Tutoriel 2^e partie - page 1 Création et programmation de l'interface avec APP Inventor



😋 🕞 – 📙 🕨 Ordinateur 🛛	Disque local (C:)	Utilisateurs Téléchara	ments		
🔶 Favoris	Nom	- <u>6</u>	Modifié le	Туре	Taille
E Bureau	😑 haltereconnecte	e_eleve.aia(2)	13/10/2020 10:37	ZIP archive	234 Ko
Emplacements récent Téléchargements		Ouvrir Ø PeaZip		+	Extract
👠 Google Drive		Sauvegarder auto	omatiquement vers mon stock	kage en ligne	Extract here
🎸 Catch!		🔁 Envoyer vers mo	n stockage en ligne	L. L	Extract here (smart)
📕 Travail élèves		🔶 Envoyer vers mon Stockage Livebox		💋 Open as archive	
👢 Education Nationale		🍈 Analyser avec Mi	Analyser avec Microsoft Security Essentials		Browse path with PeaZip
🐌 sauvegarde-drive		Ouvrir avec		📥 🔺 and an analysis	

9) Dans le dossier un nouveau fichier apparaît (extrait de l'archive Zip)

Nom	Modifié le	Туре	Taille
haltereconnecte_eleve	04/10/2020 17:34	Fichier AIA	236 Ko
haltereconnecte_eleve.aia(2)	13/10/2020 10:37	ZIP archive	234 Ко

C-Pour télécharger l'image png :

- 10) Cliquer sur Télécharger ...
- 11) Dans la boite de dialogue cocher Enregistrer le fichier
- 12) Cliquer sur OK

D- Ouvrir l'éditeur App Inventor

http://code.appinventor.mit.edu/





Connexion sans création de compte

13) Cliquer sur le bouton "Continue Without of Account"

Annuler

- 14) Note le code donné !
- 15) Cliquer sur continue

E- Changer de langue

- 16) Cliquer sur la flèche
- 17) Choisis Français

F- Importer le projet

- 18) Cliquer sur Parcourir
- 19) Choisir le dossier contenant le fichier.
- 20) Cliquer sur le fichier haltereconnecte eleve
- 21) Cliquer sur Ouvrir
- 22) Cliquer sur OK





G-Insérer un bouton de réinitialisation

23) Dans la Palette glisser le bouton sur l'interface



24) Dans le panneau Composants Cliquer sur le bouton Renommer

25) Saisir le nouveau nom reset



H- Ajouter une image

27) Dans les propriétés / image cliquer sur Charger un fichier28) Dans la boite de dialogue cliquer sur Choisir un fichier



29) Choisir le dossier contenant le fichier. (Téléchargements ou Documents)30) cliquer sur le fichier reset.png

- 31) cliquer sur Ouvrir
- 32) cliquer sur Ok
- 33) Supprimer le texte
- Résultat à obtenir





I- Programmer le bouton pour afficher la valeur 0

- 34) Cliquer sur la partie Blocs
- 35) Dans le volet blocs cliquer sur reset
- 36) Glisser le bloc quand reset .clic faire dans la zone de programme



37) Dupliquer le bloc mettre Nbgeste...

• Clic droit sur le bloc mettre Nbgeste ..



quand reset .Clic	38
faire mettre Nbgest	e 🔻 . Texte 🔪 à 🌔 obtenir global mouvementvar 🔹



39) Placer le bloc Obtenir global mouvementvar Dans le poubelle pour le supprimer.



40) Cliquer sur la bibliothèque Math

41) Placer le bloc 0 à la suite du bloc mettre Nbgeste ...



J- Programmer le bouton pour envoyer par bluetooth la valeur 0 et la clé « init »

42) Cliquer sur la blibliothèque Blocky TalkyBLEExtens1

43) Placer le bloc Appeler BlockyTalkyBLEExtension1... dans la boucle Quand reset clic





46) Saisir dans le bloc le texte init.



47) Cliquer sur la blibliothèque Math48) Glisser le bloc 0 dans l'encoche Value

	quand BluetoothLE1 .Device
	initialise global (mouvementv) à l 🛈
47 Math	guand BlockyTalkyBLEEvter ion1 . IntReceived
	(key) (value)
	fair 💿 si 🕴 obtenir (key 🕶 💷 🕽 " geste "
	alors mettre global mouvementvar v à (obtenir value v
Variables	men e Nogeste v . Texte v a obtenir global mouvementv
Connexion	faire mettre Nbgeste . Texte . a . 0 appeler BlockyTalkyBLEExtension1 . SendInt
Deconnexion Arrangement_horizont	value 48
49) Programme obtenu	quand reset .Clic
, .	faire mettre Nbgeste 🗸 . Texte 🗸 à 🕻 🔘
	appeler BlockyTalkyBLEExtension1 .SendInt
49	key (<mark>" init</mark> "

K- Exporter le projet

- 50) Cliquer sur Projets
- 51) cliquer sur Exporter projet
- 52) cocher Enregistrer 53) cliquer sur Ok
- L- déposer le fichier sur Moodle



value

0