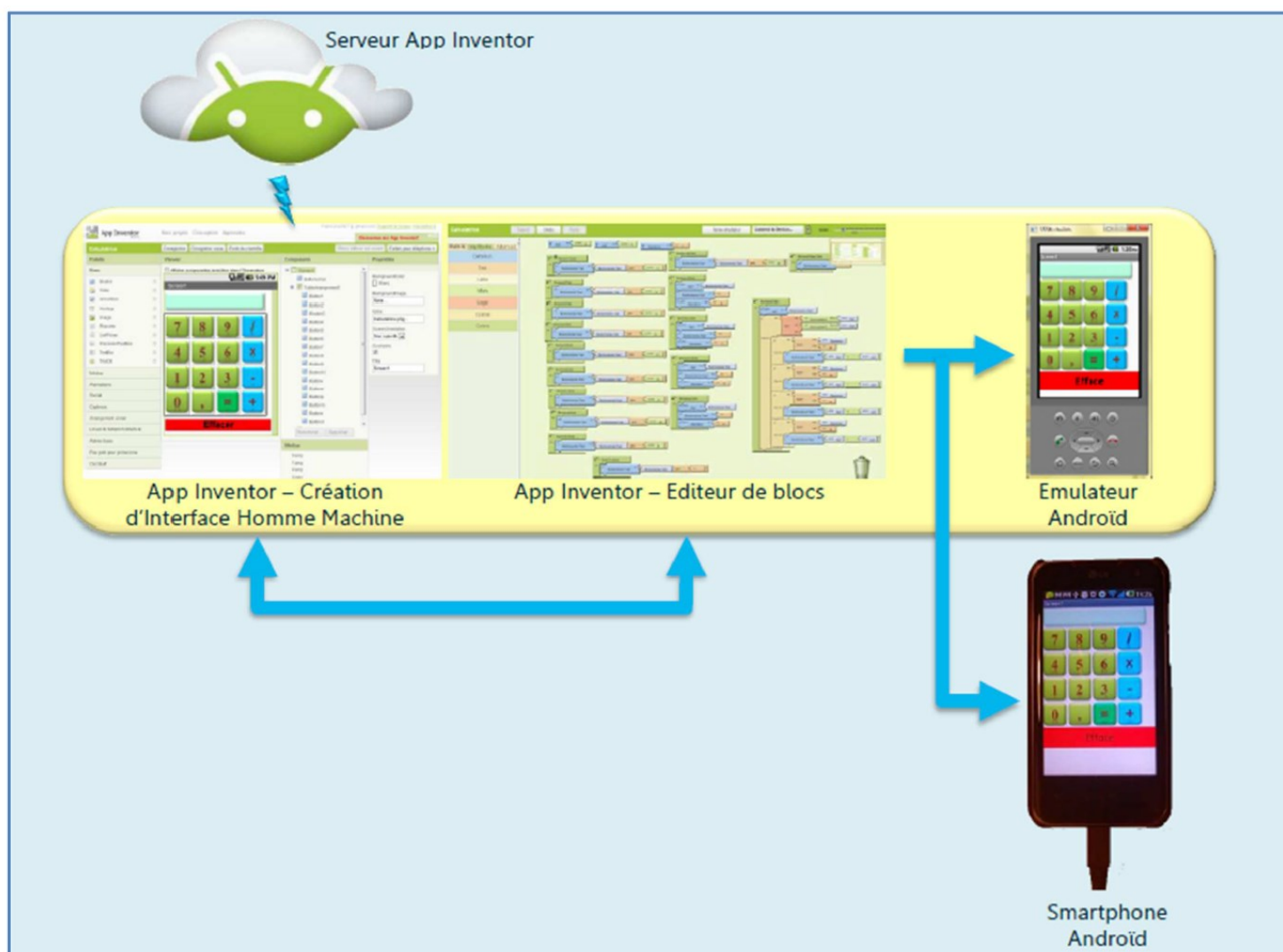


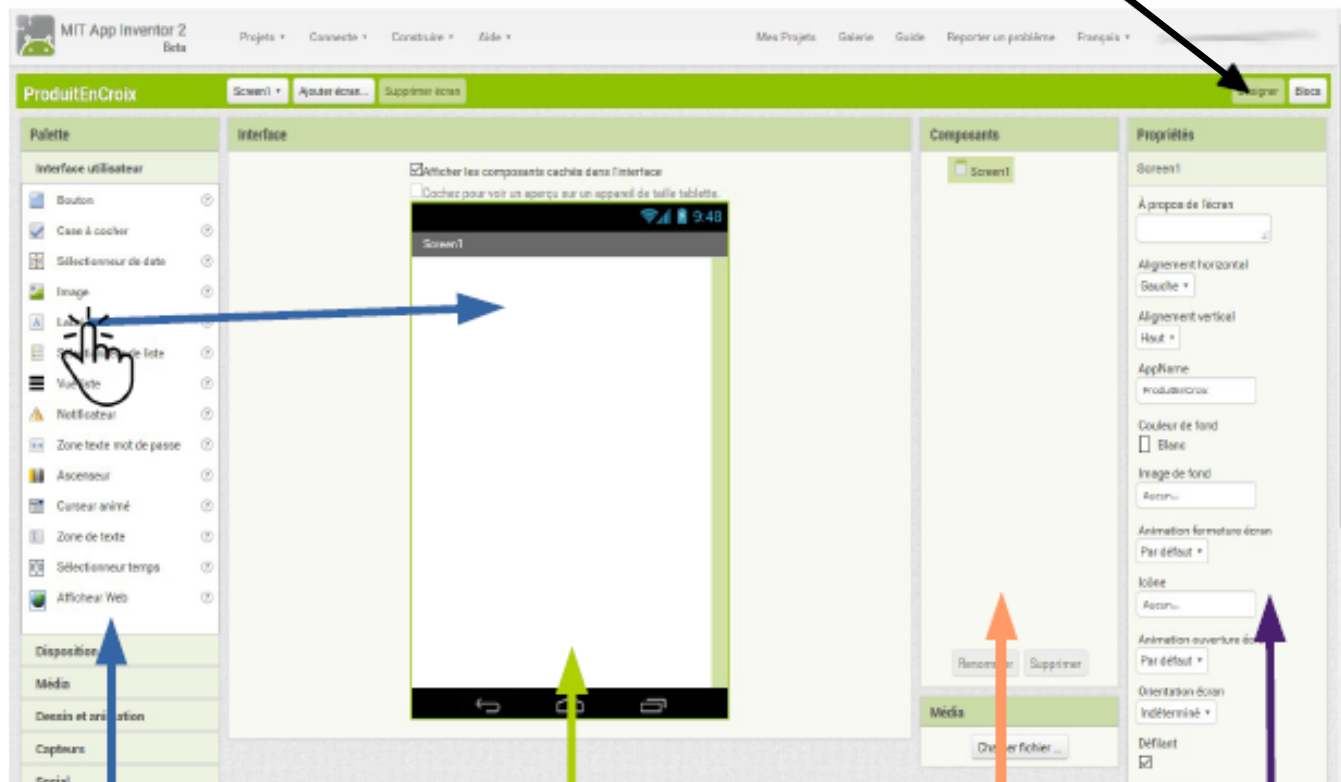
Prendre en main l'interface d'App_Inventor

Principe de fonctionnement d'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
bases 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 apparais-
sent les différents éléments générés
par le mode « designer »



Blocs disponibles

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