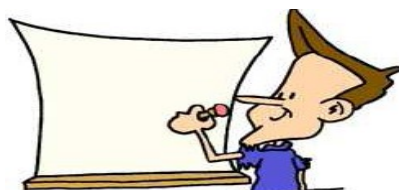




Technologie



Sa 1ère application mobile virtuelle



5ème Cycle 4



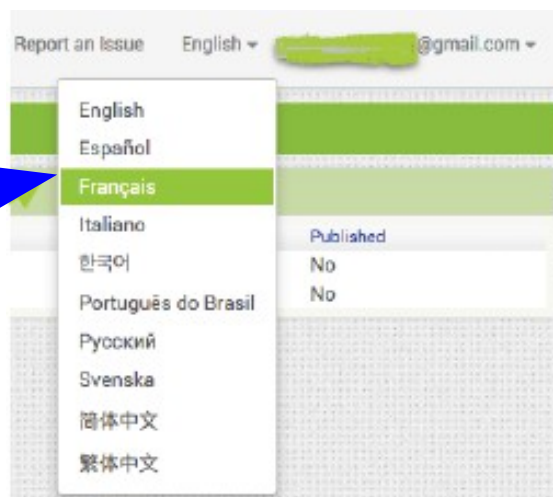
I – Connexion au logiciel MIT App Inventor 2

1

Se connecter sur le site MIT APP Inventor 2 avec le compte Google fourni par le professeur en cliquant sur ce lien : <http://ai2.appinventor.mit.edu/>

2

Sélectionner la version française, cela sera plus simple...



3

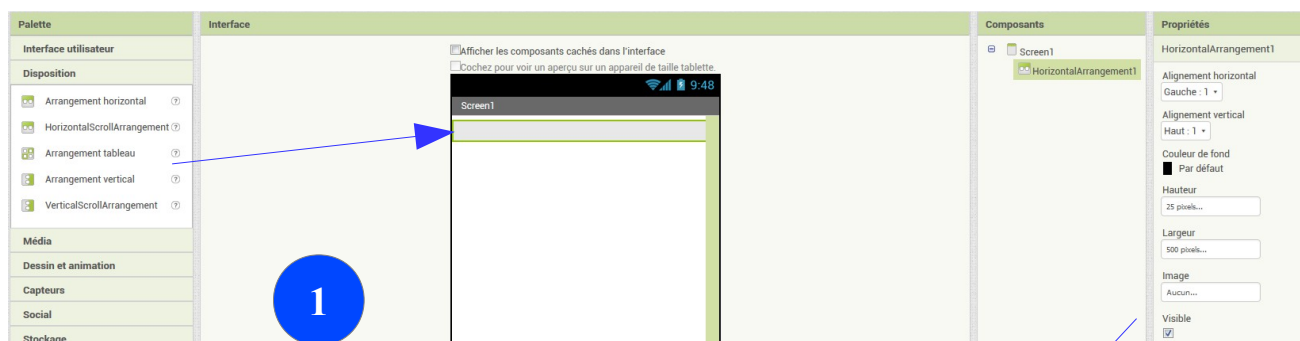
Cliquez sur Projet/ mes projets/ puis sur votre fichier portant le nom de votre îlot.

NIVEAU 1 : Réalisé en même temps que le professeur

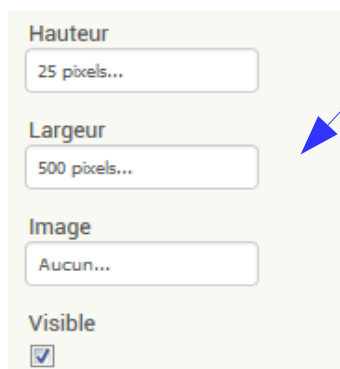
NIVEAU 2 : Élèves en autonomie

II - Réalisation du Design de l'application

NIVEAU 1



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



Hauteur : 25 pixels
Largeur : 500 pixels



NIVEAU 1

2

Par glisser/déposer, ajoutez un label.

Renommer le label pour avoir davantage de lisibilité.
"Label_titre_application"

Renommer composant

Ancien nom:

Nouveau nom:

Texte
Application arrosage

3

Aller chercher les 4 images sauvegardées sous classe nommées « **ON.jpg** », « **OFF.jpg** », « **pas_arrosage.jpg** », « **arrosage.jpg** » pour l'application

NIVEAU 1

Média

Charger un fichier

Aucun fichier choisi

Média

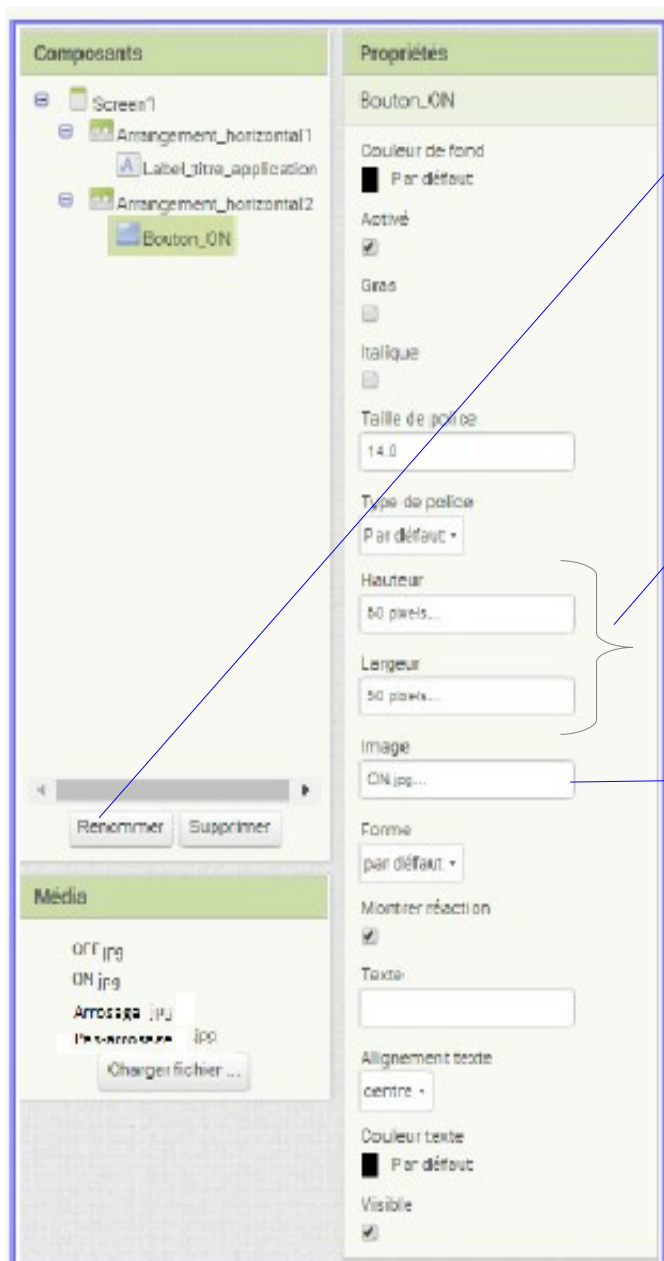
OFF.jpg
ON.jpg
Arrosage.jpg
Pas-arrosage.jpg



4

Par glisser/déposer, ajoutez 1 autre arrangement horizontal et 1 bouton.

NIVEAU 2

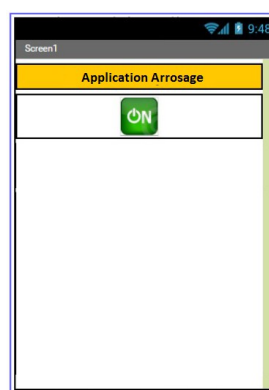


Renommer le bouton pour avoir davantage de lisibilité. "Bouton_ON"

Hauteur : 50 pixels
Largeur : 50 pixels

Cliquer et Choisir l'image ON.jpg.

Résultat attendu

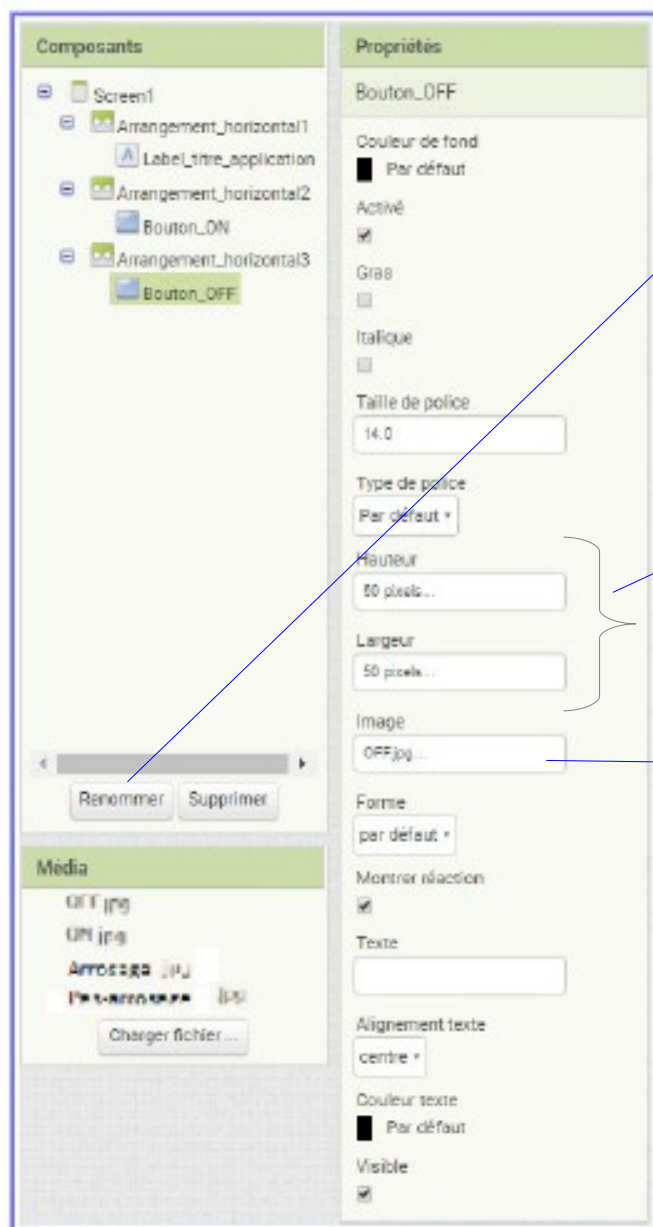




5

Par glisser/déposer, ajoutez
1 autre arrangement
horizontal et 1 bouton.

NIVEAU 2



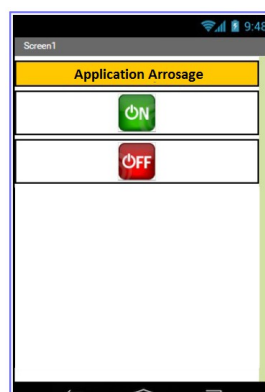
Renommer le bouton
pour avoir davantage de
lisibilité. "Bouton_OFF"

Hauteur : 50 pixels

Largeur : 50 pixels

Cliquer et Choisir
l'image OFF.jpg.

Résultat attendu





NIVEAU 2

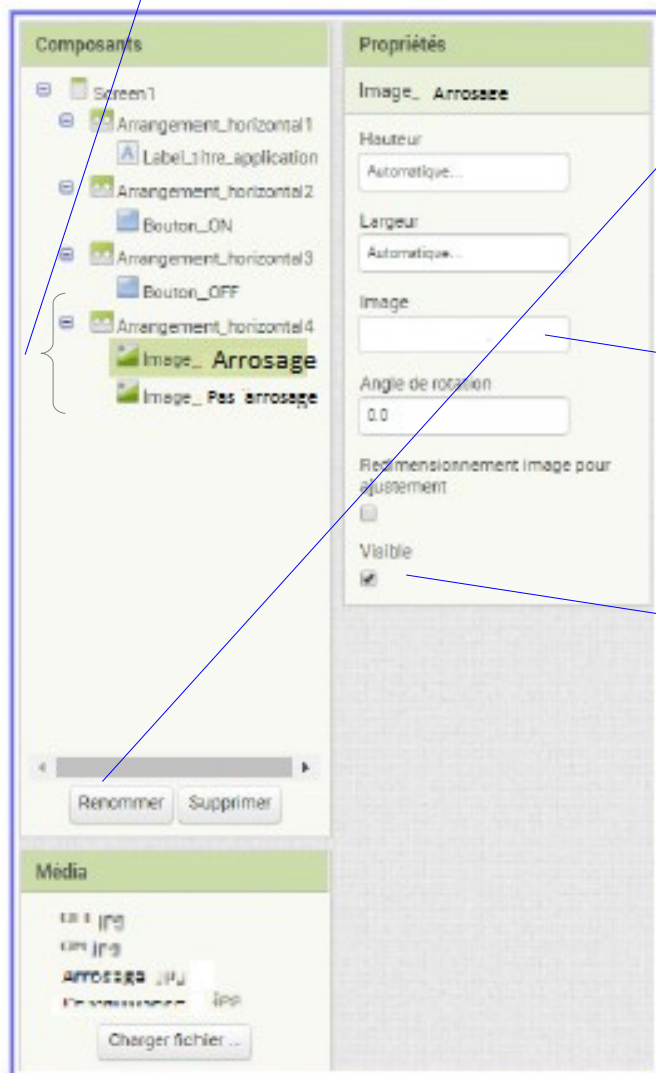
6

Par glisser/déposer, ajoutez un autre arrangement horizontal et 2 images.

Renommer la 1ère image pour avoir davantage de lisibilité. "Image_Arrosage"

Cliquer et Choisir l'image Arrosage.jpg.

Décocher la case "Visible" pour ne pas faire apparaître l'image.





7

NIVEAU 2

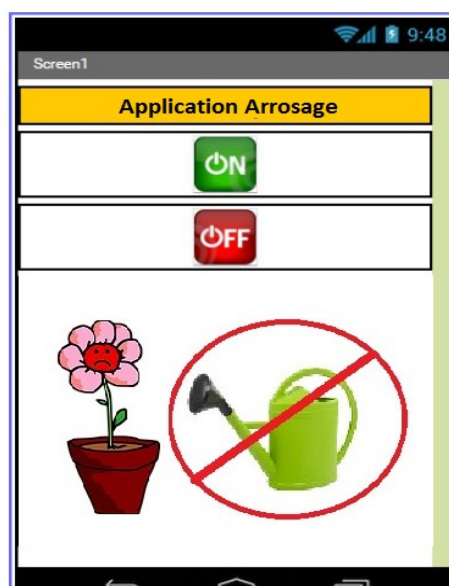
Renommer la 2ème image pour avoir davantage de lisibilité. "Image_Pas_arrosage"

Cliquer et Choisir l'image Pas_Arrosage.jpg.

Visible

Cocher la case "Visible" pour ne pas faire apparaître l'image.

Résultat attendu





III – Programmer les fonctions

Désormais, il faut programmer le fonctionnement attendu des deux boutons, c'est-à-dire principalement la gestion des affichages écran.

Sélectionner le mode Blocs.

Designer Blocs

NIVEAU 1

Quand le bouton OFF est appuyé
alors faire :
Rendre visible l'image
pas_arrosage
Rendre invisible l'image
arrosage

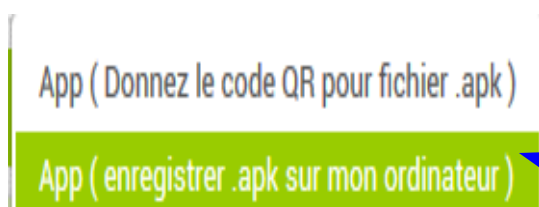
NIVEAU 2

Quand le bouton ON est appuyé
alors faire :
Rendre visible l'image arrosage
Rendre invisible l'image
pas_arrosage



IV – Générer l'application .apk

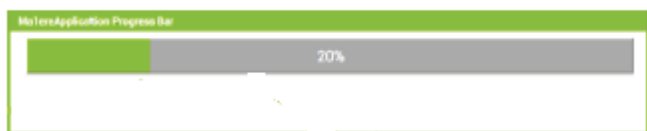
Il faut générer l'application c'est-à-dire créer un exécutable pouvant être installé sur la tablette ou le smartphone.



Pour générer
l'application :
Menu>Construire

2 possibilités : choisir la
2ème.

2ème App (enregistrer .apk sur mon ordinateur) **A privilégier pour une application indépendante**



Enregistrer votre fichier
dans votre session.
Installer ce fichier sur la
tablette puis tester.