

TP App Inventor



1. Introduction au logiciel

Accès : <https://appinventor.mit.edu/>

Découverte du logiciel ensemble avec création de deux applis basiques :

- a. Afficher une image et la faire disparaître avec :
 - i. Un bouton afficher un bouton cacher
 - ii. Une image type icône au format png
 - iii. Un programme incluant les booléens True et False
 - b. Modifier l'appli précédente et afficher une image puis une autre alternativement avec :
 - i. Un bouton image1 et un bouton image2
 - ii. Deux images type icône au format png
 - iii. Un programme incluant les booléens True et False
2. Tuto 1 : Text To Speech https://www.youtube.com/watch?v=c_5pLpO71JQ
 3. Tuto 2 : + Shake avec accéléromètre <https://www.youtube.com/watch?v=dK6iX04VZ3E&feature=youtu.be>
 4. Tuto 3 : Equation de droite
<https://www.youtube.com/watch?v=huvBfk90yS4&list=PLqWV5oigS6iLt3xC14qLpgXg3RrxrdJTj&index=3>

5. *Projet à la maison pour le 24 février :*

Programmer le jeu sous Android à partir de la vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=y3pNlf8jhSY>

	marche	ecran supp	musique	son	accelerometre	images détournées removebg	Créativité
bareme	10	1	1	1	1	1	5

6. *Projet en classe pour préparer le travail à la maison*

Source : https://sti2d.ecolelamache.org/ii_application_version_1.html

Vous allez réaliser l'application répondant au cahier des charges suivant :

Cette application contient 4 pages:

une page d'accueil (Screen1) / une page "présentation" / une page "calculatrice" / une page "jeux"

la page d'accueil qui contient:

- le titre
- l'image du cube
- les 3 boutons permettant d'aller sur les 3 autres pages :
- présentation
- calculatrice
- jeux



la page "présentation" qui contient:

- du texte
- l'adresse du site du lycée BAZIN
- le bouton de retour au sommaire



la page calculatrice:

- celle-ci permet de faire des additions, soustractions, multiplications et des divisions
- un bouton permet de remettre tout à zéro
- un bouton permet de revenir au sommaire



la page jeux :

- un nombre aléatoire entre 1 et 100 est choisi par l'application
- le joueur rentre un nombre et l'application lui répond si ce nombre est inférieur ou supérieur au nombre recherché
- l'application compte et affiche le nombre d'essais
- quand le joueur trouve, le gong retenti et affiche le nombre d'essais
- 2 boutons permettent de recommencer le jeu ou de revenir au sommaire



Vous avez besoin des fichiers suivants:

- [cube_sin_petit.png](#)
- [des_petit.png](#)

- [gong.mp3](#)

Une petite vidéo d'explication de l'application: ([lien pour télécharger la vidéo si nécessaire](#))