disponibles

Les composants : les boutons, zones de textes, ... que contient notre application

Affichage pour dessiner l'application « Designer » ou pour programmer son fonctionnement « Blocs »



L'aperçu du design de l'application

Pour charger des images par exemple

Les outils de mises en forme : Gras, centre, les polices ...

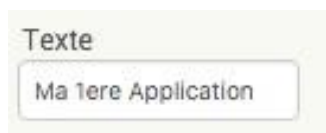
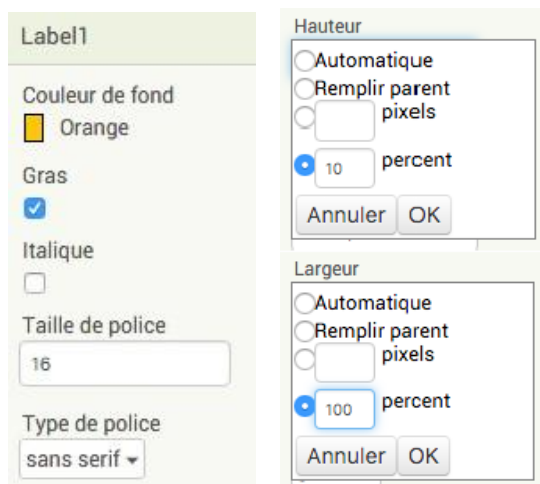


4

Par glisser/déposer, ajoutez un Label sur le haut de l'écran de la tablette.

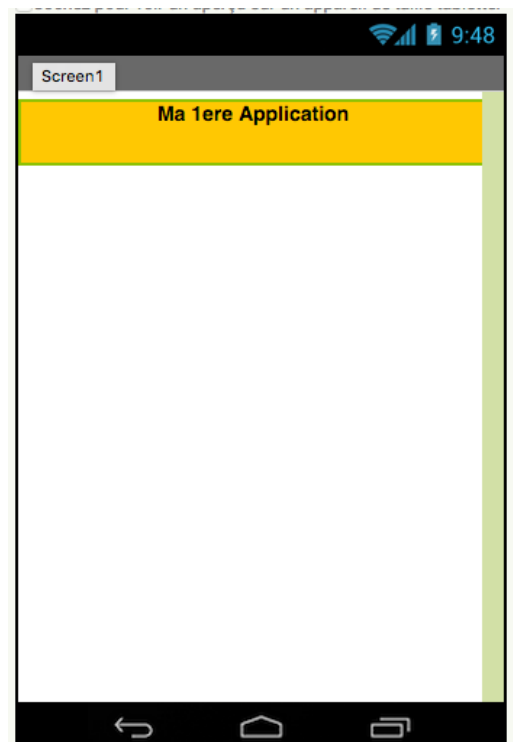
Il se rajoute automatiquement dans la colonne Composants.

Et il est modifiable dans la colonne Propriétés



Modifiez les propriétés afin qu'il ressemble à cela

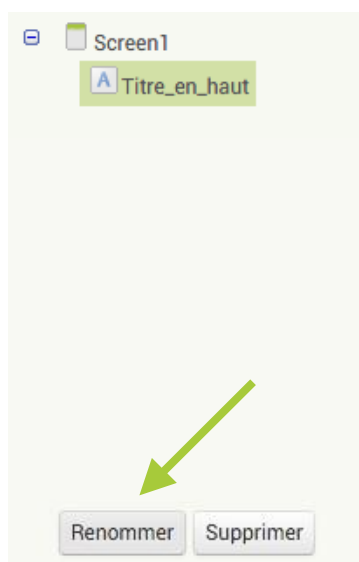
5



6

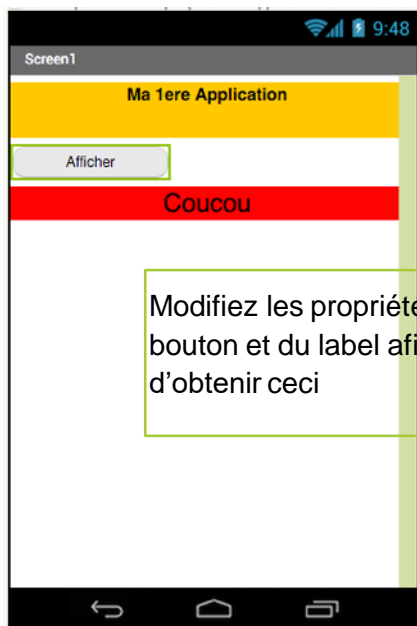
Modifiez également le nom du label en « **Titre_en_haut** » par exemple

Ce qui sera plus facile par la suite, plutôt que d'avoir 15 « labels_N° » ?



7

Par glisser/déposer, ajoutez un Bouton et autre Label à la suite



8

Modifiez les propriétés du bouton et du label afin d'obtenir ceci



9

Renommez le Label « Coucou » par « **Zone_a_afficher** »



C'est effectivement cette zone qui disparaîtra de l'écran en fonction de l'appui sur le bouton ...

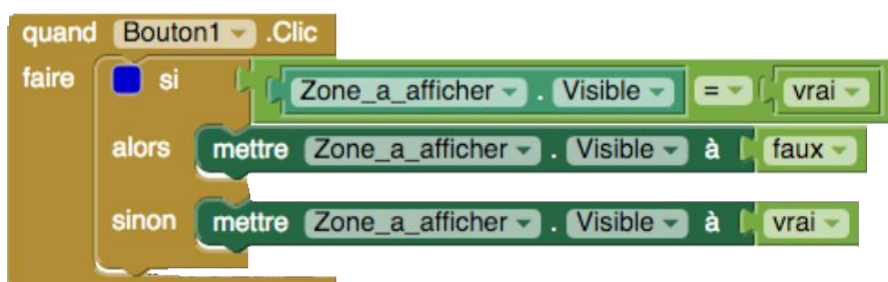


10

Passons maintenant sur la programmation du bouton et donc de l'affichage de la « zone_a_afficher »

11

Il faut maintenant réaliser le code qui permettra de faire fonctionner notre bouton

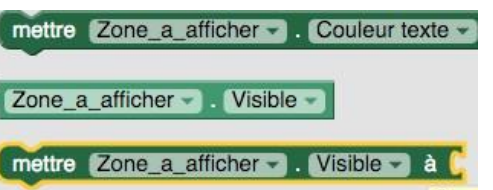
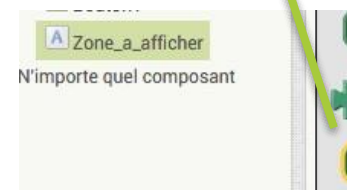
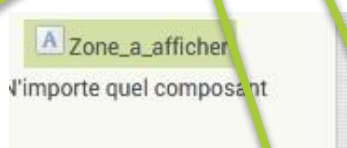
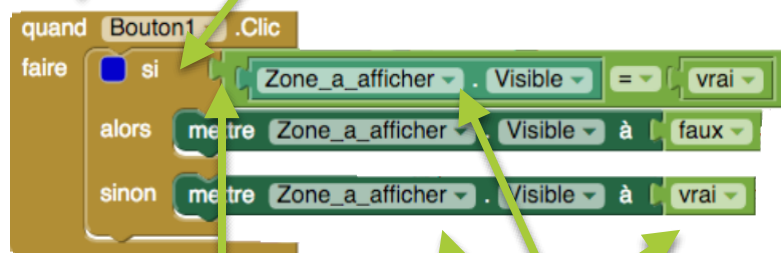
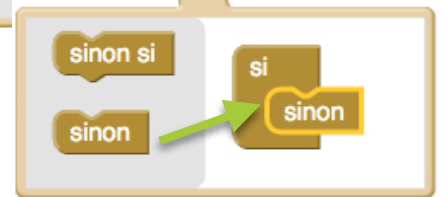
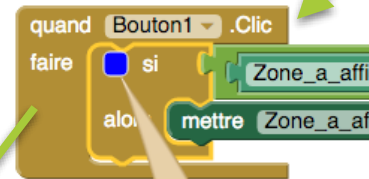
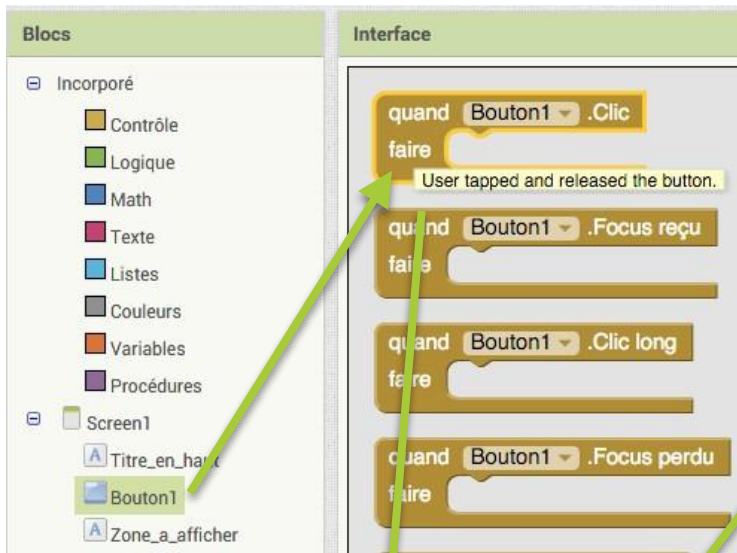


Au niveau du Bouton1 :
(si bouton cliqué)

Si Zone_a_afficher (notre coucou) est visible

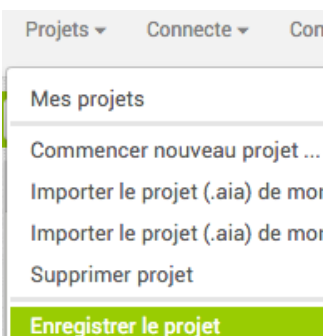
Alors ne plus l'afficher (visible = faux)

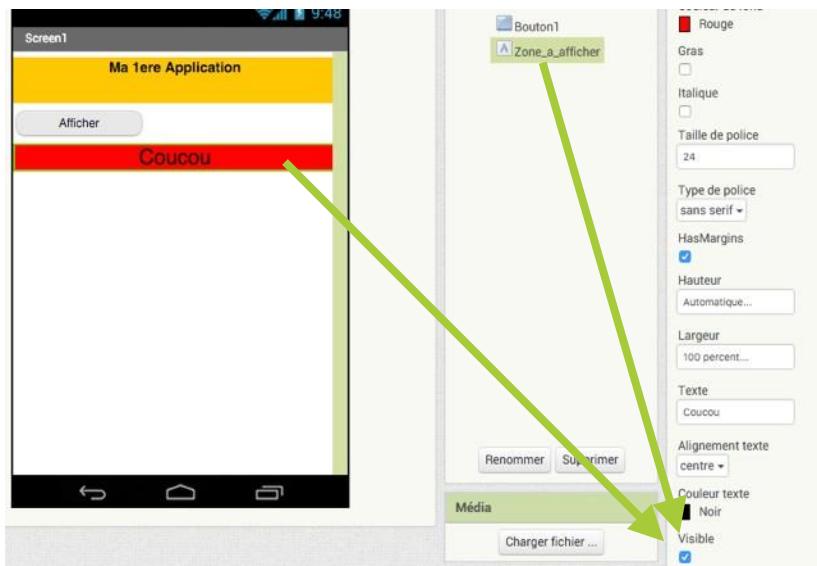
Sinon l'afficher (visible = vrai)



12

Il est peut être temps d'enregistrer le projet ...

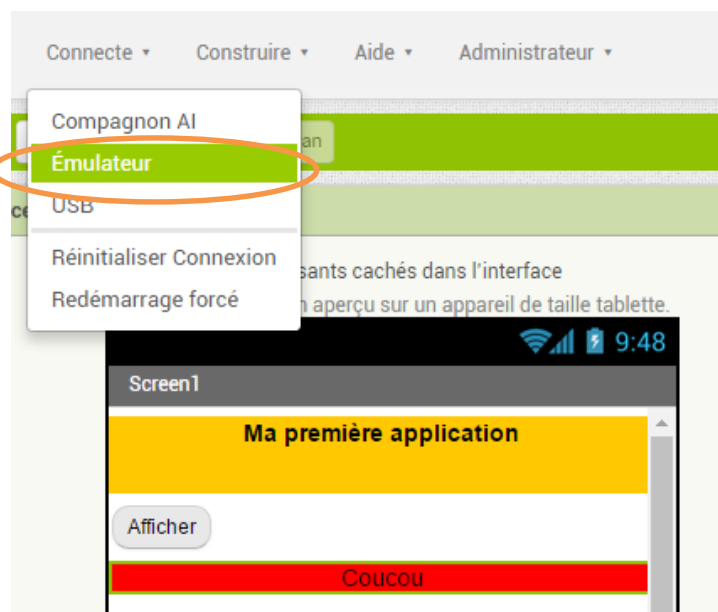




Il est possible de ne pas rendre visible notre « Coucou » dès le lancement de l'application ...

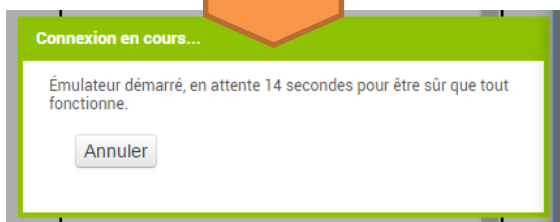
13

Notre application est terminée, il faut maintenant la tester à l'aide de l'émulateur android intégré à App_inventor. Il suffit de lancer l'émulateur :
→ Connecte→émulateur



Attention :

Attendre le chargement de l'application dans l'émulateur. Ne pas fermer les différentes fenêtres qui apparaissent.



14

Il ne reste plus qu'à tester l'application en cliquant sur le bouton :
afficher

BRAVO

