

3. Synthèse vocale

Faites parler votre téléphone !
Écrivez une phrase dans une zone de texte. Appuyez ensuite sur un bouton et utilisez le composant Reconnaissance Vocale pour laisser le téléphone dire le texte qui a été écrit.

appinventor.mit.edu

4. Secouez votre téléphone

Lorsque vous secouez votre téléphone, vous pouvez le faire vibrer en même temps.

Utilisez le l'Accéléromètre pour détecter quand l'utilisateur secoue le téléphone.

Utilisez le composant Son pour faire vibrer le téléphone.

appinventor.mit.edu

5. Reconnaissance vocale

Vous souhaitez que votre téléphone écrive ce que vous dites?

Cliquez sur un bouton et utilisez le composant de Reconnaissance Vocale pour obtenir ce que vous dites, puis l'afficher sous forme de texte dans un Label.

appinventor.mit.edu

6. Dessin

Dessinez des images avec votre doigt!

Une manière simple de le faire est de détecter quand un doigt est glissé sur le cadre, et de tracer une ligne depuis la position précédente du doigt jusqu'à la position actuelle.

Ajoutez un bouton pour effacer le cadre afin de commencer un nouveau dessin.

appinventor.mit.edu

Carte 4: Secouez votre téléphone

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Capteur:  Accéléromètre

Média:  Son

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand Accéléromètre1 .Secoué
faire appeler Son1 .Vibrer
      millisecondes 500
```

Quand l'utilisateur secoue son téléphone, le composant Son fait vibrer le téléphone pendant 500 millisecondes (la moitié d'une seconde).

Carte 3: Synthèse vocale

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:  Bouton  Zone de texte

Média:  Texte à parole

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand Bouton1 .Clic
faire appeler Texte_à_parole1 .Parler
      message Zone_de_texte1 .Texte
```

Quand vous cliquez sur le bouton, le téléphone dira le texte écrit dans le composant texte.

Carte 6: Dessin

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:  Bouton

Dessin et animation:  Cadre

(Hauteur: Remplir le parent – Largeur: Remplir le parent)

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand Bouton1 .Clic
faire appeler Cadre1 .Supprimer

quand Cadre1 .Glissé
  X_début X_précédent
  Y_début Y_précédent
  X_actuel X_actuel
  Y_actuel Y_actuel
  draggedAnySprite
  faire appeler Cadre1 .Dessiner ligne
        x1 obtenir X_précédent
        y1 obtenir Y_précédent
        x2 obtenir X_actuel
        y2 obtenir Y_actuel
```

Quand l'utilisateur fait glisser un doigt sur le cadre, une ligne est tracée entre le début et la fin du glissement.

Carte 5: Reconnaissance vocale

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:  Bouton  Label

Média:  Reconnaissance vocale

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand Bouton1 .Clic
faire appeler Reconnaissance_vocale1 .Obtenir texte

quand Reconnaissance_vocale1 .Après obtention texte
  résultat partial
  faire mettre Label1 .Texte à Reconnaissance_vocale1 .Résultat
```

Quand le bouton est cliqué, le composant de reconnaissance vocale débute l'écoute. Quand il termine l'écoute, le texte est affiché dans le Label.

7. Lancer une balle

Lancez une balle!

Utilisez un doigt pour lancer une balle et l'envoyer dans la direction que vous souhaitez. Lorsqu'un utilisateur balaye le cadre avec son doigt, la direction et la vitesse de la balle sur le cadre peuvent être définies par la direction et la vitesse du doigt de l'utilisateur.

appinventor.mit.edu

8. Inclinez pour bouger

Faites bouger une balle en inclinant votre téléphone. En inclinant votre téléphone, la balle se déplacera dans cette direction. Plus l'inclinaison est prononcée, plus la vitesse de déplacement de la balle sera élevée. L'orientation et la vitesse de la balle sont mises à jour chaque seconde pour correspondre à l'angle et la magnitude du Capteur d'Orientation.

appinventor.mit.edu

9. Prenez une photo

Prenez des photos de vos amis dans votre application.

Cliquez sur un bouton pour prendre une photo en utilisant le Composant Appareil Photo. Une fois que la photo est prise, utilisez-la comme arrière-plan de l'écran.

appinventor.mit.edu

10. Enregistrez une vidéo

Enregistrez une vidéo dans votre application.

Cliquez sur un bouton pour commencer à enregistrer une vidéo en utilisant le Caméscope. Lorsque vous avez terminé, placez la vidéo dans un composant Lecteur Vidéo et appuyez sur un bouton pour regarder la vidéo.

appinventor.mit.edu

Carte 8: Inclinez pour bouger



Faites glisser ces composants dans l'interface:

Dessin et Animation:  Cadre  Balle

Hauteur: Remplir le parent

Placer la balle en haut du cadre

Largeur: Remplir le parent

Capteurs:  Capteur orientation  Horloge

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand |Horloge1| Chronomètre
faire
  mettre |Balle1| Orientation à |Capteur_orientation1| Angle
  mettre |Balle1| Vitesse à |Capteur_orientation1| Magnitude × 100
```

Quand le Chrono démarre, l'orientation et la vitesse de la balle sont définies par l'angle et la magnitude du Capteur d'Orientation.

Carte 7: Lancez une balle

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Dessin et Animation:  Cadre  Balle

Hauteur: Remplir le parent

Placer la balle en haut du cadre

Largeur: Remplir le parent


Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand |Cadre1| .Lancer
  x y vitesse orientation xvel yvel Lutin lancé
faire
  mettre |Balle1| Orientation à obtenir orientation
  mettre |Balle1| Vitesse à obtenir vitesse
```

Quand l'utilisateur balaye le cadre avec son doigt, la direction et la vitesse de la balle sont définies par celles du doigt.

Carte 10: Enregistrez une vidéo

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur: 2x  Bouton

Média:  Caméscope  Lecteur vidéo

Hauteur: 400 px

Largeur: 400 px

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand |Bouton1| .Clic
faire
  appeler |Caméscope1| Enregistrer vidéo

quand |Bouton2| .Clic
faire
  appeler |Lecteur_vidéo_1| Commencer

quand |Caméscope1| .Après enregistrement
clip
faire
  mettre |Lecteur_vidéo_1| Source à obtenir clip
```

Quand l'utilisateur clique sur le Bouton1, l'enregistrement de la vidéo commence. Quand l'enregistrement est terminé, la vidéo est placée dans le Lecteur vidéo. Quand l'utilisateur clique le Bouton2, la lecture de la vidéo commence.

Carte 9: Prenez une photo

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:  Bouton

Média:  Caméra

Cliquez sur les composants pour faire apparaître les blocs puis assemblez les blocs.

```
quand |Bouton1| .Clic
faire
  appeler |Caméra1| .Prendre photo

quand |Caméra1| .Après prise photo
image
faire
  mettre |Screen1| Image de fond à obtenir image
```

Quand l'utilisateur clique sur le Bouton1, l'utilisateur peut prendre une photo. Quand la photo est prise, elle devient l'arrière-plan de l'Écran1.

1. Comment utiliser les cartes DémarrageRapide

Au recto de la carte, il y a une description de quelque chose que vous pouvez faire avec l'App Inventor.

Le verso de la carte vous explique quels composants et blocs utiliser, ainsi qu'un exemple de code.

appinventor.mit.edu

2. Connection à une Tablette ou un Téléphone

Vous pouvez télécharger l'application App Inventor Companion sur votre téléphone Android ou votre tablette afin de tester vos projets App Inventor.

appinventor.mit.edu

11. Installer votre application sur votre téléphone ou tablette

Utilisez l'application App Inventor Companion sur votre téléphone ou tablette pour installer vos projets App Inventor comme applications réelles.

appinventor.mit.edu

12. Sac à dos

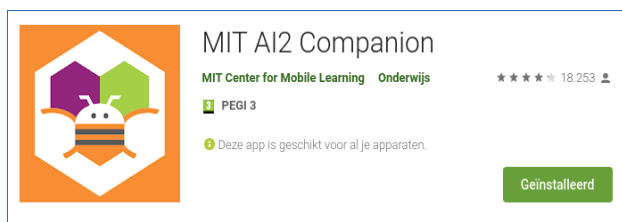
Utilisez le Sac à dos pour copier le code.



appinventor.mit.edu

Carte 2: Connection à votre téléphone

Allez sur le Play store et cherchez l'App Inventor Companion.
Télécharger l'application gratuitement,
l'Installer et l'Ouvrir.



Sélectionnez "scanner code QR" (l'appareil photo viendra à l'écran). Le code sera fourni sur votre page App Inventor.

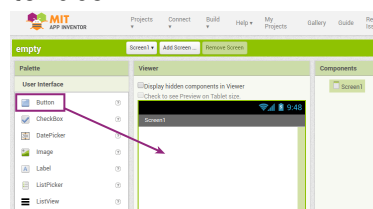
Connectez-vous à l'application App Inventor Companion (voir Carte 11)

Carte 1: Comment utiliser les MakerCards

Allez sur <http://appinventor.mit.edu> et (vous aurez besoin d'un compte Gmail).

Create apps!

Cliquez sur la catégorie et faites glisser les composants dans l'interface.



Cliquez sur le bouton des Blocs en haut à droite. Cliquez sur une des catégories du menu à gauche pour choisir les blocs souhaités, et les assembler.



Connectez-vous à votre appareil Android pour tester votre projet (voir Carte 2)

Carte 12: Utiliser le Sac à dos

Utilisez du code existant comme point de départ du nouveau code. Pour copier du code vous devez utiliser le Sac à dos App Inventor, trouvé dans le coin supérieur droit de l'écran des Blocs.

Faites glisser le code dans le Sac à dos. L'apparence de l'icône sera modifiée en un Sac à dos plein. Le code existera toujours dans le programme original. Copiez autant de code que vous le souhaitez.

Allez au nouveau Projet ou Écran. Cliquez sur le Sac à dos pour l'ouvrir. Sortez le code souhaité sur votre écran. Le Sac à dos ne sera pas vidé lorsque vous vous déconnecterez d'App Inventor.

Carte 11: Installer votre App

Autoriser des Sources Inconnues sur votre téléphone.

Vous devez autoriser l'installation des Apps sur votre Android qui ne viennent pas du Google Play store sur votre appareil Android. La manière de procéder est différente sur chaque téléphone. Utilisez le manuel d'utilisation de votre téléphone.

Installez votre App en utilisant l'App Inventor Companion sur votre téléphone. (voir Carte 2) Allez sur votre page App Inventor et ouvrez le projet terminé. Cliquez sur "Construire" puis sélectionnez "App (fournir code QR pour .apk)". Lorsque l'app est construite, scanner le code QR avec votre téléphone. Suivez les instructions à l'écran pour installer l'app.