**Document ressources : Séquence Pilote un système localement ou à distance**

**Réaliser le design et décrire le fonctionnement de l’application**

**Débuter avec App Inventor**

**1/ L’environnement de travail :**

**Menu Langues**

Permet de choisir la langue du logiciel.

(Il est souhaitable de laisser l’anglais (langue privilégiée en programmation))

**Menu Mes projets**

Permet de lister l’ensemble des projets réalisés

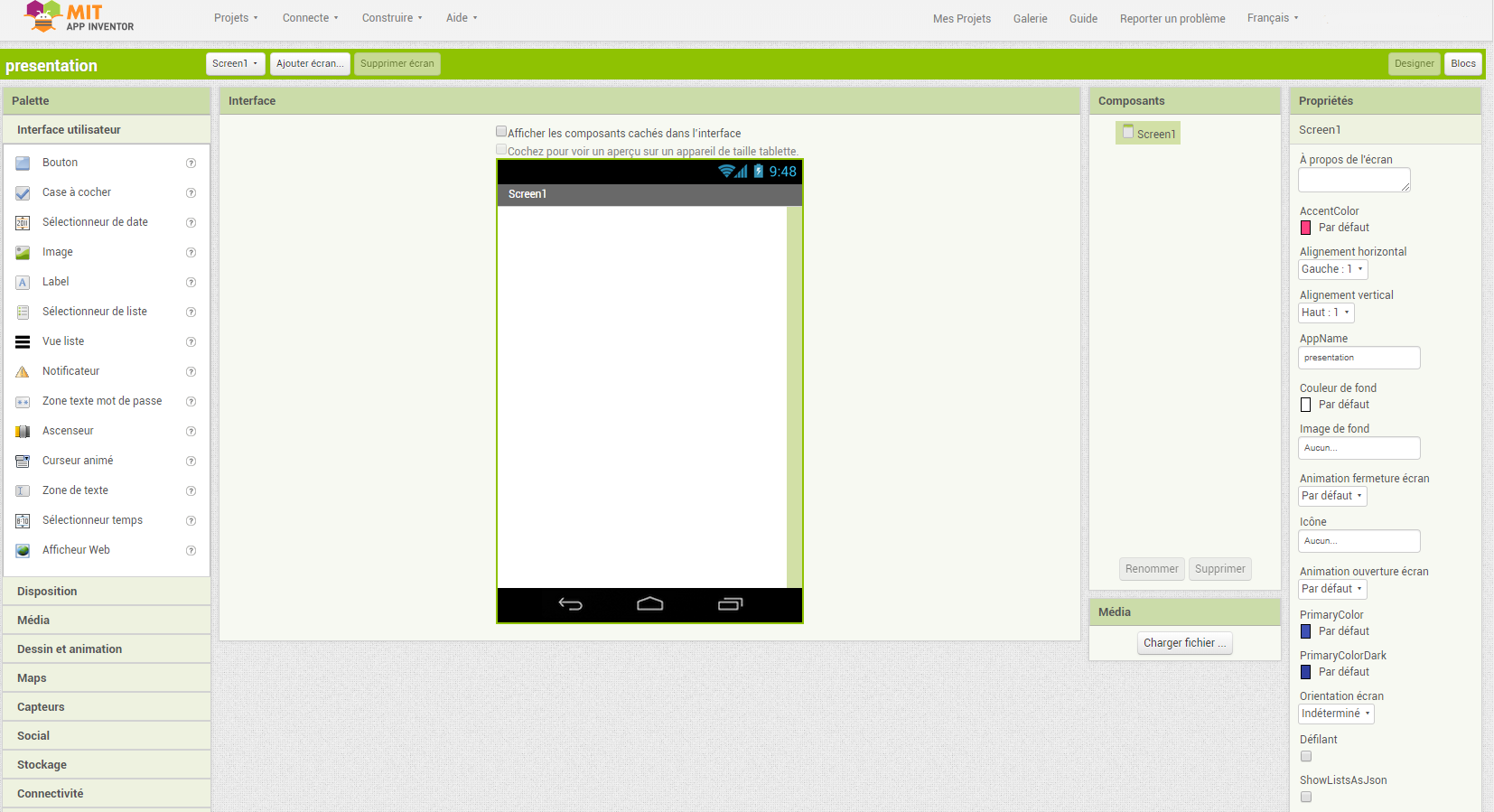
**Menu Construire**

Permet de construire l’application au format « apk » (Format utilisable sur un appareil Android)

**Menu Projet**

Permet de créer, de gérer et d’enregistrer les projets

(ATTENTION, pas d'espace, pas de nom trop long, pas d'accent et pas de caractères spéciaux dans les noms des projets !)



**Palettes des objets**

Un glisser déposer permet de positionner les objets sur la zone de travail.

**Interface (Zone de travail)**

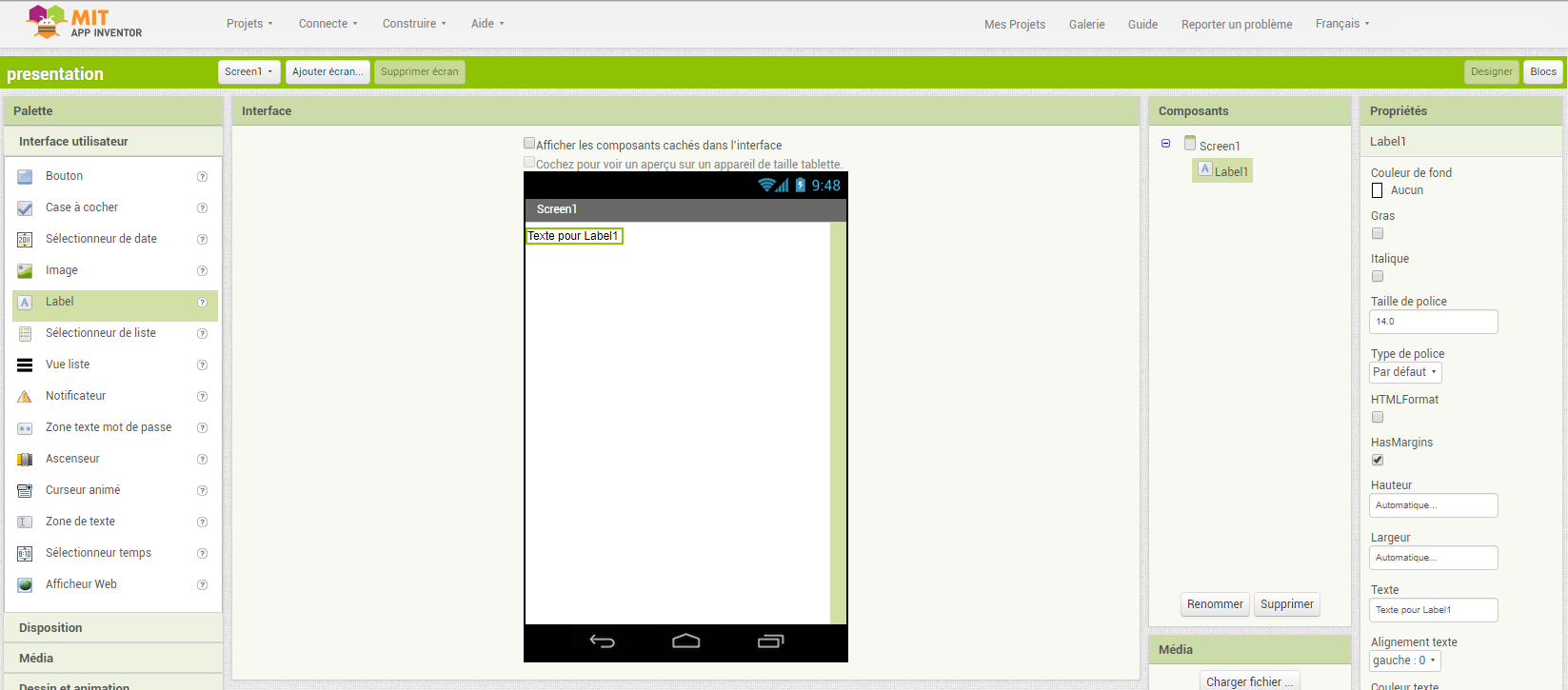
Zone d'aperçu du design de l'application. Elle représente l'écran du smartphone ou de la tablette.

**Fenêtre des composants**

Elle permet de nommer les composants de l'interface et d’accéder à leurs propriétés

**Fenêtres des Propriétés.**

Elle permet de mettre en forme les composants de l’interface (Gras, Images de fond, Nom de l'élément...)

**2/ La démarche de création de l’interface :**

➀

➂

➁

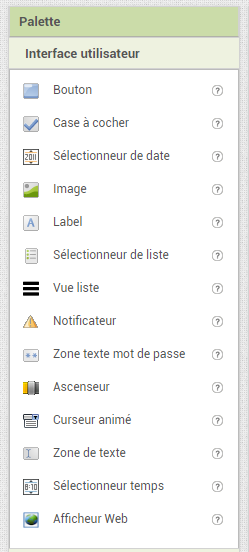
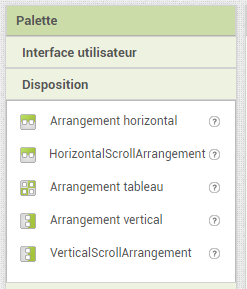
➃

1/ Choisir un élément de la Palette des objets

2/ Positionner l’éléments dans l’Interface à l’aide d’un glisser-déposer

3/ Renommer l’élément avec le nom choisi lors du design de l’application

4/ Mettre en forme l’élément à l’aide de la fenêtre des Propriétés

**3/ Quelques éléments de la palette des objets :**

Créer un texte informatif (titre, consigne …)

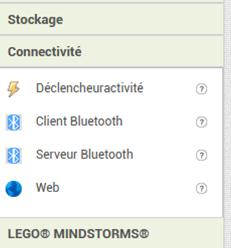
Créer un bouton cliquable

Insérer une image

Les composants sont affichés de gauche à droite.

Les composants sont affichés l’un en dessous de l’autre

Un bouton qui, quand il est cliqué, affiche à l’utilisateur une liste de textes à choisir



Permet une connexion Bluetooth