

Activité - AppInventor : Réalisation d'un quizz Cycle4-5e

1- Définir l'interface graphique de pilotage écran 1 : Partie DESIGNER

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV- vocabulaire

Programme en ligne avec AppInventor 2 :

Écran 1 :

1-Se connecter à AI2 "MIT App Inventor 2" avec un compte Gmail.

2-Franciser l'interface (menu English vers Français) puis **Projet ; Commencer un nouveau projet...**(nom_sans_espace)

3-Charger les fichiers média : (image, sons : **QUIZZ.png, canard.png, chat.png, cheval.png**) (images de ~100 pixels de large)

4-Glisser-déposer les objets dans l'interface, 5-les renommer, 6-les paramétrer.

à partir de la palette **Disposition** : - Glisser :

- 1 **Arrangement vertical** (**Alignement horizontal** = Centrer ; **Largeur** = Remplir parent ;)

et dans l'arrangement vertical : à partir de la palette **Interface utilisateur** - Glisser :

- 1 **Image**, **Image1_quizz** ; (**Image** = QUIZZ.png... ;)

- 1 **Bouton** ; **Bouton1_jouer** : (**Forme** = Arrondi ; **Texte** = A vous de jouer ! ; **Alignement texte** = centre ! ;)

Tester (visualiser) dans l'**émulateur** ou sa **tablette/smartphone** l'interface générée.

1- Lancer en tâche de fond à partir du **bureau, aiStarter** (module de com installé sur le PC)

2- Se connecter à l'**Émulateur** (ou par USB, Wifi(compagnon AI)) 1 à 2 minutes pour se lancer



Palette de composants

Interface graphique

Chargement fichier média

Modification Composants

Paramétrage composants

2- Définir l'interface graphique de pilotage écran 2 : Partie DESIGNER

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV.

Programme en ligne avec ApplInventor 2 :

Écran 2 :

1- **Ajouter un écran** (menu Ajouter écran...) le nommer **ecran2** puis OK

2- **Vérifier le chargement des fichiers média** : (image, sons : **QUIZZ.png, canard.png, chat.png, cheval.png**) (images de ~100 pixels de large)

4- **Glisser-déposer** les **objets** dans l'interface, 5-les **renommer**, 6-les **paramétrer**.

à partir de la palette **Interface utilisateur - Glisser** :

- 1 **Label**: **Label1_titre** : (**Taille police**=20; **Largeur**=Remplir parent...; **Texte**=Les animaux domestiques; **Alignement texte** = centre1)

- 1 **Label**: **Label2_question** : (**Texte**=Saisir le nom de l'animal suivant;)

- 1 **Label**: **Label3_validation** : (**Hauteur** = 20 pixels; **Largeur** = Remplir parent...; **Texte** = (vide);

Alignement texte = centre1)

à partir de la palette **Disposition** : - **Glisser** :

- 1 **Arrangement vertical** (**Alignement horizontal** = Centrer; **Largeur** = Remplir parent;)

et dans l'arrangement vertical : à partir de la palette **Interface utilisateur - Glisser** :

- 1 **Image**, **Image1_question** ;

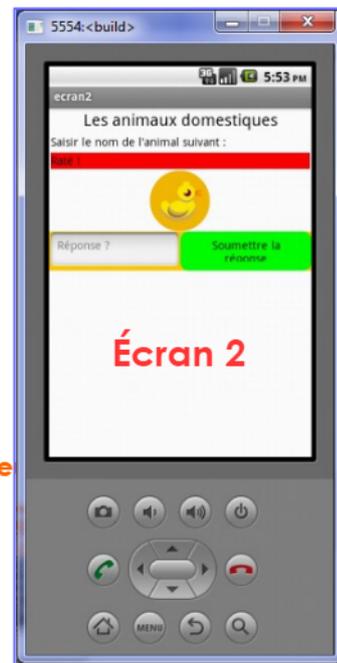
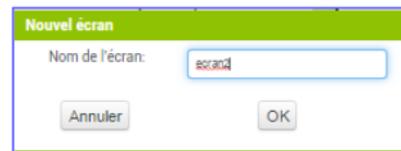
à partir de la palette **Disposition** : - **Glisser** :

- 1 **Arrangement horizontal** (**Alignement horizontal** = Centrer; **Largeur** = Remplir parent; **Couleur de fond** = orange)

et dans l'arrangement horizontal : à partir de la palette **Interface utilisateur - Glisser** :

- 1 **Zone de texte**, **reponse_Zone_de_texte1** ;

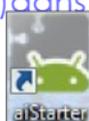
- 1 **Bouton**: **reponse_Bouton1** : (**Couleur de fond** = vert; **Hauteur** = Remplir parent; **Forme** = Arrondi; **Texte** = Soumettre la réponse; **Alignement texte** = centre1;)



Tester (visualiser) dans l'émulateur ou sa **tablette/smartphone** l'interface générée.

1- **Lancer** en tâche de fond à partir du **bureau, aiStarter** (module de com installé sur le PC)

2- **Se connecter** à l'**Émulateur** (ou par USB, Wifi (com 1 à 2 m) lancer



Palette de composants

Interface graphique

Chargement fichier média

Paramétrage composants

3- Définir le programme de pilotage écrans 1-2-3 : Partie BLOCS

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV.

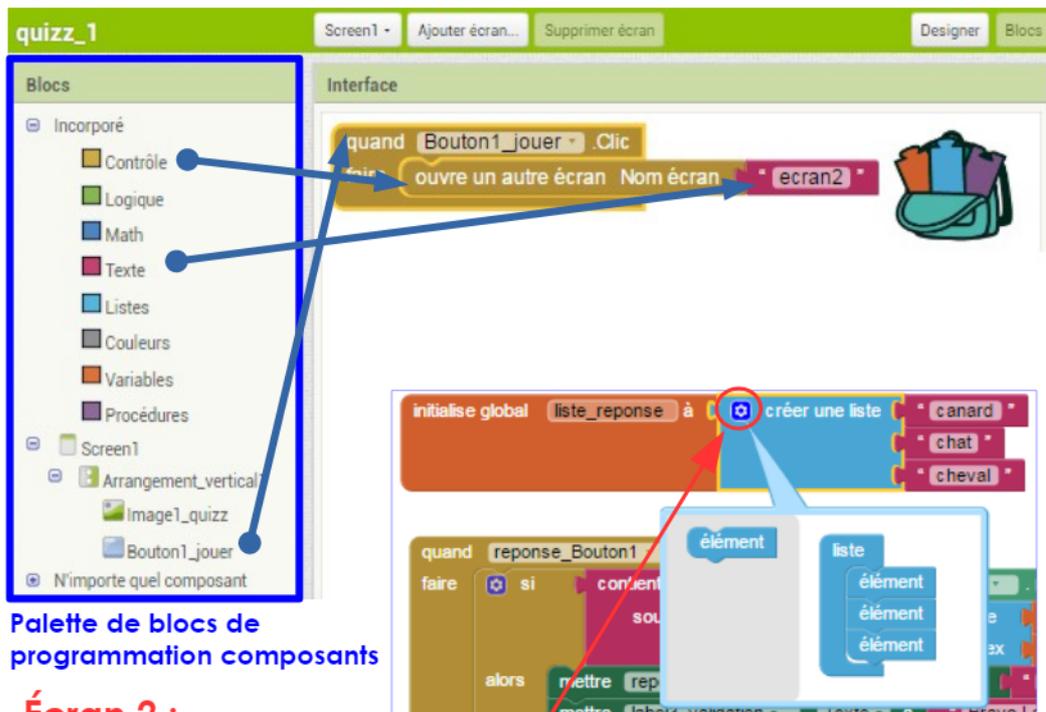
Programme en ligne avec Applinventor 2 suite :



1-Basculer dans l'interface Blocs

2-Glisser-déposer les blocs de programmation en fonction des couleurs et des composants, à partir de la palette de Blocs :

Écran 1 :

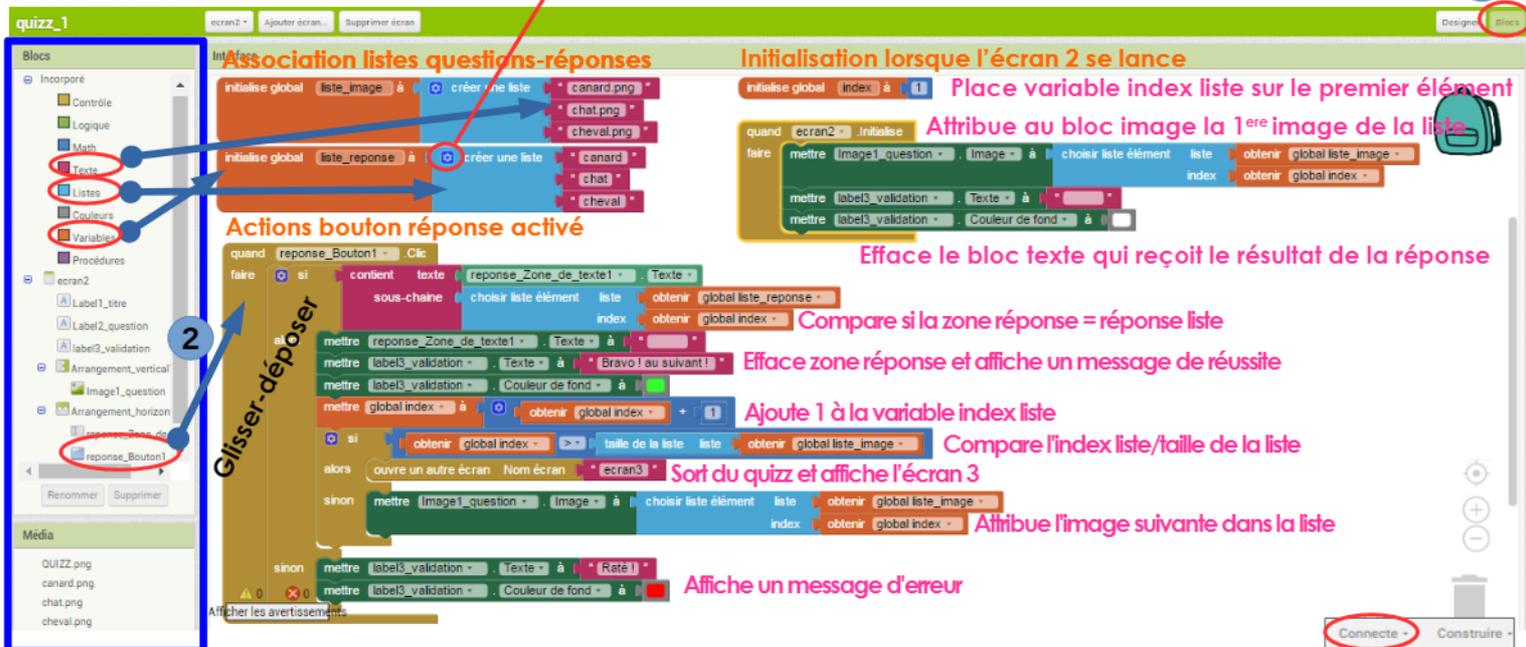


Palette de blocs de programmation composants

Écran 3 :



Écran 2 :



3-Tester (visualiser) dans l'émulateur ou sa tablette/smartphone le programme généré.

- Lancer si besoin, en tâche de fond à partir du bureau, aiStarter (module de com installé sur le PC)
- Se connecter à l'Émulateur (ou par USB, Wifi(compagnon AI)) 1 à 2 minutes pour se lancer

4-Enregistrer le fichier au format .apk (menu Construire ; App (enregistrer . Apk)) puis le récupérer sur son smartphone et l'installer comme une appli android classique.

5-Lancer le programme et tester avec son smartphone le programme de pilotage



4- Ajouter gestion score et bilan fin de quizz écrans 1-2 : Partie DESIGNER

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV.

Écrans et blocs Quizz :

1-Réaliser les écrans suivants :

Écran 1 :

quand Bouton1 .Clic
faire ouvrir un autre écran Nom écran "ecran2"

Écran 2 :

initialise global index à 1 initialise global score à 0

```

quand ecran2 .Initialise
faire
mettre image1 .Image à choisir liste élément liste obtenir global liste_image -
index obtenir global index -
appeler score -
mettre validation_Label1 .Texte à 
mettre validation_Label1 .Couleur de fond à 
    
```

```

quand suivant_Bouton1 .Clic
faire
appeler suivant -

à score
faire
mettre score_Label1 .Texte à joint Score = obtenir global score -

à suivant
faire
mettre reponse_Zone_de_texte1 .Texte à 
mettre aide_Label1 .Texte à 
mettre validation_Label1 .Texte à Bravo ! au suivant !
mettre validation_Label1 .Couleur de fond à 
appeler score -
appeler Son2 .Jouer
mettre global index à obtenir global index + 1
si obtenir global index >> taille de la liste liste obtenir global liste_image -
alors
ouvre un autre écran avec une valeur de départ nom écran ecran3
valeur de départ obtenir global score -
sinon
mettre image1 .Image à choisir liste élément liste obtenir global liste_image -
index obtenir global index -
    
```

initialise global liste_image à créer une liste

- canard.png
- chat.png
- cheval.png
- chien.png
- taureau.png
- poussin.png

initialise global liste_reponse à créer une liste

- canard
- chat
- cheval
- chien
- taureau
- poussin

initialise global liste_aide à créer une liste

- aadnr
- acht
- acehiv
- ceinn
- aaertuu
- inpossu

```

quand reponse_Bouton1 .Clic
faire
si contient texte reponse_Zone_de_texte1 .Texte -
sous-chaine choisir liste élément liste obtenir global liste_reponse -
index obtenir global index -
alors
mettre global score à obtenir global score + 2
appeler suivant -
sinon
mettre global score à obtenir global score - 2
mettre validation_Label1 .Texte à Oops !
mettre validation_Label1 .Couleur de fond à 
appeler Son1 .Jouer
appeler score -
    
```

```

quand aide_Bouton1 .Clic
faire
mettre aide_Label1 .Texte à choisir liste élément liste obtenir global liste_aide -
index obtenir global index -
mettre global score à obtenir global score - 1
    
```

5- Ajouter gestion score et bilan fin de quizz écrans 3-4 : Partie DESIGNER

Pourquoi ?

Réaliser un Quizz sur un thème de LV.

Écrans et blocs Quizz :

2-Réaliser les écrans suivants :

Écran 3 :

```

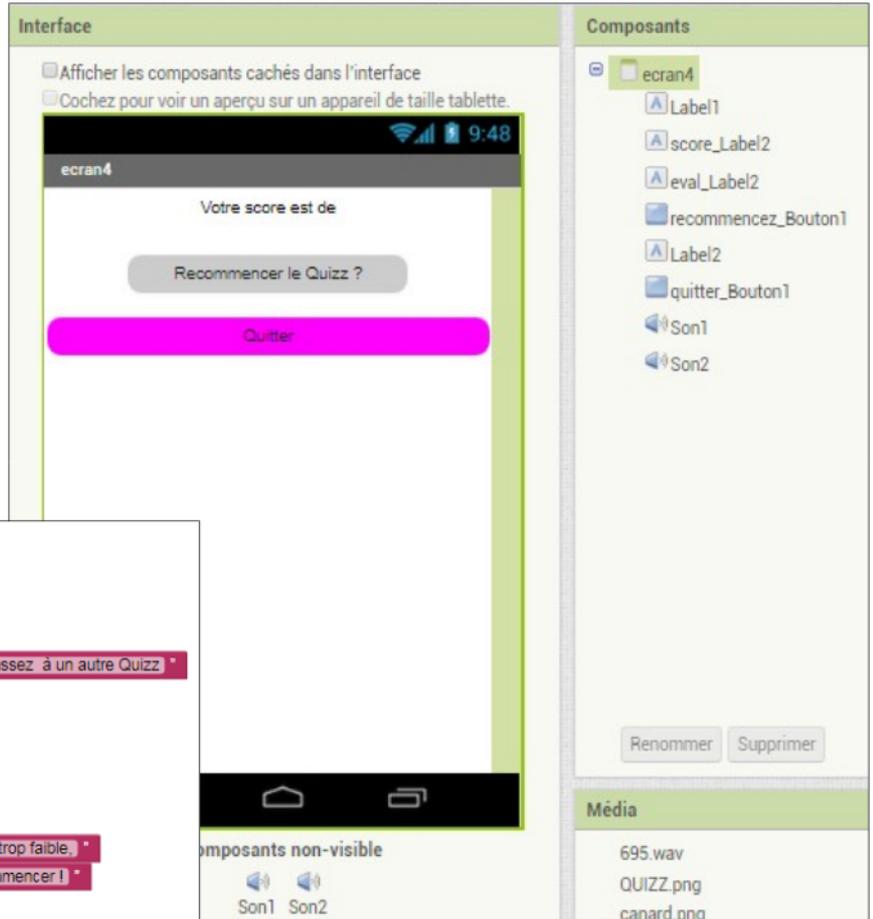
initialise global score à Obtenir valeur de départ

quand recommencez_Bouton1 .Clic
faire ouvrir un autre écran Nom écran " Screen1 "

quand quitter_Bouton1 .Clic
faire ouvrir un autre écran Nom écran " écran5 "
    
```

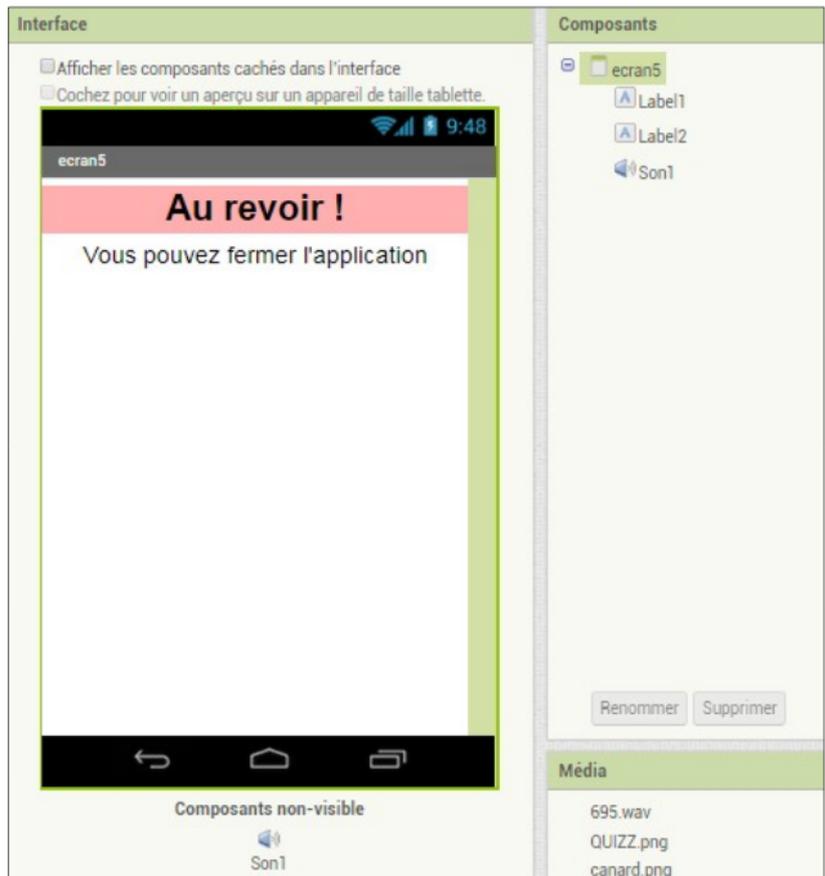
```

quand écran4 .Initialise
faire
    mettre score_Label2 . Texte à obtenir global score
    si obtenir global score >= 20
    alors
        mettre eval_Label2 . Texte à joint " Bravo ! "
        mettre eval_Label2 . Texte à joint " Vous pouvez passez à un autre Quizz "
        mettre eval_Label2 . Couleur de fond à 
        mettre quitter_Bouton1 . Couleur de fond à 
        mettre recommencez_Bouton1 . Couleur de fond à 
        appeler Son1 .Jouer
    sinon
        mettre eval_Label2 . Texte à joint " Oups ! "
        mettre eval_Label2 . Texte à joint " Votre score est trop faible, "
        mettre eval_Label2 . Texte à joint " Il faudrait recommencer ! "
        mettre eval_Label2 . Couleur de fond à 
        mettre recommencez_Bouton1 . Couleur de fond à 
        appeler Son2 .Jouer
    
```



```

quand écran5 .Initialise
faire appeler Son1 .Jouer
    
```



Activité - AppInventor : Réalisation d'un quizz Cycle4-5e

1- Adapter le quizz à partir de ses propres textes, images ou sons **écrans 2 : DESIGNER**

1-Se connecter à AI2 "MIT App Inventor 2" avec un compte Gmail.

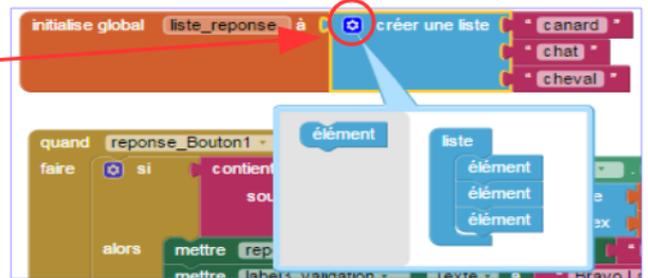
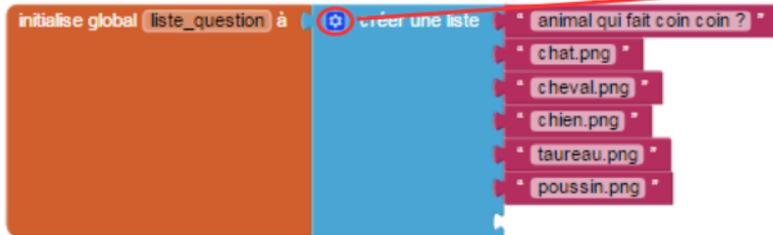


2-Franciser l'interface (menu English vers Français) puis **Projet ; importer mon projet (.aia)** de l'ordinateur projet... puis **Enregistrer le projet sous ...** (nom_sans_espace)

3-Charger les fichiers média si besoin : (image (.png), sons(.wav)) : (images de ~100 pixels de large)

2- Définir les blocs question-reponse-aide **écrans 2 : BLOCS**

1-Modifier par **Glisser-déposer les blocs** de programmation en fonction des couleurs et des composants, à partir de la palette de Blocs :



3- Ajuster les images à la bonne taille et les renommer avec **PHOTOFILTRE**

- 1-Récupérer les images sur internet et les enregistrer dans un dossier image ou médias.
- 2- Lancer Photofiltre puis ouvrir une image (menu Fichier, Ouvrir ...)
- 3- Définir la taille de l'image (menu Image, Taille de l'image , 100<Largeur <200 pixels)
- 4- Enregistrer l'image sous... (nom_sans_espace)

4- Personnaliser, avec ses images, ses sons, les **écrans 1-2-3-4 : DESIGNER-BLOCS**

- 1-Charger les fichiers médias supplémentaires dans DESIGNER
- 2- A partir de DESIGNER et BLOCS, les insérer dans les écrans.

5- Sauvegarder son projet et l'installer sur un appareil Android

- 1-**Générer un fichier .APK pour une installation sur son appareil Android** : menu Construire ; App(enregistrer .apk sur mon ordinateur)
- 2-Installer le fichier .apk sur son périphérique.