Tutoriel - App Inventor - Talk To Me 2

TOUTES LES FICHES

par Caroline Fohrer

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

–

Objectifs

Cette fiche permet d'approfondir les bases d'App Inventor, après la réalisation de l'application Talk To Me 1 en y ajoutant la notion d'accéléromètre.
Elle permet aussi d'apprendre à utiliser App Inventor en créant à la fois son compte et en apprenant à mettre son application sur son téléphone ou sa tablette Android.

Matériel

• Ordinateur avec connexion internet
• Smartphone Android, avec connexion internet

Compétences travaillées

• Connaitre les bases App Inventor

Contenus utilisés

App Inventor : http://ai2.appinventor.mit.edu

Pré-requis

Avoir d'ores et déjà réalisé la fiche Talk To Me.

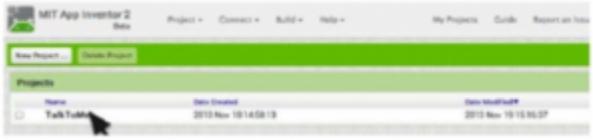
1 Les exercices

[Vous pouvez télécharger la fiche complète ici](#).

Étape 1 : Ouvrir un projet

- **Aller sur le site appinventor.mit.edu et cliquer sur “Create” ou connectez vous directement sur ai2.appinventor.mit.edu**.

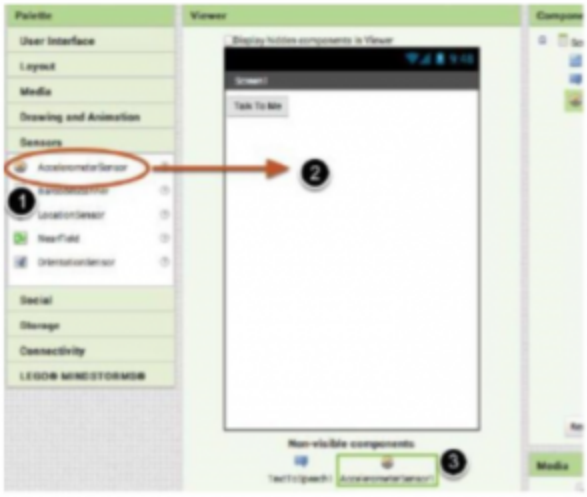
- **Ouvrir le proje t TalkToMe précédemment créé**



- **Cliquez sur le projet TalkToMe pour l’ouvrir**

- **Aller dans la partie « Designer »**

En temps normal, lors de l’ouverture vous devriez de suite accéder à la partie « Designer », si ce n’est pas le cas, cliquez sur le bouton en haut à droite.



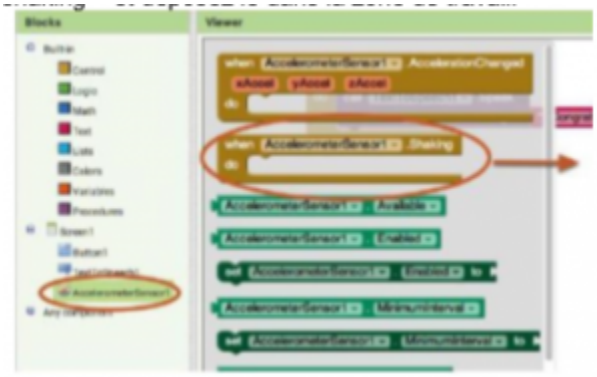
Etape 2 : La programmation

- **Ajouter l’accéléromètre**

Allez dans la partie « Sensors » de la Palette, et ajouter un AccelerometerSensor à votre application.
Note : Si vous utilisez un émulateur, passez cette partie (il ne peut pas détecter les déplacements) et allez à « Dire quelque chose »

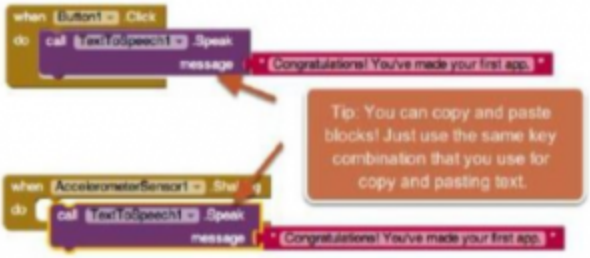
- **Retourner dans « Blocks »**

Cliquez sur « Blocks » pour pouvoir programmer l’élément que vous venez d’ajouter



- **Faire parler l’appareil lorsqu’il est secoué**

Copiez collez les blocs qui sont dans « When Button1.Clik » en faisant un clic droit, et en sélectionnant « Duplicate ». Déposez les nouveaux blocs à l’intérieur de « When AccelerometerSensor1.Shaking »

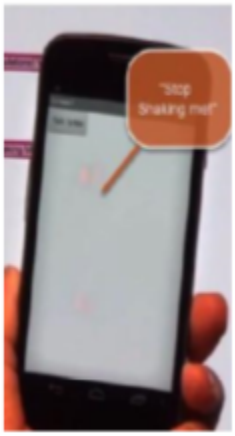


- **Changer la phrase que va prononcer le téléphone**

Écrivez ce que vous désirez que votre téléphone dise lorsqu'il est secoué, comme par exemple « Arrêtez de me secouer ! »

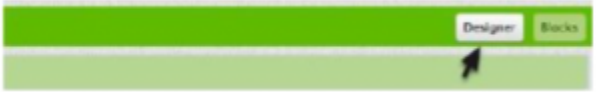
- **Tester le résultat**

Soyez sûr que votre appareil est bien connecté à l'application et secouez-le pour entendre la
phrase que vous avez programmée.



- **Dire quelque chose**

Votre appareil parle et c'est super, mais on peut faire mieux : on veut pouvoir taper une phrase dans une zone de texte, et qu'il puisse la dire. Pour cela, retournez dans la partie « Designer »



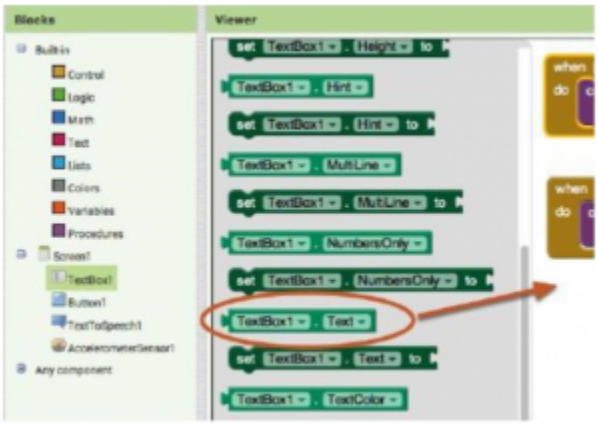
- **Ajouter une zone de texte à votre application**

Depuis la partie « User Interface », ajoutez la « TextBox » à votre application, au dessus de votre bouton.

- **Retourner dans « Blocks »**

- **Récupérer le texte de la « TextBox »**

Allez dans « TextBox1 », là vous trouverez différents blocs verts : Ceux qui commencent par Set servent à changer les paramètres de la TextBox (couleur, taille, texte etc…). Et les autres servent à récupérer les paramètres actuels de la TextBox (la taille, la couleur, le texte etc…) Pour notre application nous allons avoir besoin de ces derniers, en particulier « TextBox1.Text » pour récupérer le texte dans la TextBox.



- **Faire dire ce qu'il y a dans la zone de texte**

Pour notre application nous allons avoir besoin de ces derniers, en particulier « TextBox1.Text » pour récupérer le texte dans la TextBoxRetirer le premier bloc texte (que vous pouvez déposer dans la poubelle en bas à droite de votre écran) et remplacez le par le bloc « Textbox1.Text »

Etape 3 : Tester et être fier de soi !

- **Tester votre application**

Désormais votre application peut faire 2 choses : Quand on appuie sur le bouton, elle lit le texte écrit
dans la zone de texte Quand on secoue l'appareil, elle dit « Arrêtez de me secouer ! »

- **Félicitation vous avez codé votre première application**

Voici quelques idées d'applications que vous pourriez développer après celle-ci :

1. **Un générateur de phrase aléatoire**
2. **Un cadavre exquis : le joueur choisi un nom dans une liste, le joueur suivant choisi un verbe etc…**
3. **Une liste de personne (pratique pour les professeurs qui voudraient faire l'appel)**