



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](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=PLqWV5ojgS6iLt3xC14qLpgXg3RxrcdJTy&index=3>

5. Projet à la maison :

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

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 :

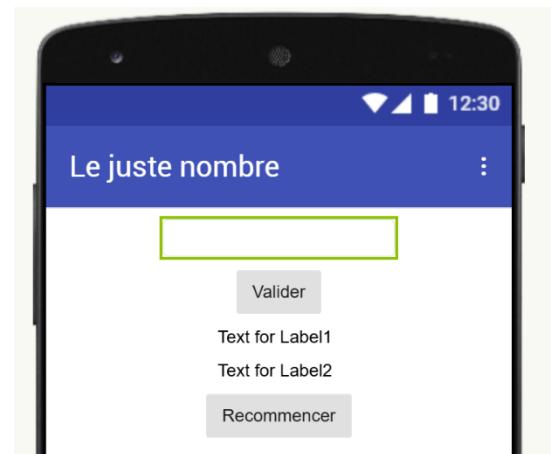
- un titre : le juste nombre
- un nombre aléatoire entre 1 et 100 est choisi par l'application
- le joueur rentre un nombre
- l'application lui répond si ce nombre est inférieur ou supérieur au nombre recherché
- l'application compte et affiche le nombre d'essais
- quand le joueur trouve, le gong retenti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

Faites une recherche sur un logiciel d'intelligence artificielle pour vous aider à trouver les blocs du programme.

Placez les blocs dans la partie design de l'interface.

Appelez le professeur, il vous donnera une fiche aide pour le programme de la partie blocs.

Votre interface doit ressembler à :



Le programme doit s'inspirer de la structure suivante :

```
initialize global nombresecret to random integer from [1 to 100]
initialize global essais to [0]
when Screen1 .Initialize
do
  set Label1 . Text to "Devinez un nombre entre 1 et 100 !"
  set Label2 . Text to "[ ]"
  set TextBox1 . Text to "Votre nombre ici"
when Button1 .Click
do
  if get global nombresecret > TextBox1
    then set Label1 . Text to "[ ]"
    else set Label1 . Text to "[ ]"
    set global essais to [get global essais + 1]
    set Label2 . Text to get global essais
    if get global nombresecret < TextBox1
      then set Label1 . Text to "Bravo !!"
      call Sound1 .Play
when Button2 .Click
do
  set global nombresecret to random integer from [1 to 100]
  set global essais to [0]
  set Label2 . Text to "[ ]"
  set Label1 . Text to "[ ]"
  set TextBox1 . Text to "[ ]"
```