

Modèle de l'application à créer : créer les écrans et reproduit le modèle en respectant les consignes données. . Pour le label « Ceci est l'écran » tu es libre de choisir la police, la taille et la couleur.

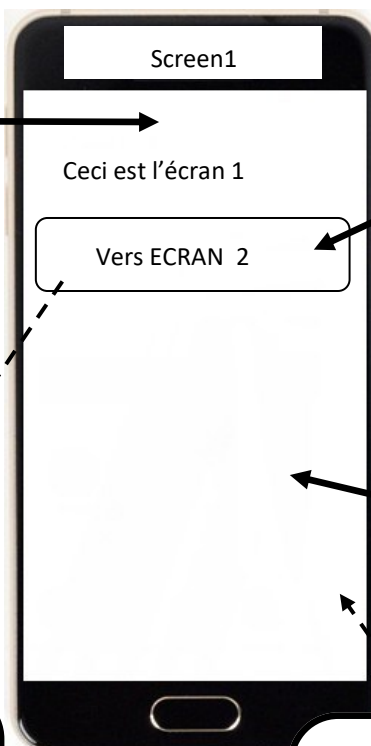
## Attention le 1er écran se nomme Screen1

Écran à créer

**Titre : ECRAN 1**

Couleur de la police:  
**ROUGE**

Taille : **16 GRAS**



Nom du bouton:

**BT\_ECRAN\_2**

Texte du bouton :

**Vers ECRAN 2**

Couleur de la police:  
**Bleu**

Taille : **14**

Couleur du bouton :

Couleur de fond :

**VERT**

Quand je clique

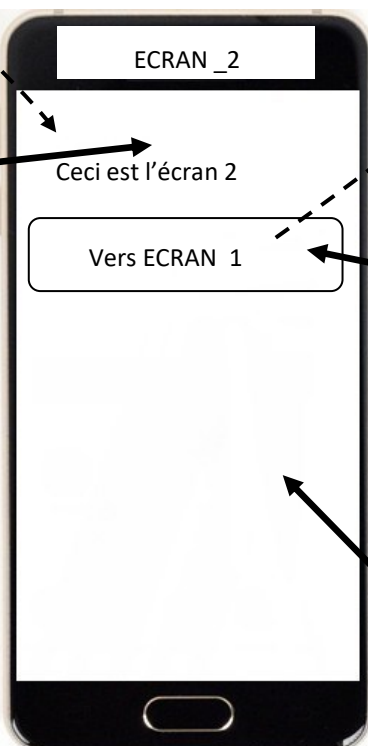
Quand je clique

Écran à créer

**Titre : ECRAN 2**

Couleur de la police:  
**VERT**

Taille : **16 GRAS**



Nom du bouton:

**BT\_ECRAN\_1**

Texte du bouton :

**Vers ECRAN 1**

Couleur de la police:  
**Bleu**

Taille : **14**

Couleur du bouton :

**blanc**

Couleur de fond :

**ROUGE**

**NOM :****Prénom :****Classe :****Compétences évaluées**

CT 3.1 : Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux

CT 2.7: Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades

**1****2****3****4****Niveaux d'acquisition :**

Niveau 1 « Maîtrise insuffisante » ; Niveau 2 « Maîtrise fragile » ; Niveau 3 « Maîtrise satisfaisante » ; Niveau 4 « Très bonne maîtrise ».

**Question 1 : terminer la phrase ci-dessous****(2 points)**

Quand je clique sur le bouton « Vers ECRAN 2 » cela déclenche le passage sur .....

**Question 2: construit la phrase expliquant le passage de l' « ECRAN\_2 » vers l'écran « Screen1 »****(2 points)**

.....

.....

**Question 3 : Dans le document ci-contre, complète les 2 cases commençant par : Quand je clique...****(4 points)****Question 4 : Créer dans App\_inventor l'application décrite. Tu utiliseras le nom : Eval\_nom\_premom (12 points)****NOM :****Prénom :****Classe :****Compétences évaluées**

CT 3.1 : Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux

CT 2.7: Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades

**1****2****3****4****Niveaux d'acquisition :**

Niveau 1 « Maîtrise insuffisante » ; Niveau 2 « Maîtrise fragile » ; Niveau 3 « Maîtrise satisfaisante » ; Niveau 4 « Très bonne maîtrise ».

**Question 1 : terminer la phrase ci-dessous****(2 points)**

Quand je clique sur le bouton « Vers ECRAN 2 » cela déclenche le passage sur .....

**Question 2: construit la phrase expliquant le passage de l' « ECRAN\_2 » vers l'écran « Screen1 »****(2 points)**

.....

.....

**Question 3 : Dans le document ci-contre, complète les 2 cases commençant par : Quand je clique...****(4 points)****Question 4 : Créer dans App\_inventor l'application décrite. Tu utiliseras le nom : Eval\_nom\_premom (12 points)**