

OBJETS CONNECTÉS

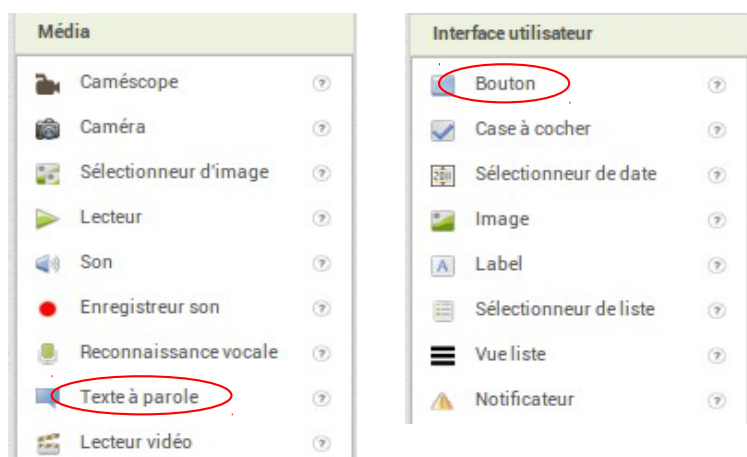
Créer
un bouton.

APP INVENTOR

Crée une application Android. Elle devra avoir un bouton. Quand on clique sur le bouton le téléphone dit « Bonjour ».

Première étape : 'Designer'.

Tu auras besoin de deux composants de la colonne **Palette** : **Bouton** et **Texte à parole**. Fais les glisser dans **Interface**.



Pour modifier le nom du bouton :

- Dans la colonne **Composants**, sélectionne le composant que tu souhaites modifier.
- Clique sur **Renommer** et donne lui le nom : **btnParle**.

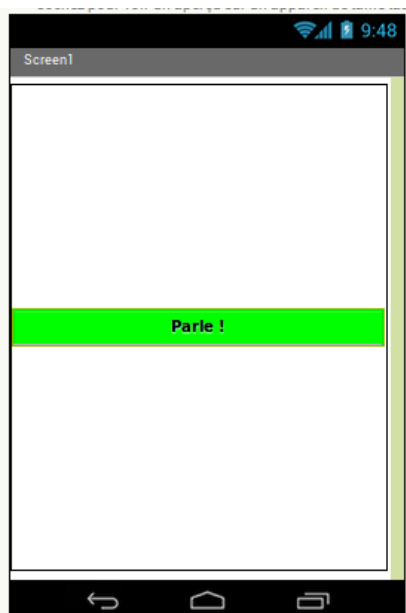
Modifie l'apparence du bouton et sa position dans **Interface**.

Pour modifier l'apparence :

- Dans la colonne **Composants**, assure toi d'avoir sélectionné le composant que tu souhaites modifier. Sélectionne donc **btnParle**.
- Dans la colonne **Propriétés**, tu as accès aux caractéristiques du bouton (par ex. sa largeur, la couleur de fond et le texte affiché).

Pour modifier la disposition, va dans la colonne **Palette** :

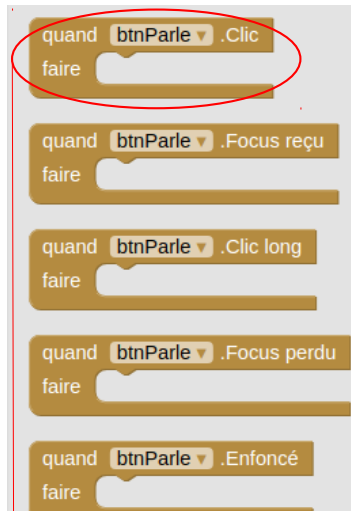
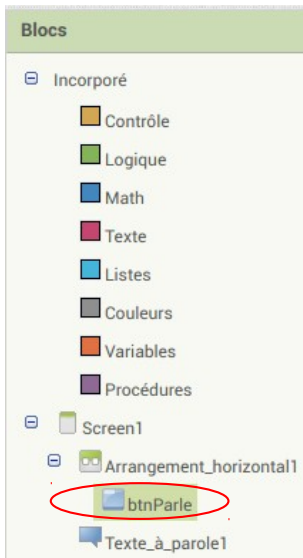
- Dans **Disposition**, fais glisser **Arrangement horizontal** dans **Interface**.
- Dans **Interface**, fais glisser le bouton dans la forme qui vient d'apparaître.
- Dans la colonne **Composants**, assure toi d'avoir sélectionné l'arrangement horizontal.
- Dans la colonne **Propriétés**, modifie la largeur et la hauteur (sélectionne **Remplir parent**). Pour centrer le bouton il faut choisir **Centrer** dans **Alignement horizontal** et **Alignement vertical**.



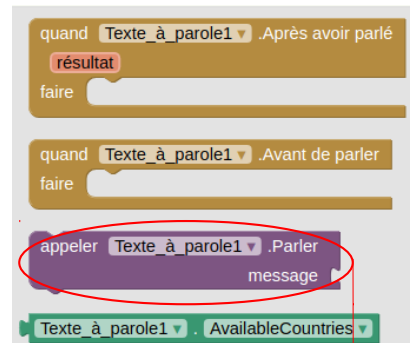
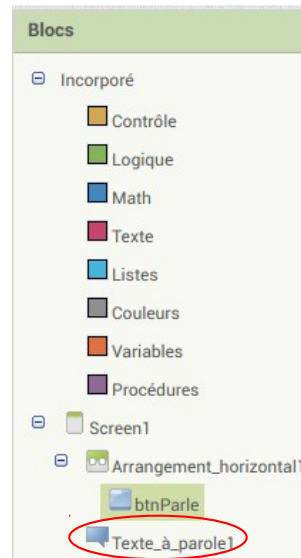
Tu peux voir le résultat des changements à tout moment sur le téléphone. Il suffit de le connecter à App Inventor 2 (cf. fiche « Démarrer avec AI2 »).

Deuxième étape : 'Blocs'.

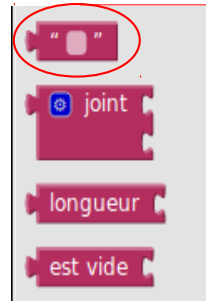
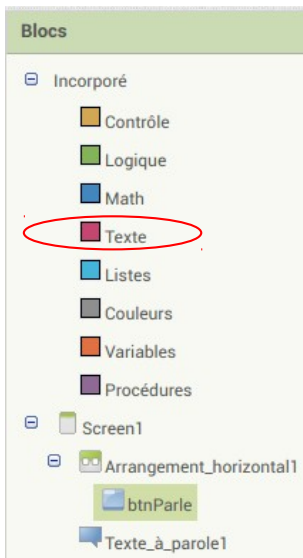
Associe un comportement au bouton : faire dire « Bonjour » au téléphone. Pour cela va dans la partie '**Blocs**' d'App Inventor 2 et construit ton programme avec les blocs ci-après.



Glisse le sur **Interface**.



Glisse le sur **Interface**.



Glisse le sur **Interface** après le bloc '**appeler Texte_à_parole1.Parler**'. Écris dans ce bloc le texte que tu veux faire dire au téléphone (« Bonjour »).

Troisième étape : Défis.

1. Changer la langue dans laquelle votre application prononce le texte. *Piste* : cherche un bloc associé au composant **Texte à parole**.
2. Ajouter un deuxième bouton à droite du premier. Chaque bouton doit occuper la moitié de la largeur de l'écran. Lorsqu'on clique sur le nouveau bouton, le téléphone doit vibrer pendant 2 secondes. *Piste* : utilise le composant **Son**.

OBJETS CONNECTÉS

APP INVENTOR

Créer
un bouton.
Exercices.

Exercice 1.

Modifie ton application pour qu'elle soit capable de lire ce que tu écris dans une zone de texte de l'interface.



L'interface de l'application doit correspondre à celle de la figure à gauche. Il faut donc ajouter une zone de texte (composant **Zone de texte**) et un nouveau bouton.

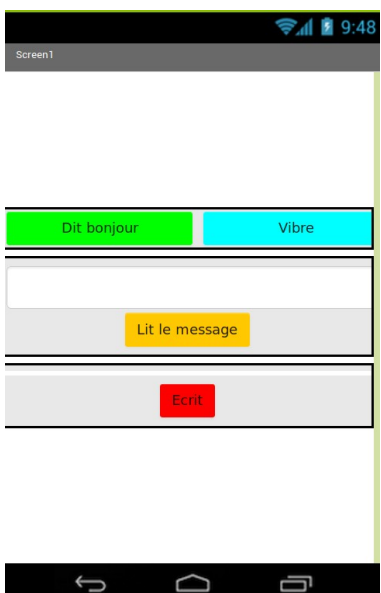
Pistes :

- Utilise un **Arrangement vertical** pour placer la zone de texte et le nouveau bouton sur l'écran. Attention, tu devras d'abord modifier la hauteur de ton arrangement horizontal pour qu'il n'occupe pas tout l'écran.

- Utilise un des blocs du composant **Zone de texte** pour récupérer le texte écrit. C'est ce texte qui doit être lu par le composant **Texte à parole**.

Exercice 2.

Modifie ton application pour qu'elle soit capable d'écrire dans une zone de texte de l'interface ce que tu dit au téléphone.



L'interface de l'application doit correspondre à celle de la figure à gauche. Il faut donc ajouter une zone de texte (composant **Label**) et un nouveau bouton.

Pistes :

- Utilise un **Arrangement vertical** pour placer la zone de texte et le nouveau bouton sur l'écran.

- Le composant qui permet de convertir en texte ce que tu dis au téléphone est **Reconnaissance vocale**.

- Lorsqu'on clic sur le nouveau bouton, il faut demander au composant **Reconnaissance vocale** de démarrer (**Obtenir texte**).

- Lorsque le composant **Reconnaissance vocale** à terminé, il faut modifier le texte du composant **Label** pour qu'il corresponde à ce que **Reconnaissance vocale** a entendu.

Exercice 3.

Modifie ton application pour qu'elle traduise en anglais un texte écrit en français.



L'interface de l'application doit correspondre à celle de la figure à gauche. Il faut donc ajouter deux zones pour les textes (un composant **Zone de texte** pour le texte à traduire et un composant **Label** pour afficher la traduction), deux zones pour les textes 'Texte à traduire' et 'Texte traduit' (composant **Label**) et un bouton.

Pistes :

- Tu devras utiliser un **Arrangement vertical** et deux **Arrangement horizontal** pour placer les composants.
- Le composant qui réalise la traduction est **Traduction Yandex**.
- Pour indiquer qu'on veut traduire en anglais un texte écrit en français il faut utiliser le code 'fr-en'.
- Lorsqu'on clic sur le nouveau bouton il faut demander la traduction au composant **Traduction Yandex**.
- Lorsque le composant **Traduction Yandex** a fini, le texte du composant **Label** correspondant doit être le texte traduit.

Exercice 4.

Modifie ton application pour qu'elle soit capable de lire le texte traduit.

Pistes :

- Utilise le composant **Texte à parole** de ton application.