

3. Synthèse vocale

Faites parler votre téléphone !
Écrivez une phrase dans une zone de texte. Appuyez ensuite sur un bouton et utilisez le composant TextToSpeech 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 l'Accelerometer Sensor pour détecter quand l'utilisateur secoue le téléphone.

Utilisez le composant Sound 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 Speech Recognizer 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:  AccelerometerSensor

Média:  Sound

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

```
when AccelerometerSensor1 .Shaking
do call Sound1 .Vibrate
  millisecs 500
```

Quand l'utilisateur secoue son téléphone, le composant Sound 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:  Button  TextBox

Média:  TextToSpeech

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

```
when Button1 .Click
do call TextToSpeech1 .Speak
  message TextBox1 . Text
```

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

Carte 6: Dessin

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Interface utilisateur:  Button

Dessin et animation:  Canvas

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

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


```
when Button1 .Click
do call Canvas1 .Clear

when Canvas1 .Dragged
do call Canvas1 .DrawLine
  x1 get prevX
  y1 get prevY
  x2 get currentX
  y2 get currentY
```

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:  Button  Label

Média:  SpeechRecognizer

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

```
when Button1 .Click
do call SpeechRecognizer1 .GetText

when SpeechRecognizer1 .AfterGettingText
result
do set Label1 . Text to SpeechRecognizer1 . Result
```

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 de l'OrientationSensor.

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 Camera. 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 Camcorder. Lorsque vous avez terminé, placez la vidéo dans un composant Video Player 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:  Canvas  Ball

Hauteur: Remplir le parent

Placer la balle en haut du cadre

Largeur: Remplir le parent

 OrientationSensor  Clock

Capteurs:

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

```
when Clock1.Timer
do
  set Ball1.Heading to OrientationSensor1.Angle
  set Ball1.Speed to OrientationSensor1.Magnitude * 100
```

Quand le Chrono démarre, l'orientation et la vitesse de la balle sont définies par l'angle et la magnitude de l'OrientationSensor.

Carte 7: Lancez une balle

Faites glisser ces composants dans l'interface:

Dessin et Animation:  Canvas  Ball

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.

```
when Canvas1.Flung
do
  set Ball1.Heading to get heading
  set Ball1.Speed to get speed
```

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  Button

Média:  Camcorder  VideoPlayer

Hauteur: 400 px

Largeur: 400 px

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

```
when Button1.Click
do call Camcorder1.RecordVideo

when Button2.Click
do call VideoPlayer1.Start

when Camcorder1.AfterRecording
clip
do set VideoPlayer1.Source to get 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 Video Player. 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:  Button

Média:  Camera

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

```
when Button1.Click
do call Camera1.TakePicture

when Camera1.AfterPicture
image
do set Screen1.BackgroundImage to get 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 Screen1.

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

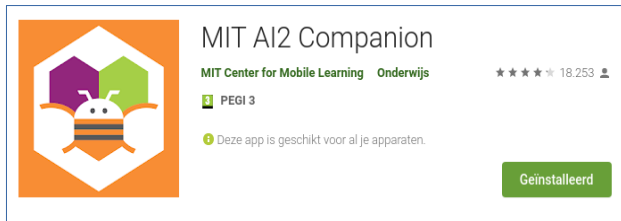
Utilisez le Sac à dos pour copier le code.



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.



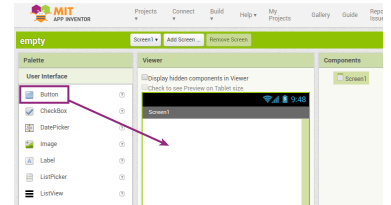
Sélectionnez "scanner code QR" (l'appareil photo viendra à l'écran). Le code sera fourni sur votre page App Inventor.

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

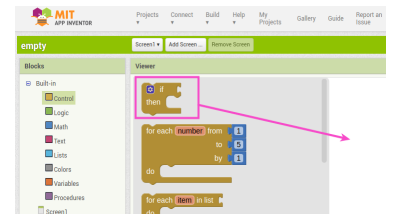
Carte 1: Comment utiliser les MakerCards

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

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



Cliquez sur le bouton des Blocs en haut à droite. Cliquer 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.