

# OBJETS CONNECTÉS

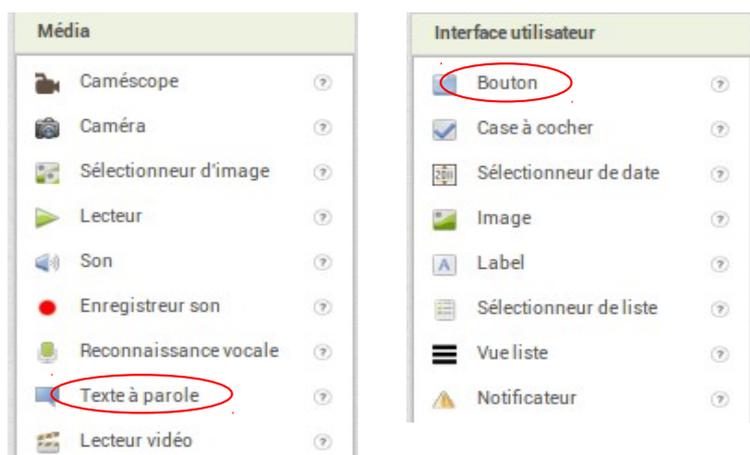
Créer  
un bouton.

## 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**.

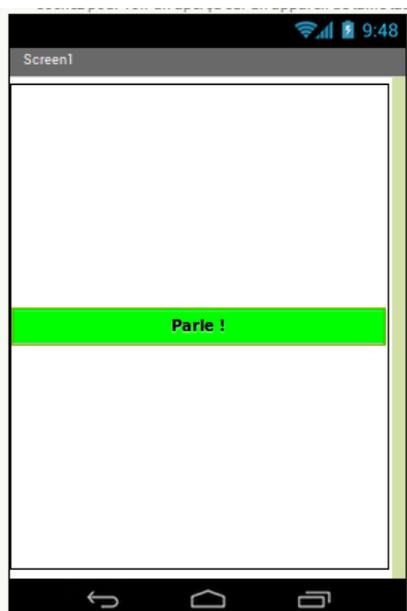
Modifie l'apparence du bouton et sa position dans **Interface**.

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** :

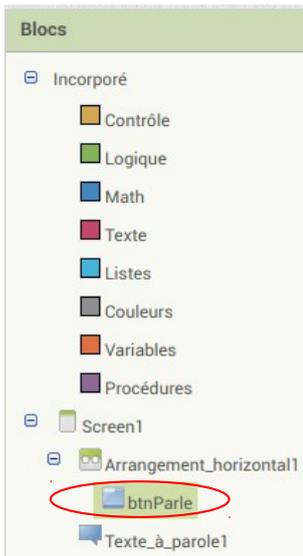
- Dans **Disposition**, fais glisser **Arrangement horizontal** dans **Interface**.
- Dans **Interface**, fais glisser le bouton dans la forme qui vient d'apparaître.
- Dans la colonne **Composants**, assure toi d'avoir sélectionné l'arrangement horizontal.
- Dans la colonne **Propriétés**, modifie la 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'.

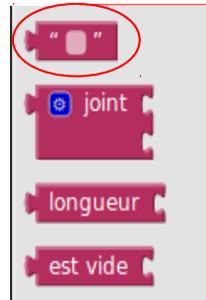
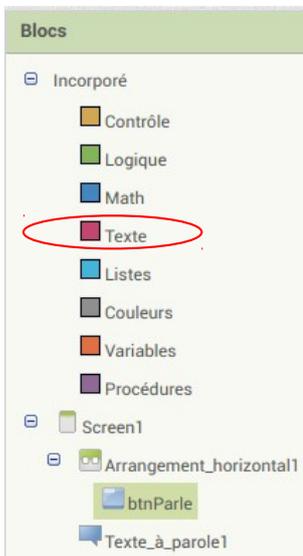
Associe un comportement au bouton : faire dire « Bonjour » au téléphone. Pour cela va dans la partie '**Blocs**' d'App Inventor 2 et construit ton programme avec les blocs ci-après.



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.

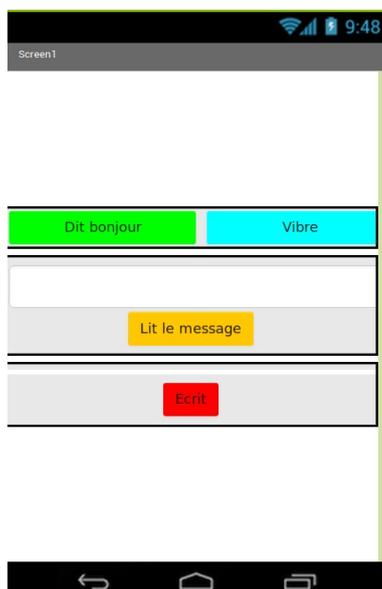
*Pistes :*

- 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.