

APP INVENTOR



AppInventor, c'est quoi ?

C'est un logiciel en ligne qui permet de créer des applications pour appareils Android (smartphone ou tablette). L'outil est gratuit et permet de développer sa créativité et ses compétences en programmation.

Ainsi, vous pourrez réaliser vos applications, mais aussi vos objets connectés via une carte arduino ou picaxe par exemple.



Il vous faudra obligatoirement un compte google !

Et un smartphone ou tablette Android pour tester votre application avec l'application MIT AI2 Companion installée



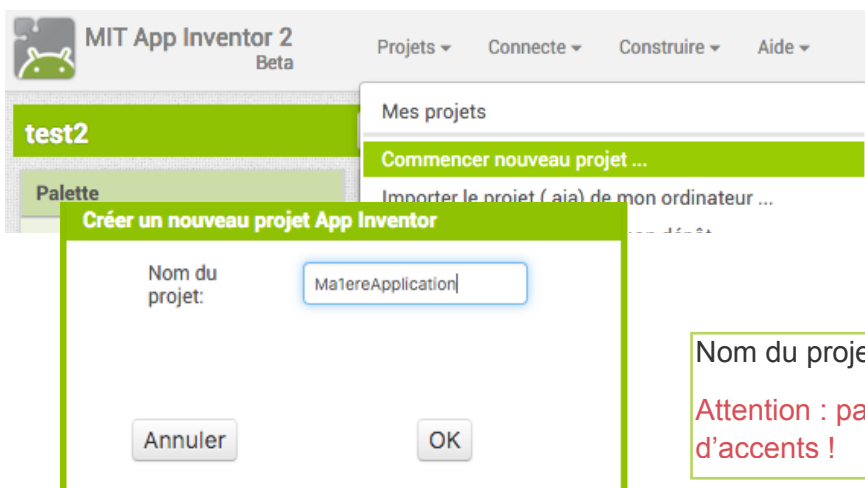
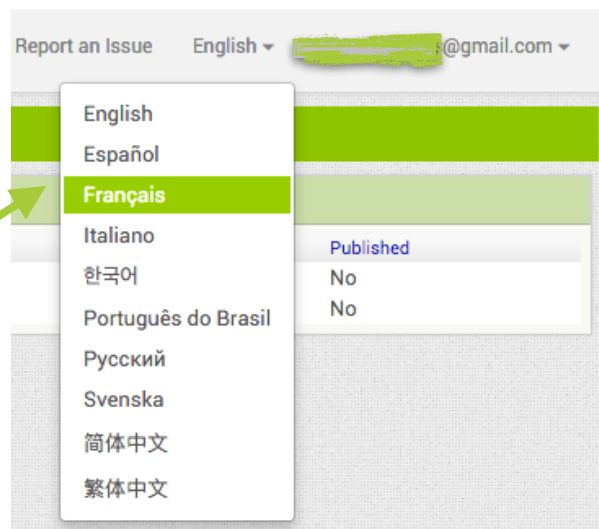
Rendez-vous sur le site suivant avec votre compte Google

<http://ai2.appinventor.mit/edu>

1

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

2



3

Dans le menu Projets > Commencer nouveau projet ...

4

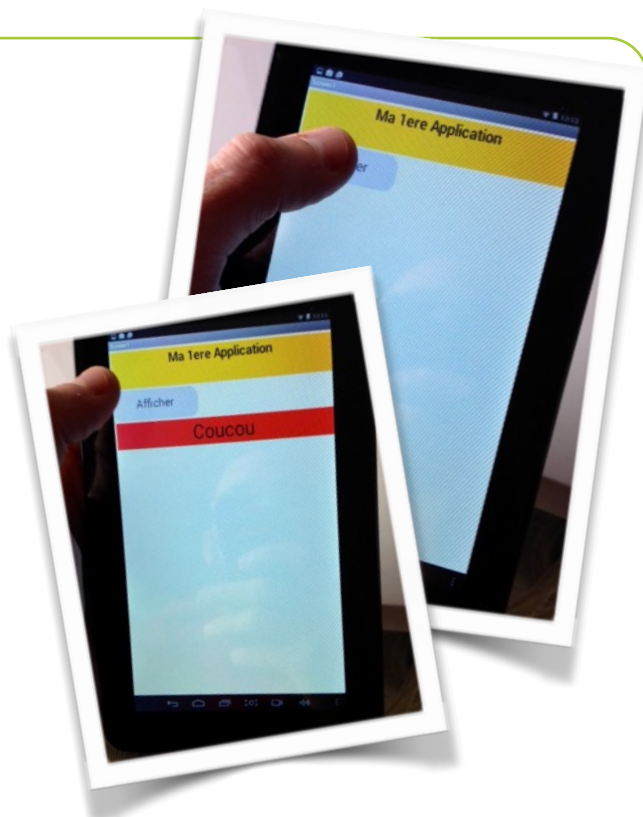
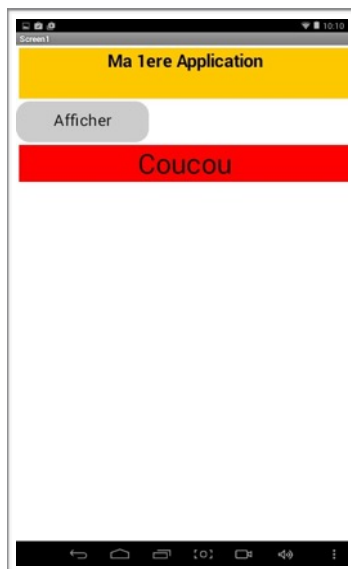
Nom du projet par exemple : Ma1ereApplication

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



Notre 1ère application sera très simple !

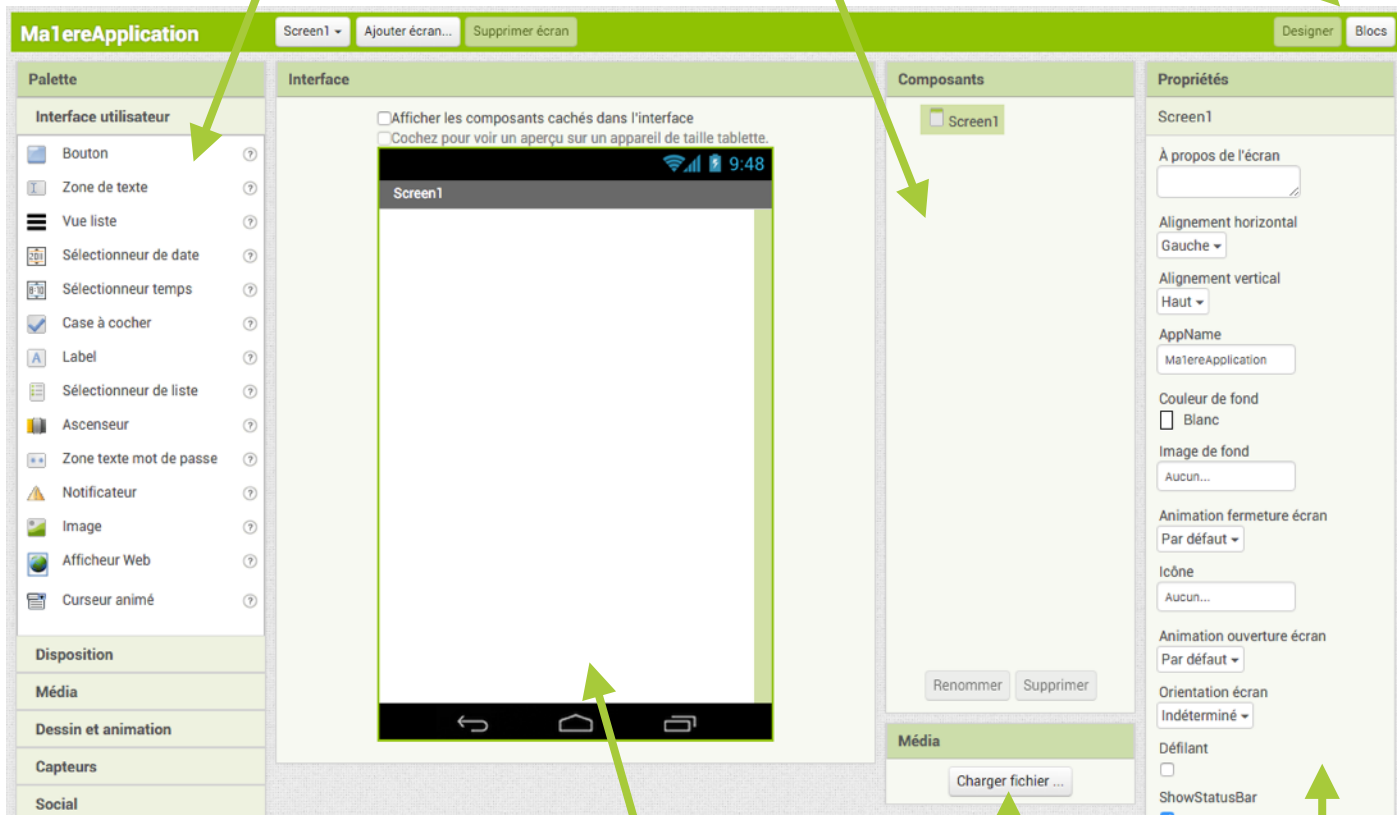
Elle consiste en un seul bouton de faire apparaître un texte : Coucou



Les outils disponibles

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

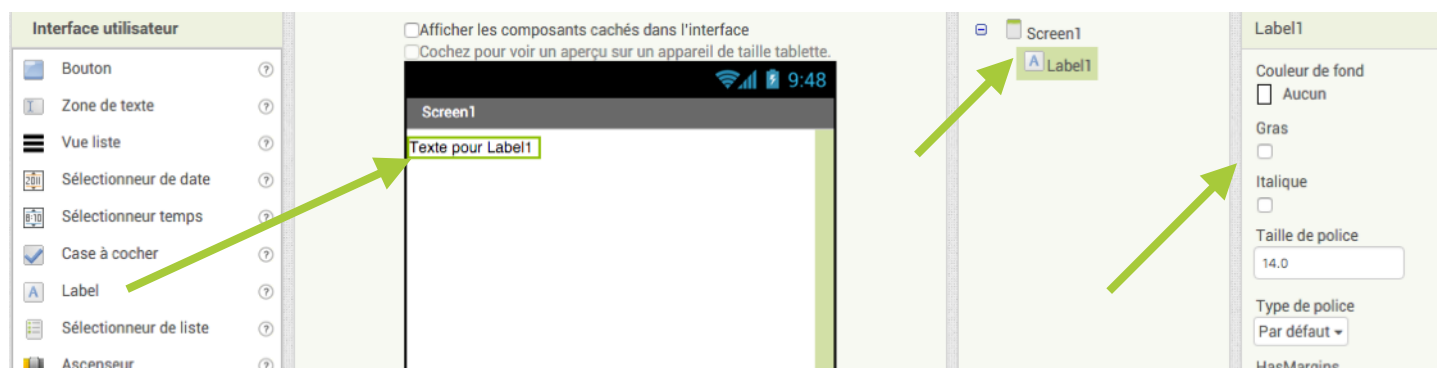
Affichage pour dessiner l'application « Designer » ou pour programmer son fonctionnement « Blocs »



L'aperçu du design de l'application

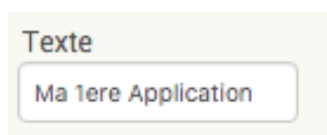
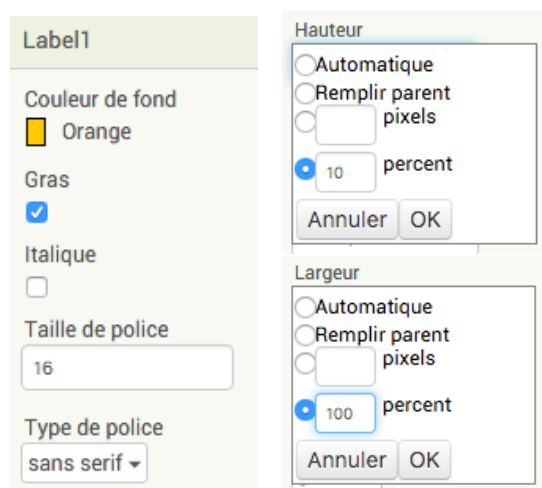
Pour charger des images par exemple

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



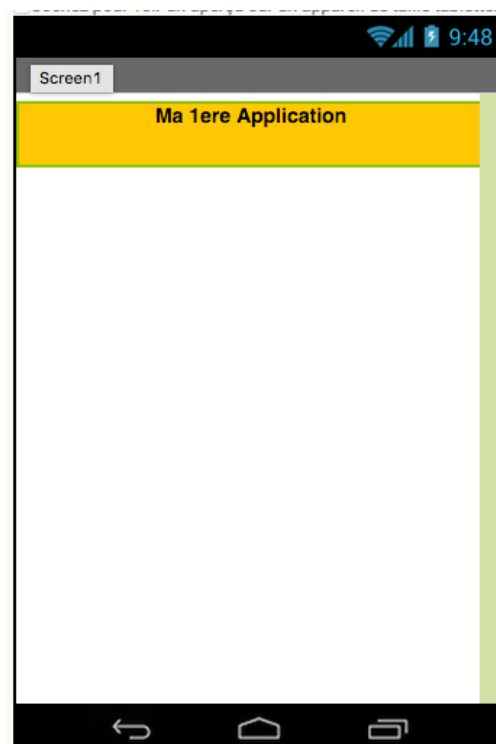
4

Par glisser/déposer, ajoutez un Label sur le haut de l'écran.
Il se rajoute automatiquement dans la colonne Composants.
Et il est modifiable dans la colonne Propriétés



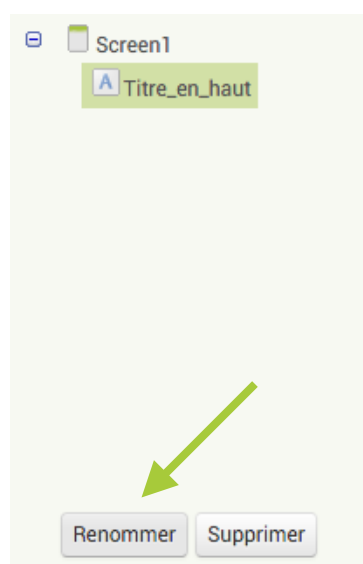
Modifiez les propriétés
afin qu'il ressemble à cela

5



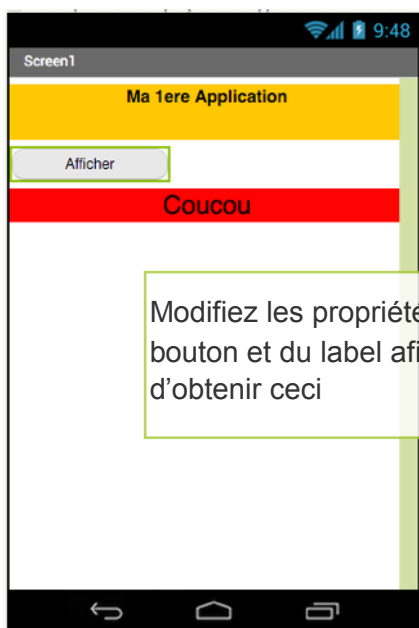
6

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° » ?



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

7



8

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

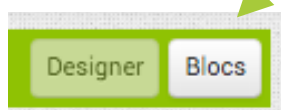


9

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 ...

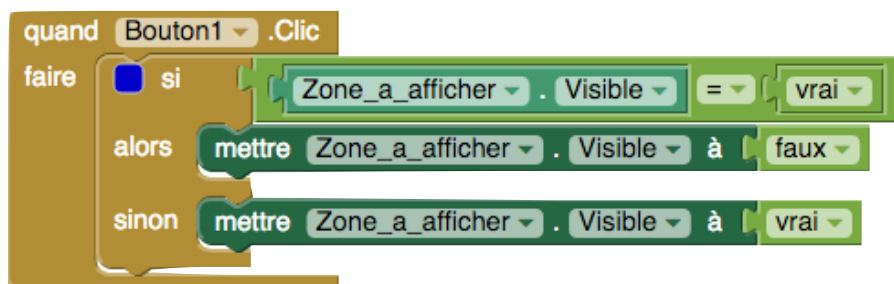


10

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

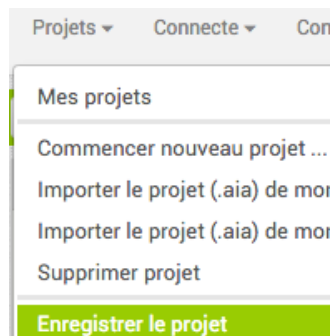
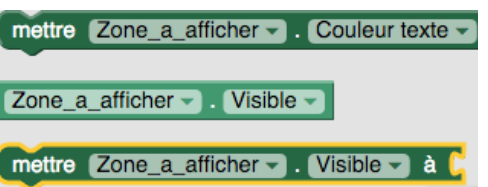
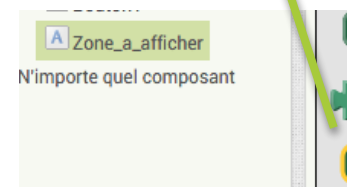
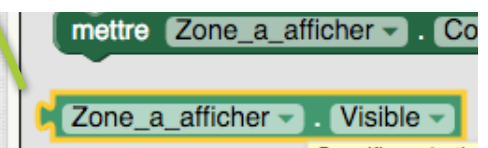
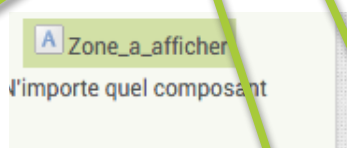
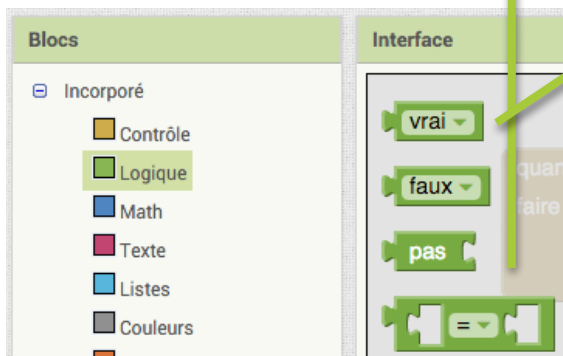
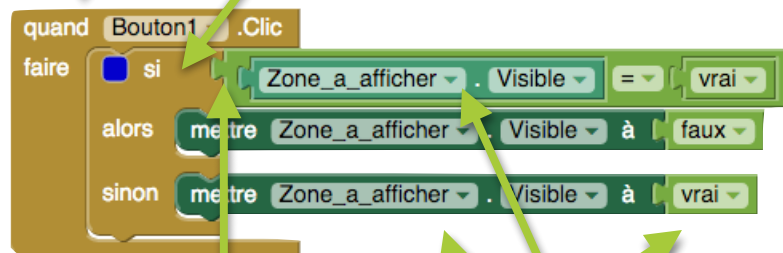
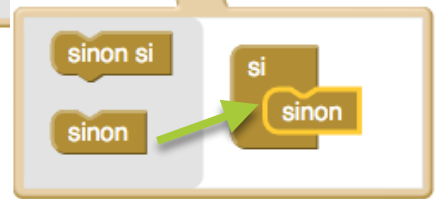
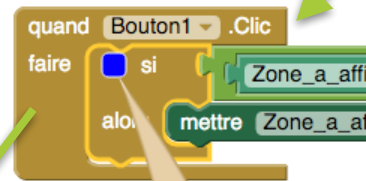
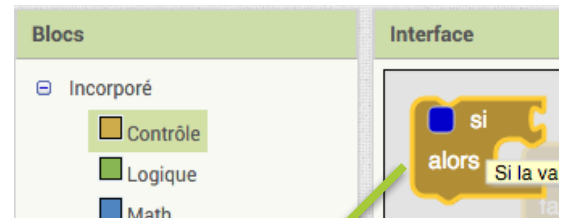
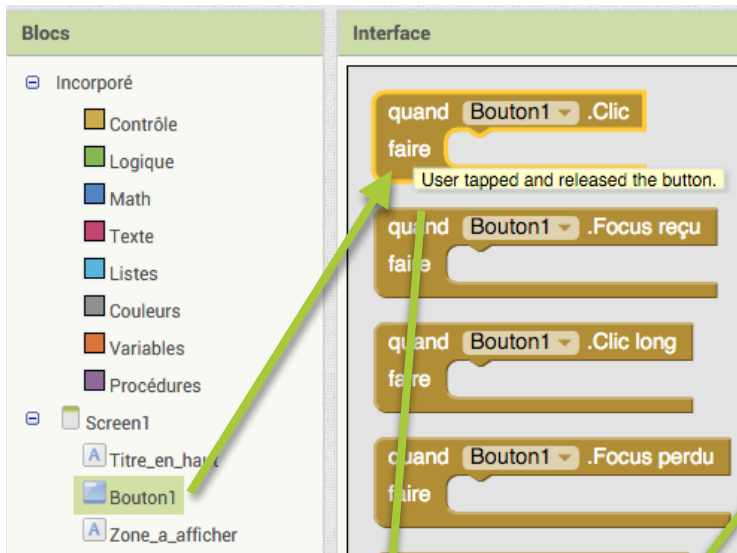


Au niveau du Bouton1 :
(si bouton cliqué)

Si Zone_a_afficher (notre coucou) est visible

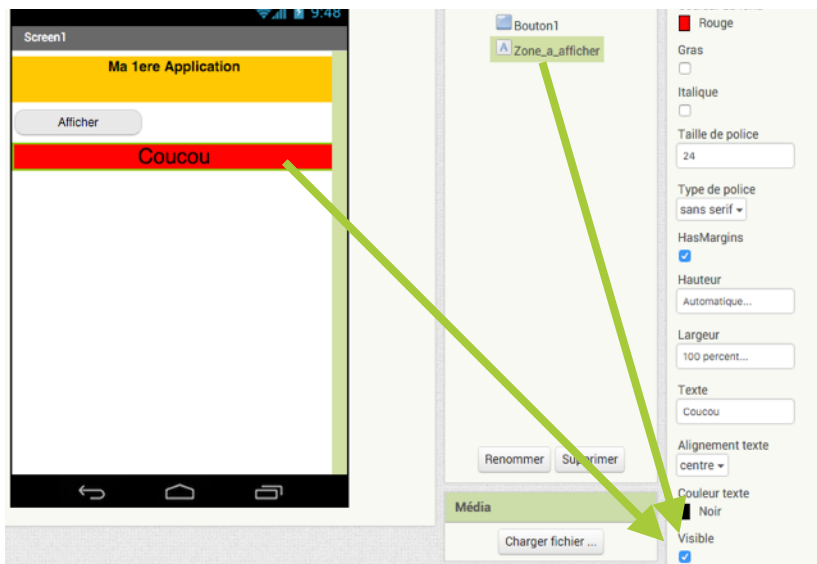
Alors ne plus l'afficher (visible = faux)

Sinon l'afficher (visible = vrai)

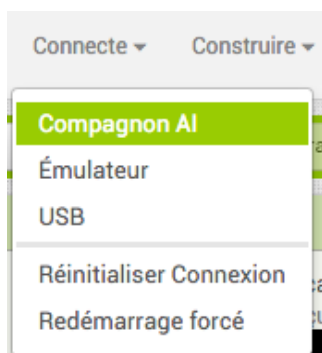


12

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 ...



Notre application est terminée, il faut maintenant la tester sur notre téléphone Android pour cela, menu Connecte > Compagnon AI

Un QR Code est généré ainsi qu'un code

13

Se connecter au Compagnon

Launch the MIT AI2 Companion on your device and then scan the barcode or type in the code to connect for live testing of your app.
[Need help finding the Companion App?](#)

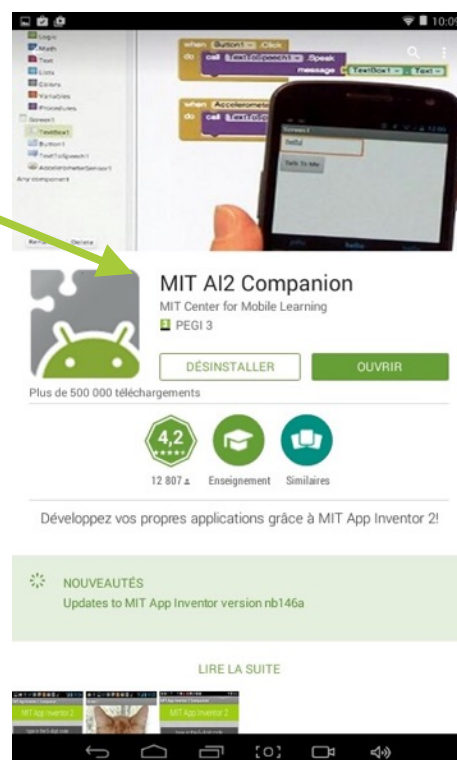
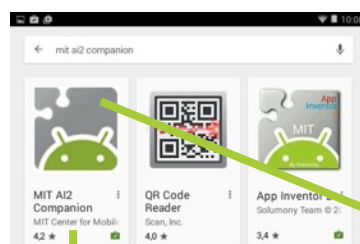
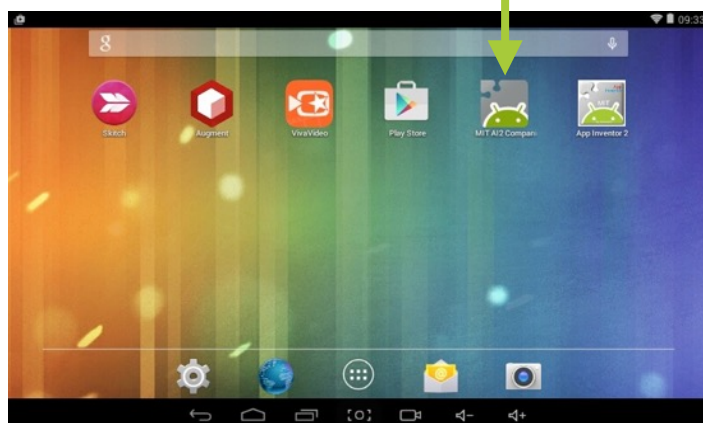


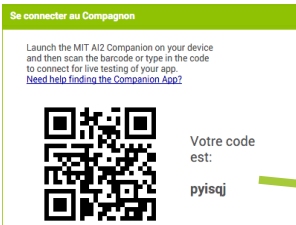
Votre code est:
pyisqj



Sur votre tablette ou téléphone, vous venez d'installer l'application MIT AI2 Companion

14

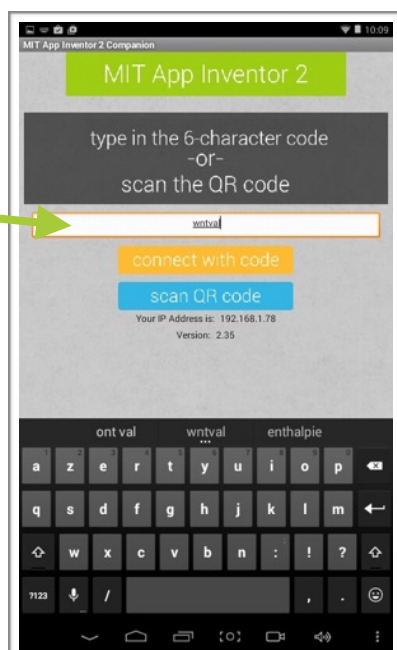




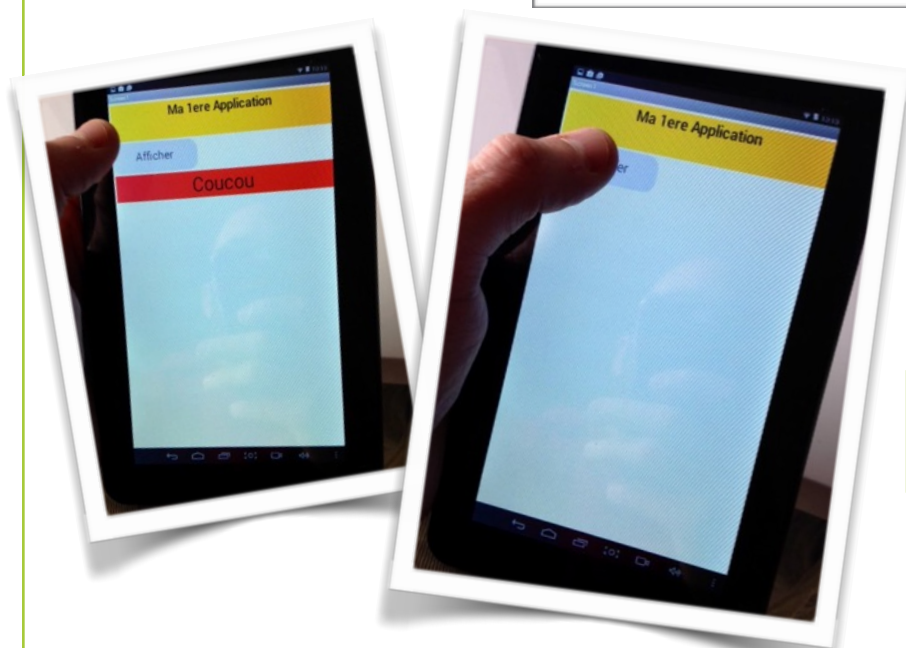
15

Une fois sur l'application, indiquez le code et **Connect with code**

L'application se lance ensuite automatiquement

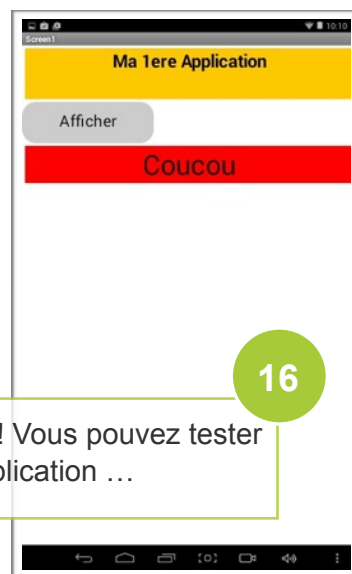


Une fois ce code indiqué, l'application est synchronisée avec le logiciel en ligne. Toutes modifications sur le logiciel sont donc immédiatement prises en compte sur la tablette, ou tél.



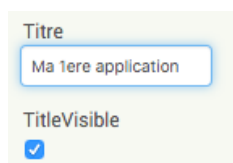
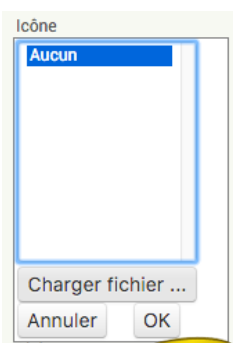
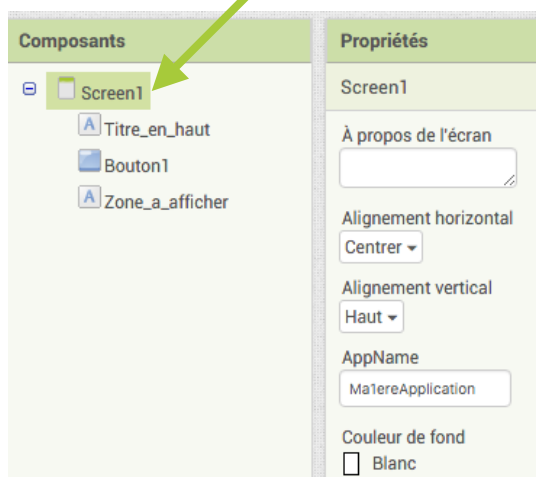
16

Terminé ! Vous pouvez tester votre application ...



17

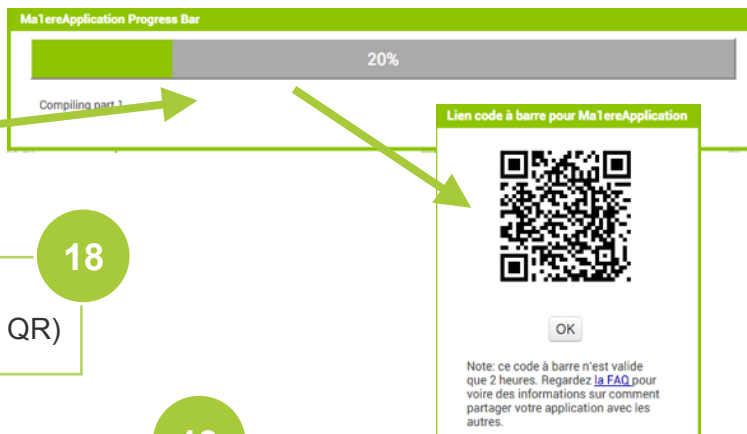
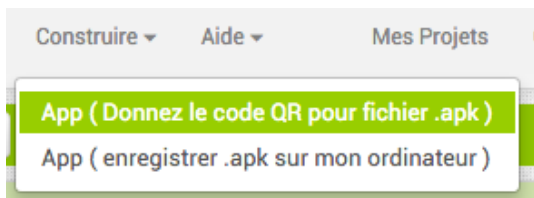
Avant d'installer définitivement l'application sur la tablette, nous allons améliorer rapidement quelques propriétés : Icône de l'app, titre, affichage ...



Toutes les propriétés sont dans le bandeau Propriétés de Screen1

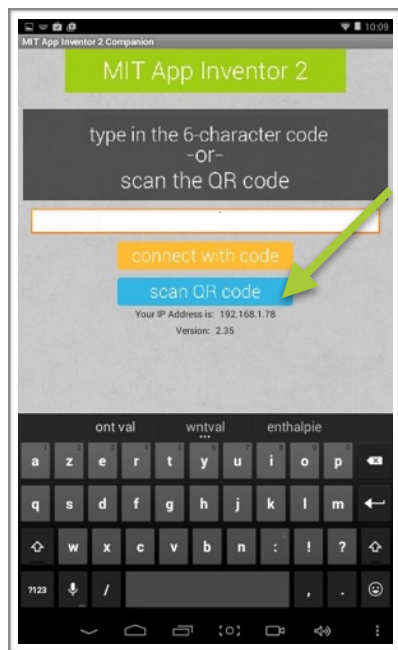
Il est possible aussi d'ajouter une image « Charger fichier » qui correspondra à l'icône de l'application





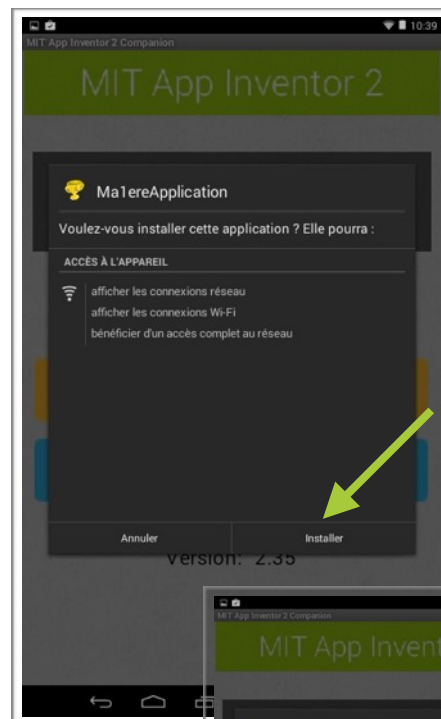
Pour générer l'application : Menu Construire > App (Donner le Code QR)

18



Depuis l'application Compagnon ou depuis n'importe quelle application de lecteur de QR Code, lancez la lecture du QR code précédemment généré depuis le logiciel

19



Terminez en suivant les indications d'installation ...

20

