

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

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

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

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

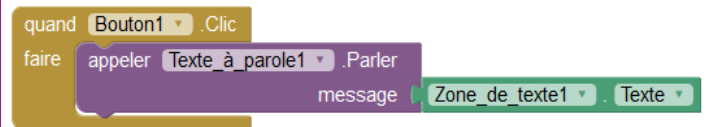
Synthèse vocale

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

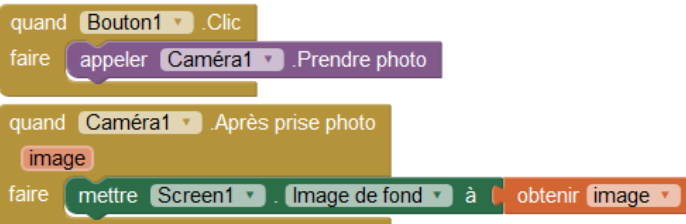
Prenez une photo

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 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.

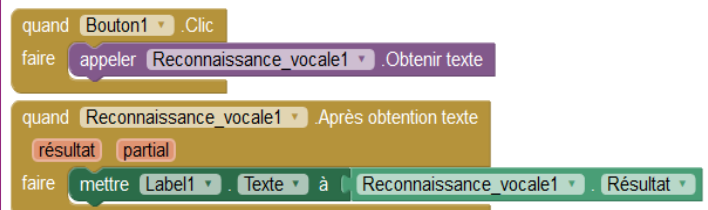
Reconnaissance vocale

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:  Bouton  Label

Média:  Reconnaissance vocale

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



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.