

1- Définir l'interface graphique de pilotage **écran 1** : Partie DESIGNER

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV-

Programme en ligne avec ApplInventor 2 :

Écran 1 :

1-Se connecter à AI2 "MIT App Inventor 2" avec un compte Gmail.

2-Franciser l'interface (menu English vers Français) puis **Projet ; Commencer un nouveau projet...**(nom_sans_espace)

3-Charger les fichiers média : (image, sons : *QUIZZ.png, canard.png, chat.png, cheval.png*) (images de ~100 pixels de large)

4-Glisser-déposer les objets dans l'interface, 5-les renommer, 6-les paramétrer.

à partir de la palette *Disposition* : - Glisser :

- 1 **Arrangement vertical** (**Alignement horizontal** = *Centrer* ; **Largeur** = *Remplir parent* ;)

et dans l'arrangement vertical : à partir de la palette *Interface utilisateur* - Glisser :

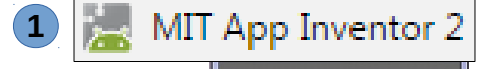
- 1 **Image**, *Image1_quizz* ; (**Image** = *QUIZZ.png...* ;)

- 1 **Bouton** ; *Bouton1_jouer* : (**Forme** = *Arrondi* ; **Texte** = *A vous de jouer !* ; **Alignement texte** = *centre1* ;)

Tester (visualiser) dans l'**émulateur** ou sa **tablette/smartphone** l'interface générée.

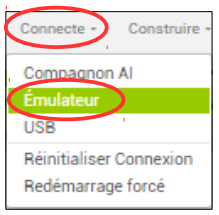
1- Lancer en tâche de fond à partir du **bureau, aiStarter** (module de com installé sur le PC)

2- Se connecter à l'**Émulateur** (ou par USB, Wifi(compagnon AI)) 1 à 2 minutes pour se lancer



The screenshot shows the MIT App Inventor 2 Designer interface. It is divided into several panels:

- 1 (Top Bar):** The language menu is set to 'Français'.
- 2 (Top Bar):** The 'Designer' tab is selected.
- 3 (Media Panel):** A list of media files including 'QUIZZ.png', 'canard.png', 'chat.png', and 'cheval.png'.
- 4 (Component Palette):** The 'Image' component is highlighted, with an arrow pointing to the 'QUIZZ' image on the interface.
- 5 (Components Panel):** The 'Image1_quizz' component is selected and renamed.
- 6 (Properties Panel):** The properties for 'Image1_quizz' are being configured, such as 'Hauteur' and 'Largeur'.



Palette de composants

Interface graphique

Modification Composants

Chargement fichier média

Paramétrage composants

2- Définir l'interface graphique de pilotage **écran 2** : Partie DESIGNER

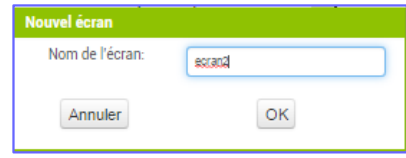
Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV.

Programme en ligne avec Applinventor 2 :

Écran 2 :

- 1- **Ajouter un écran** (menu Ajouter écran...) le nommer **ecran2** puis OK
- 2- **Vérifier le chargement des fichiers média** : (image, sons : **QUIZZ.png, canard.png, chat.png, cheval.png**) (images de ~100 pixels de large)



- 4- **Glisser-déposer les objets** dans l'interface, 5-les **renommer**, 6-les **paramétrer**.

à partir de la palette **Interface utilisateur - Glisser** :

- 1 **Label** : **Label1_titre** : (Taille police = 20 ; Largeur = Remplir parent... ; Texte = Les animaux domestiques ; Alignement texte = centre 1)
- 1 **Label** : **Label2_question** : (Texte = Saisir le nom de l'animal suivant :)
- 1 **Label** : **Label3_validation** : (Hauteur = 20 pixels ; Largeur = Remplir parent... ; Texte = (vide) ; Alignement texte = centre 1)

à partir de la palette **Disposition** : - Glisser :

- 1 **Arrangement vertical** (Alignement horizontal = Centrer ; Largeur = Remplir parent ;)

et dans l'arrangement vertical : à partir de la palette **Interface utilisateur - Glisser** :

- 1 **Image**, **Image1_question** ;

à partir de la palette **Disposition** : - Glisser :

- 1 **Arrangement horizontal** (Alignement horizontal = Centrer ; Largeur = Remplir parent ; Couleur de fond = orange)

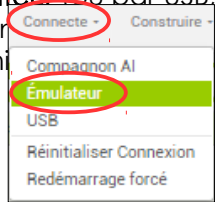
et dans l'arrangement horizontal : à partir de la palette **Interface utilisateur - Glisser** :

- 1 **Zone de texte**, **reponse_Zone_de_texte1** ;
- 1 **Bouton** : **reponse_Bouton1** : (Couleur de fond = vert ; Hauteur = Remplir parent ; Forme = Arrondi ; Texte = Soumettre la réponse ; Alignement texte = centre 1 ;)



Tester (visualiser) dans l'émulateur ou sa **tablette/smartphone** l'interface générée.

- 1- Lancer en tâche de fond à partir du **bureau**, **aiStarter** (module de com installé sur le PC)
- 2- **Se connecter à l'Émulateur** (ou par USB, Wifi (com 1 à 2 m), lancer



Palette de composants

Interface graphique

Chargement fichier média

Paramétrage composants

3- Définir le programme de pilotage écrans 1-2-3 : Partie BLOCS

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV.

Programme en ligne avec Applinventor 2 suite :



1-Basculer dans l'interface Blocs

2-Glisser-déposer les blocs de programmation en fonction des couleurs et des composants, à partir de la palette de Blocs :

Écran 1 :

Écran



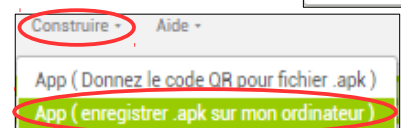
Palette de blocs de programmation composants

Écran

3-Tester (visualiser) dans l'émulateur ou sa tablette/smartphone le programme généré.

- Lancer si besoin, en tâche de fond à partir du bureau, aiStarter (module de com installé sur le PC)
- Se connecter à l'Émulateur (ou par USB, Wifi(compagnon AI)) 1 à 2 minutes pour se lancer

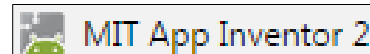
4-Enregistrer le fichier au format .apk (menu Construire ; App (enregistrer .Apk)) puis le récupérer sur son smartphone et l'installer comme une appli android classique.



5-Lancer le programme et tester avec son smartphone le programme de pilotage

1- Adapter le quizz à partir de ses propres textes, images ou sons **écrans 2 : DESIGNER**

1-Se connecter à AI2 "MIT App Inventor 2" avec un compte Gmail.

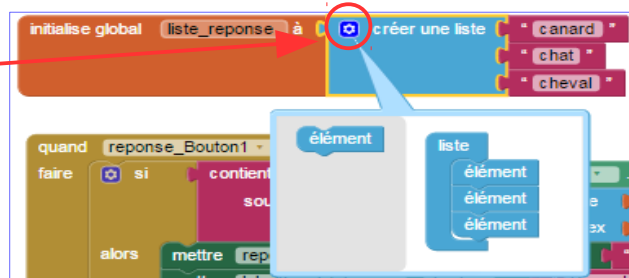
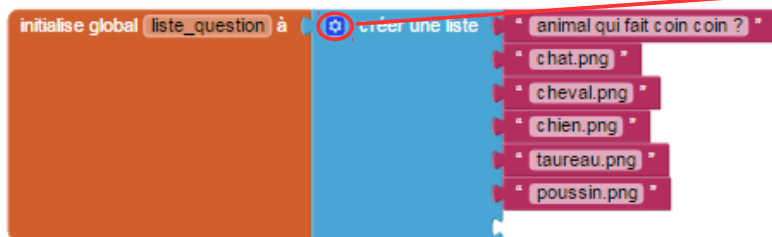


2-Franciser l'interface (menu English vers Français) puis **Projet ; importer mon projet (.cia) de l'ordinateur projet...** puis **Enregistrer le projet sous ...** (nom_sans_espace)

3-Charger les fichiers média si besoin : (image (.png), sons(.wav)) : (images de ~100 pixels de large)

2- Définir les blocs question-reponse-aide **écrans 2 : BLOCS**

4-Modifier par **Glisser-déposer les blocs** de programmation en fonction des couleurs et des composants, à partir de la palette de Blocs :



3- Ajuster les images à la bonne taille et les renommer avec **PHOTOFILTRE**

- 1-Récupérer les images sur internet et les enregistrer dans un dossier image ou médias.
- 2- Lancer Photofiltre puis ouvrir une image (menu Fichier, Ouvrir ...)
- 3- Définir la taille de l'image (menu Image, Taille de l'image , Largeur <100 pixels)
- 4- Enregistrer l'image sous... (nom_sans_espace)

4- Personnaliser, avec ses images, ses sons, les **écrans 1-2-4-5 : DESIGNER-BLOCS**

- 1-Charger les fichiers médias supplémentaires dans DESIGNER
- 2- A partir de DESIGNER, les insérer dans les écrans.

5- Sauvegarder son projet et l'installer sur un appareil Android

- 1-Générer un fichier .APK pour une installation sur son appareil Android : menu Construire ; App(enregistrer .apk sur mon ordinateur)
- 2-Récupérer son fichier sur son smartphone :
- 3-Lancer l'installation de l'application APK :