



L'objectif de cette activité :

- Régler les paramètres de la fenêtre (Screen1).
- Installer votre premier bouton.
- Programmer vos premier bloc.



Pour cette activité, tu as juste besoin de trois fichiers :

- « Bouton_Chat.png » & « Miaulement1.wav » & « Miaulement2.wav »

Dans **MaClasse/Document en consultation/Technologie/MIT-App-Inventor-Tp8-1/**

1. **Lancer** l'application App-Inventor :

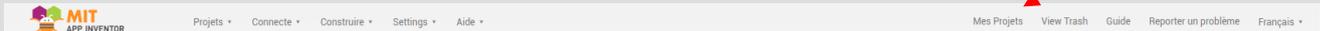


2. **Charger** le projet :

a) Dans la liste des projets, **clique** sur ton prénom.

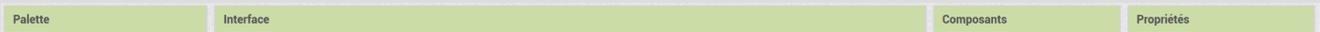


Si un autre projet que le tien se charge automatiquement, clique sur « Mes Projets » dans la barre des menus.



b) **Repérer** sur votre écran, les quatre zones de travail.

(Palette, Interface, Composants, Propriétés)

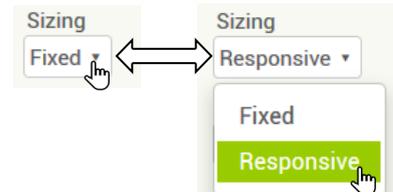


c) **Appeler** M. Marty pour une première vérification.

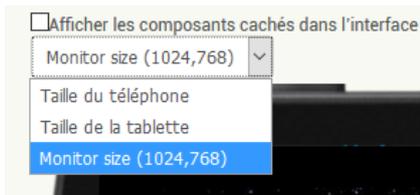


3. **Régler** les paramètres de la fenêtre (Screen 1)

a) Dans la colonne Propriétés, **chercher** la propriété **Sizing** et **sélectionner** la valeur « Responsive ».



b) Puis **ouvre** le menu situé au dessus de l'interface. Choisir « Monitor size (1024,768) »



l'interface apparaît alors bien plus grande.

(Vous venez de placer l'application en mode Tablette)



Mon premier bouton dans M.I.T. App Inventor

Save The World

5^o

Cycle 4



Collège la Boétie : Rue Gabriel Tarde



4. Insérer et régler les paramètres du bouton (Button1)

- Repérer** dans la colonne Palette l'ensemble des objets « Interface utilisateur »
- Faire glisser** l'objet **Bouton** de la colonne **Palette** vers l'interface « Screen1 ».



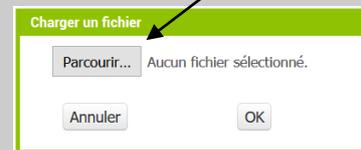
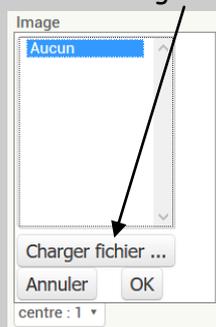
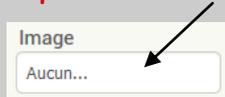
- Remarquer** que le « **Button1** » apparaît dans la colonne Composants.



On dit que l'objet « Button1 » est l'enfant de l'objet « Screen1 » qui est son parent.

5. Modifier l'image du bouton (Button1).

- Dans la colonne Propriétés du Button1, **chercher** la propriété **Image**.
- Cliquer** dans la case
- Cliquer** sur Charger fichier ...
- Cliquer** sur Parcourir...



- Rechercher** le fichier « Bouton_chat.png » dans :

« MaClasse/Document en consultation/Technologie/MIT-App-Inventor-Tp7/ »

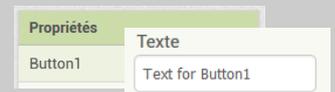


Remarque le texte qui apparaît sur le chat...



Bouton_Chat.png

- Dans la colonne Propriétés du Button1, **chercher** la propriété **Texte**.

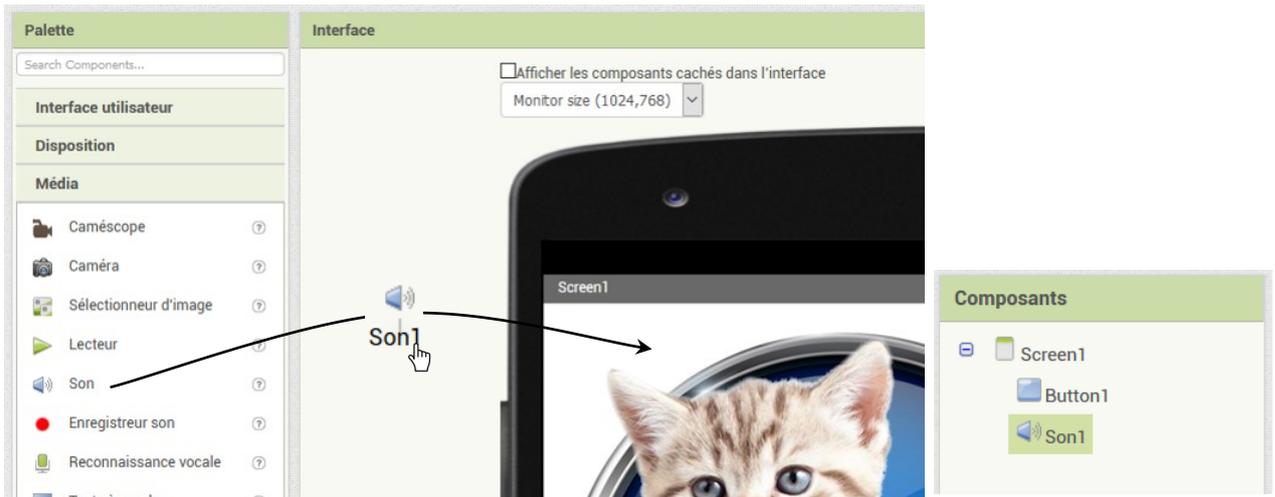


- Supprimer** le texte de la propriété **Texte**.



6. Insérer et régler les paramètres du Son (Son1)

- Repérer et cliquer dans la colonne Palette l'ensemble des objets « Média »
- Faire glisser l'objet Son de la colonne Palette vers l'interface « Screen1 ».



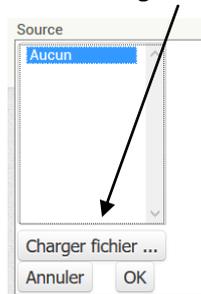
- Remarque que l'objet « Son1 » apparaît en dessous de l'interface. Cet objet ne sera pas visible sur l'écran de la tablette.



- Dans la colonne Propriétés du Son1, chercher la propriété Source.



- Cliquer dans la case
- Cliquer sur Charger fichier ...
- Cliquer sur Parcourir...



- Rechercher le fichier :

« MaClasse/Document en consultation/Technologie/MIT-App-Inventor-Tp7/Miausement1.wav » .



Vous venez de joindre le fichier son du miaulement, à l'objet « Son1 ».

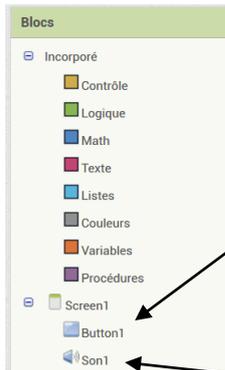
- Appeler M. Marty pour la deuxième vérification.





7. Réaliser le programme.

a) **Cliquer** sur le bouton Blocs que vous trouverez en haut à droite de l'écran.



b) Sur la colonne Blocs située à gauche, **cliquer** sur l'objet « **Button1** »

c) **Sélectionner** le bloc événementiel ci-dessous.



Ce bloc va déclencher une **action** « faire » lorsque l'évènement « **Clic** » se produira sur le bouton



d) Sur la colonne Blocs située à gauche, **cliquer** sur l'objet « **Son1** »

e) **Sélectionner** le bloc action ...



Ce bloc **action** va appeler et jouer le fichier « Miaulement1.wav » que vous avez lié à l'objet « **Son1** »

f) **Placer** le bloc action dans le bloc événementiel.



8. Télécharger le programme sur la tablette.

a) Dans le menu Construire, **cliquer** sur la commande « App (Donner le code QR pour fichier.apk) »

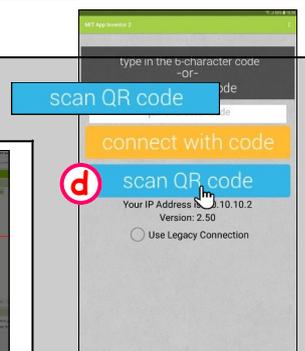


b) **Attendre** un moment jusqu'à ce que le QR code apparaisse sur l'écran de ton ordinateur.

c) Sur la tablette de l'équipe, **lancer** l'application MIT AI2 Companion.



d) Une fois l'application lancée, **cliquer** sur



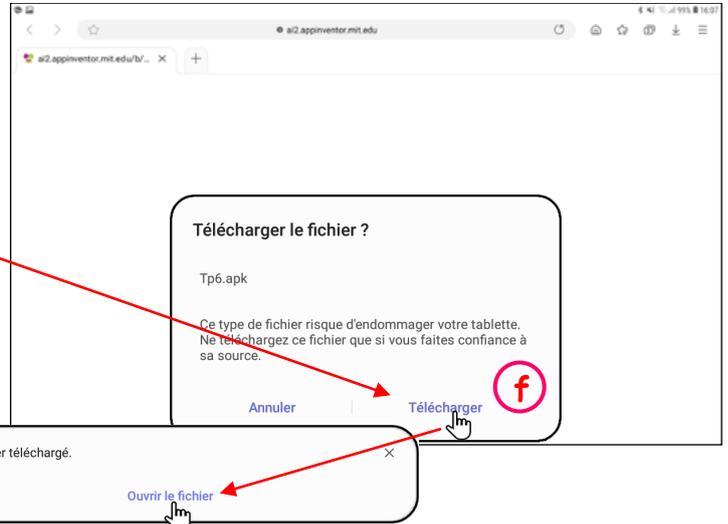
e) Lorsque la camera de la tablette est activée, **scanner** le QR code de l'écran de l'ordinateur.





f) **Attendre** l'ouverture du navigateur et la demande de téléchargement, puis **cliquer** sur **Télécharger**.

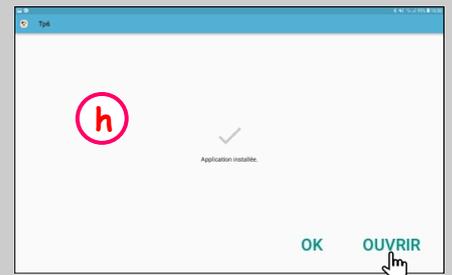
- Puis **cliquer** sur **Ouvrir le fichier**



g) **Cliquer** sur **INSTALLER**



h) **Cliquer** sur **OUVRIR**



i) **Appeler** M. Marty pour validation.

