



Synthèse vocale

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

appinventor.mit.edu

Envoi de sms

Dans cet exemple il s'agit, d'envoyer un SMS pré-configuré avec le message et le numéro de destinataire pré-remplis.

Cliquez sur un bouton et utilisez le composant SMS pour envoyer un message type à un correspondant.

appinventor.mit.edu

MARCHART AND SET OF SE

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.

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 arrièreplan de l'écran.

appinventor.mit.edu

appinventor.mit.edu

Envoi d'un SMS

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:

Bouton

Social: SMS

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

```
quand Bouton1 . Clic
faire mettre SMS1 . Message à l "Test coucou "
mettre SMS1 . Numéro téléphone à l "O6suite-a-indiquer "
appeler SMS1 . Envoyer message
```

Quand l'utilisateur clique sur le bouton, le téléphone envoie le message "Test coucou" au numéro indiqué.

Synthèse vocale

Interface utilisateur:

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Média: Texte à parole

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

Bouton I Zone de texte

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

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

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 v .Clic
faire appeler Caméra1 v .Prendre photo

quand Caméra1 v .Après prise photo

image
faire mettre Screen1 v . Image de fond v à obtenir image v
```

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. Reconnaissance vocale
Faites glisser ces composants dans
l'interface:

Interface utilisateur: Bouton A Label Média: Reconnaissance vocale

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

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

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

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.