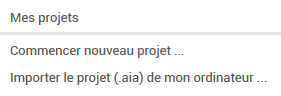


Débuter avec le logiciel

AppInventor

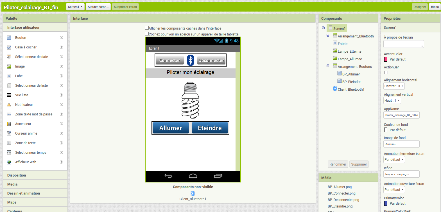
MIT AI2

L’application AppInventor permet de concevoir l’interface graphique et de programmer des projets (.aia) d’application pour appareil nomade (.apk), de les simuler et de les publier.



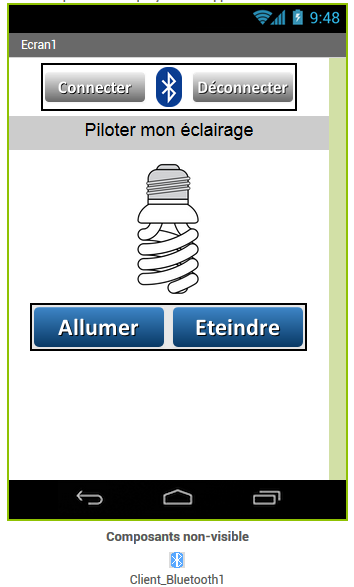
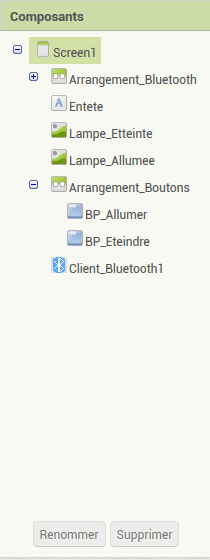
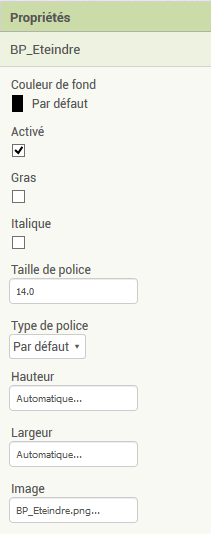
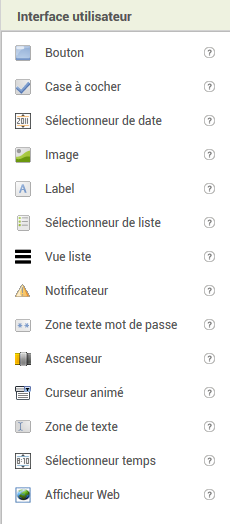
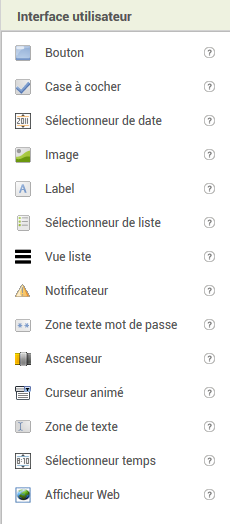
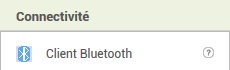
Après avoir remplacé English par **Français** dans la barre d’outils, cliquer sur le menu **Projets**, puis choisir l’une des options :

**Gérer le projet**

 **Interface graphique - "Designer"**

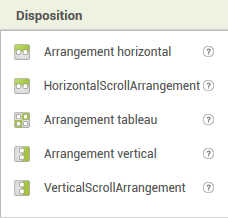
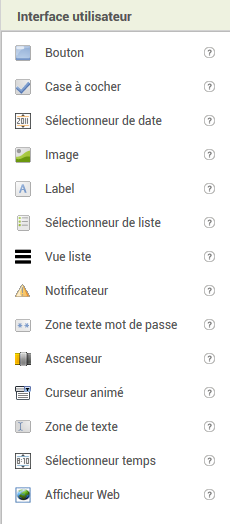
L’onglet **Designer** sert à concevoir graphiquement l’interface utilisateur de l’application pour appareil nomade.

Cet onglet permet d’insérer des éléments visibles ou pas à partir d’une **Palette** située à gauche de l’écran.

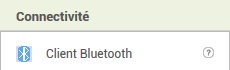
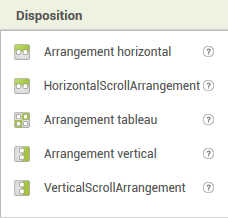
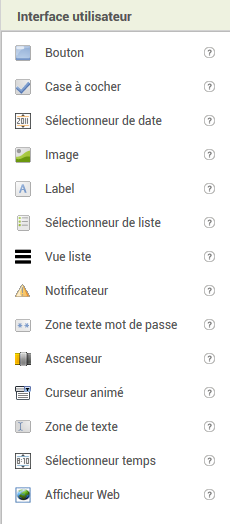


La palette **Composants** présente l’interface sous la forme d’une arborescence.

*(Texte)*

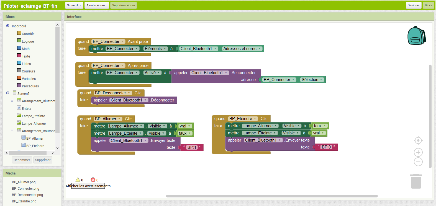


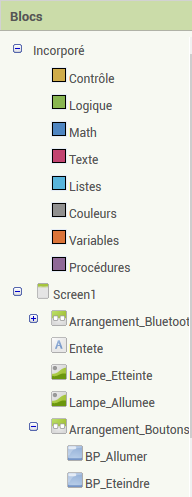
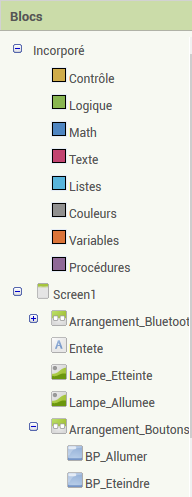
Les **propriétés** des éléments insérés sont définies dans la palette du même nom située à droite de l’écran.



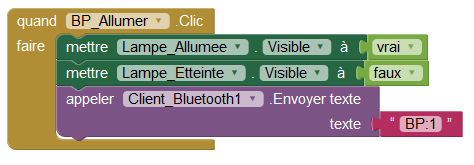
**Programmation - "Blocs"**

L’onglet **Blocs** permet de programmer les événements et actions de l’application. Il s’agit de programmation par blocs comme dans Scratch.









On fait glisser les éléments de la palette **Blocs** vers l’interface pour les y assembler.