
	<h1>TECHNOLOGIE</h1>	<p>5ème Cycle 4</p>
	<p>Séances 2-3 :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Page 1 Séquence n°7</p>

Compétences travaillées et domaine du socle :

- **CS.5.5** Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant. (D2)
- **CS5.7** Analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande. (D2)



Objectif final : Être capable de prendre en main le logiciel en ligne App inventor 2 et réaliser une simple application virtuelle.

I) Hypothèses

Après avoir visionné la vidéo suivante, apportez vos hypothèses.

Lien vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=VF1M1trBMe8>

A votre avis ce système est-il efficace ?



.....

.....

.....



II) Comment peut-on concevoir sa première application ?

1. Découverte du logiciel et prise en main



Il est important avant de débiter sa 1ère application de connaître quelques fonctionnalités du logiciel App inventor 2.

- 1) Connectez-vous au site App inventor 2 (<http://ai2.appinventor.mit.edu>)
- 2) Pour vous connecter au logiciel vous avez besoin d'entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe de gmail suivants :

Nom d'utilisateur : Collège*****

Mot de passe : *****

Vous pouvez travailler en **multi-sessions** c'est à dire plusieurs îlots travaillent en même temps sur le même compte utilisateur. Il suffit de l'activer lorsqu'il vous le propose.

=> Travail à faire : Décrivez par vos mots le rôle de chaque fonctions demandées sur la feuille distribuée par votre professeur.

2. Concevoir sa première application

Notre 1ère application est simple, il s'agit d'afficher 2 images ('arrosage' ou 'pas d'arrosage') lorsque l'on clique sur l'un des 2 boutons (nommés : ON et OFF). Cette application ne commande pas la maquette de l'arrosage intelligent, elle affiche uniquement sur la tablette les images. (application virtuelle).

=> Consignes de travail :

Ouvrez le tutoriel sur Réseau élèves/.....puis suivez chaque étape précisément et avec sérieux.

Lorsque vous aurez terminé, pensez à compléter une partir du programme donné pour voir apparaître l'image arrosage lorsque l'on appuie sur le bouton ON.

