

Pensée logique et programmation



⚠ Notez Bien : pour reproduire toutes les applications faites en classe accéder à <https://appinventor.mit.edu/>

Application 1 : Faire parler le téléphone :

1ère étape :

Créer une application qui fait parler le Smartphone. Quand on clique sur le bouton mon Smartphone va dire « Bienvenue ».

2ème étape :

Ajouter une zone de texte au-dessous de l'image pour saisir votre prénom. Quand on clique sur le bouton mon Smartphone va dire « Bienvenue » + « nom ».

Les composants : 	
Partie blocs : '"/>	

Pour tester cette application se connecter à l'émulateur à partir du menu « Connecte ».



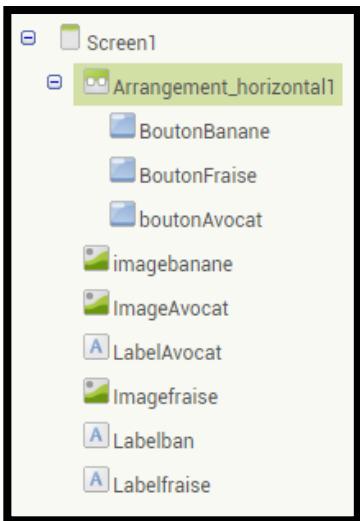
Application 2 : Couleurs et fruits

1ère étape :

Créer une application qui contient deux boutons « rouge » et « jaune ». Si je clique sur le bouton rouge, l'image d'une fraise sera affichée et si je clique sur le bouton jaune l'image d'une banane sera affichée.

Les composants : 	Partie designer 	Partie blocs :
-----------------------------	----------------------------	---------------------------

2ème étape :



Ajouter à l'application précédente un troisième bouton de couleur verte pour afficher l'image d'un avocat et le mot « Avocat ». Les composants seront de la façon suivante :

- 1) Ajouter les composants nécessaires dans la partie designer et le code nécessaire dans la partie blocs

Application 3 : Calculatrice

- 1) Importer le projet « Calculatrice.aia » enregistré dans le dossier « Activités App Inventor ».
- 2) Lancer l'émulateur et tester l'application. Que remarquer-vous ?
- 3) Changer la couleur de fond de l'écran
- 4) Ajouter un arrangement horizontal dans lequel vous glissez le bouton « bouton_addition »
- 5) Ajouter trois boutons dans le même arrangement comme suit :

Nom du bouton	Image du bouton
bouton_soustraction	
bouton_division	
bouton_multiplication	

- 6) En se référant au code du bouton « bouton_addition », coder les trois boutons créés
- quand [bouton_addition v].Clic
 faire [mettre résultat v. Texte à [premier_nombre v. Texte + deuxième_nommbre v. Texte]]
- 7) Ajouter un bouton avec comme nom « bouton_effacer » et texte « Effacer ».
 - 8) Ecrire le code pour que ce bouton réinitialise à 0 les valeurs des trois zones de textes (premier_nombre, deuxième_nombre et résultat)