

App Inventor Activité 1 : compteur de touches



Sources

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

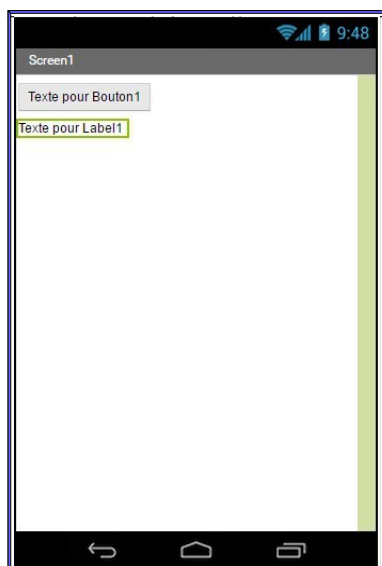
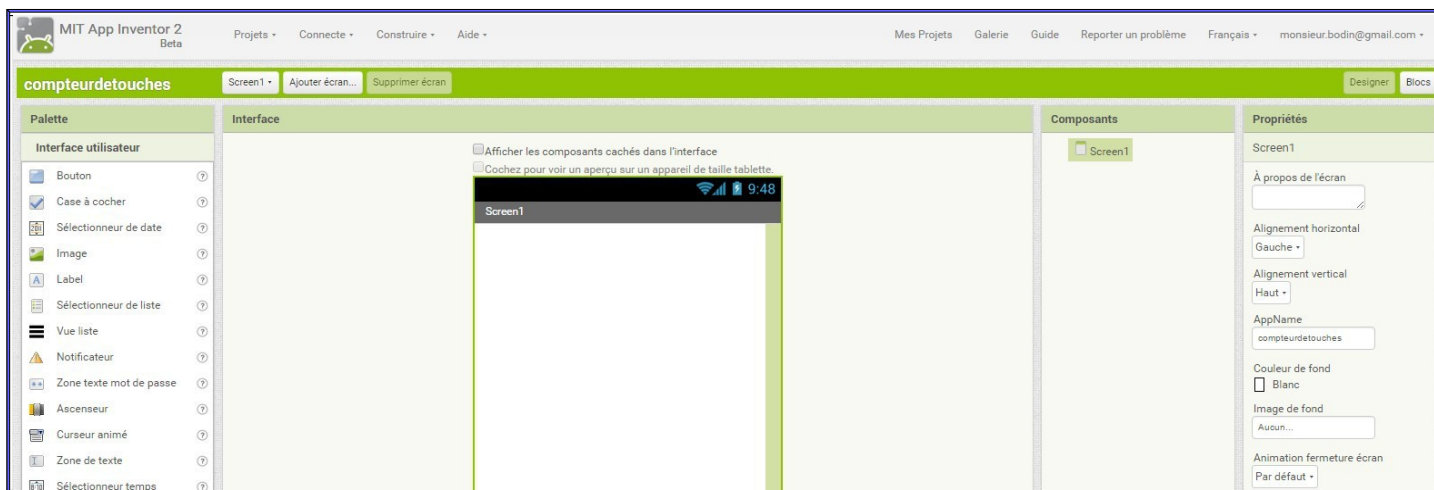
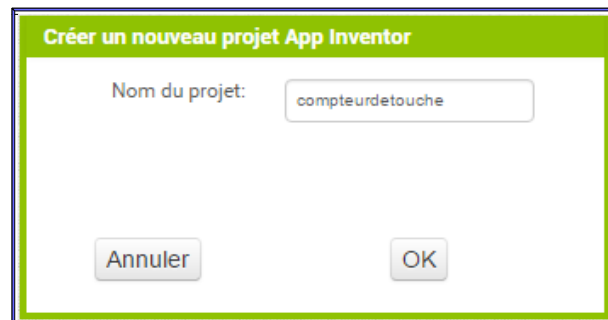
<https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3>

<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator.html>

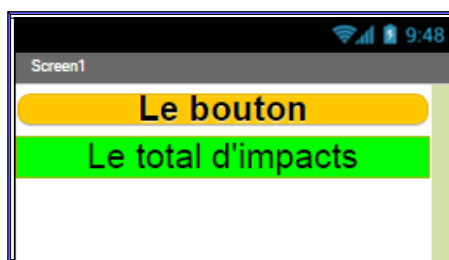
Premier exemple d'application,

Notre application sera très simple, elle consiste simplement à compter le nombre de fois que l'on clique sur le bouton Compter.

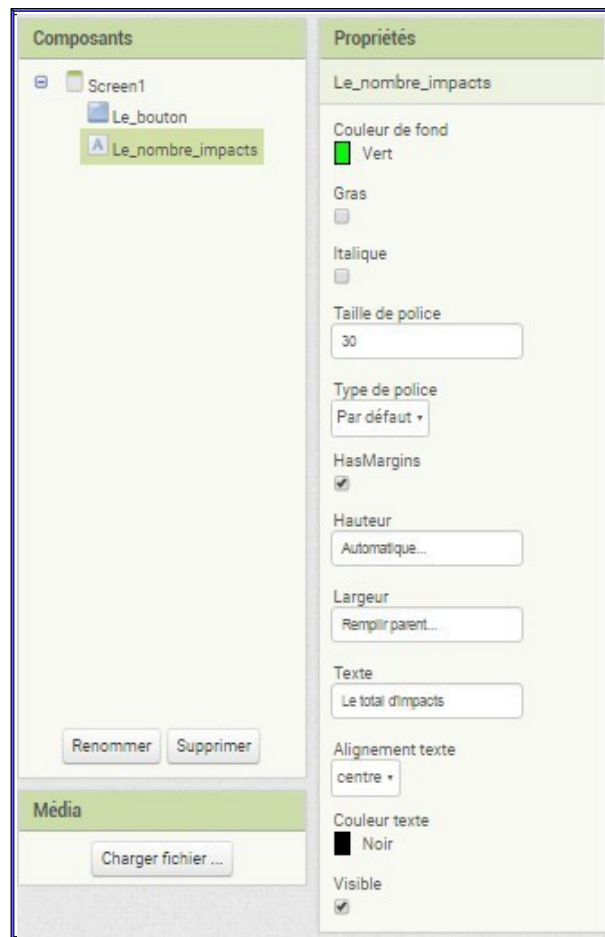
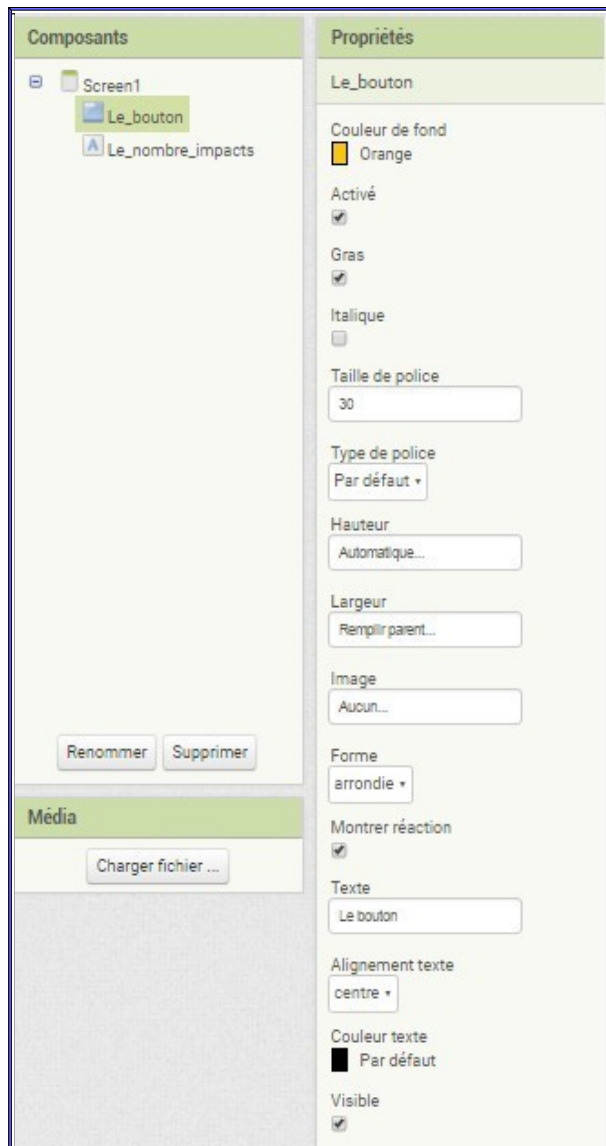
Nous allons appeler notre application « compteurdetouches »



Un glissé/déposé d'un bouton puis d'un label de la colonne de gauche « Palette », en cliquant sur chaque élément, la colonne « Composants » change et là je peux renommer les éléments puis dans la colonne de droite « Propriétés » je peux changer l'aspect des éléments



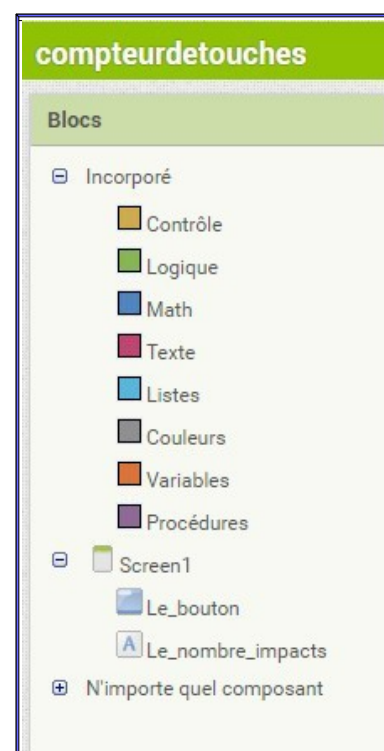
Pour réaliser cela, dans la colonne « propriétés » j'ai sélectionné ceci...

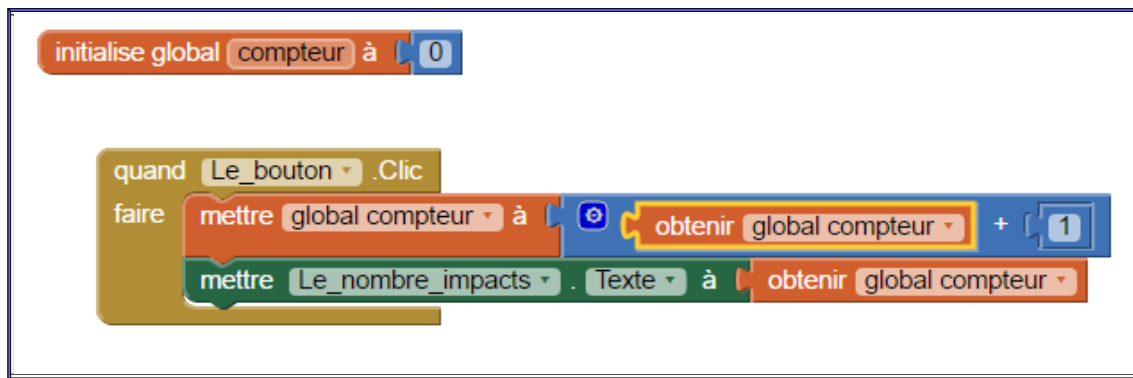


On renomme les éléments (attention, pas d'espaces, d'accents...)
Un peu de couleur, un texte centré... que des choses simples pour commencer;)

Passons maintenant sur la partie « Blocs »

Vous constatez que sous « Screen 1 » nous retrouvons nos deux éléments,
« Le_bouton » et « Le_nombre_impacts »





Dans un premier temps, nous allons créer une variable « compteur » que nous allons initialiser à « 0 » Cela signifie qu'au départ, mon compteur sera bien à 0

Ensuite, à chaque « clic » sur le «Le_bouton », nous allons effectuer l'action suivante...

On prend la valeur de « global compteur » (qui ici sera au départ à 0) et nous allons ajouter 1 à ce total....

Ensuite, nous allons prendre « Le_nombre_impacts » un label texte dans lequel nous allons écrire la valeur « global compteur »

Et c'est terminé !

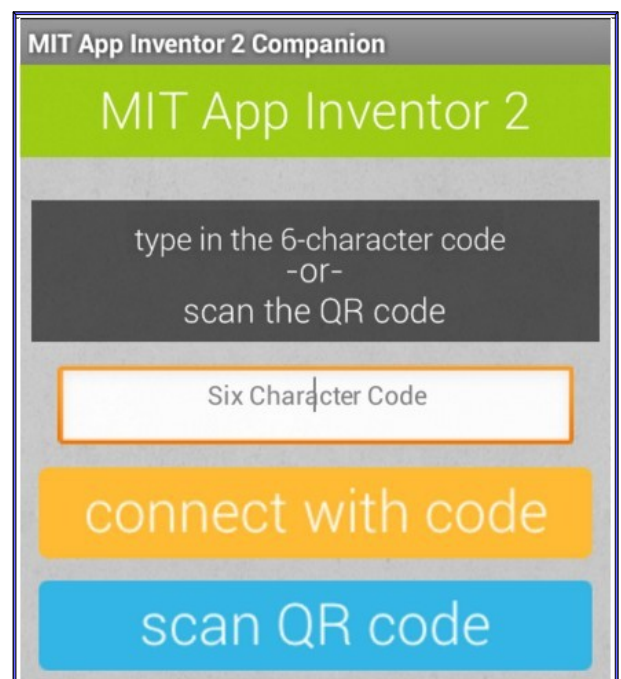
Pour faire les essais sur notre tablette,

On clique sur « Companion AI »

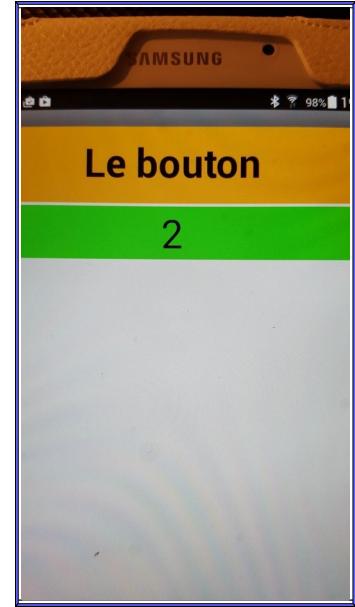
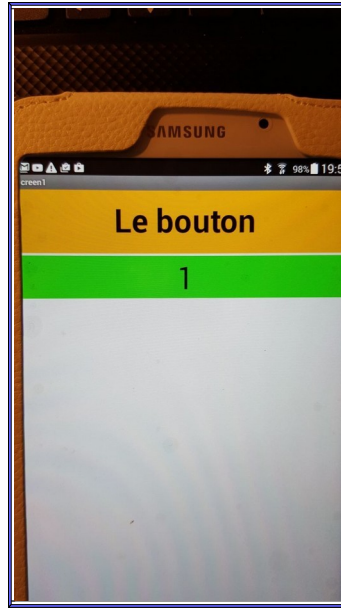


On ouvre sur sa tablette l'application MIT AI2 Companion et on scanne le QR Code

L'application s'ouvre (attendre quelques secondes;) et on peut faire les essais !

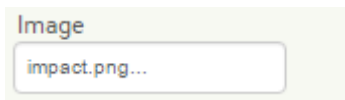


Et sur l'écran,



1 modifier votre application pour pouvoir remettre l'affichage à 0.

2 dans designer changer l'apparence de « le_bouton » en lui affectant l'image impact



L'image se trouve dans
le dossier image du CI

3 Nous allons maintenant importer à partir de la palette « média » le « texte à parole » qui ne sera pas visible à l'écran et donc sera placé sous notre écran « virtuel »

Modifier la partie block pour que « quand bouton clic » le smartphone dise le chiffre à voie haute.