

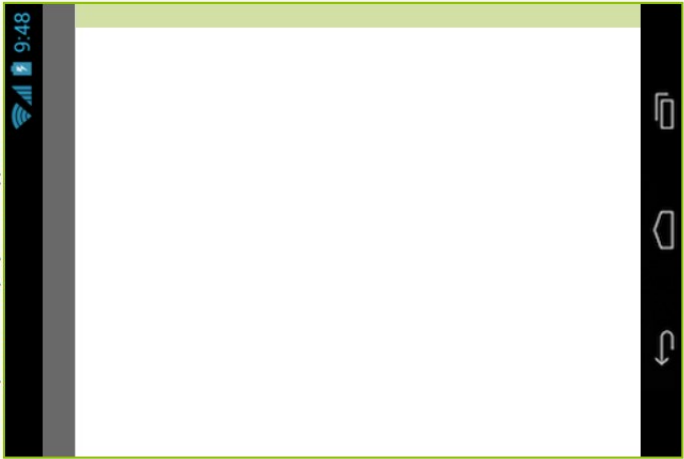
MIT App Inventor 2 Beta  
 premier\_projet\_copie

Projets ▾ Connecte ▾ Construire ▾ Aide ▾  
 Mes Projets Galerie Guide Reporter un problème Français ▾ vincent.bessouet@gmail.com ▾

Designer Blocs

**Interface**

Afficher les composants cachés dans l'interface  
 Cochez pour voir un aperçu sur un appareil de taille tablette.



**Composants**

Screen1

Renommer Supprimer

Média

Charger fichier ...

**Propriétés**

Screen1

À propos de l'écran

Alignement horizontal

Gauche ▾

Alignement vertical

Haut ▾

AppName

premier\_projet

Couleur de fond

Blanc

Image de fond

Aucun...

Animation fermeture écran

Par défaut ▾

Icône

Aucun...

Animation ouverture écran

Par défaut ▾

Orientation écran

Indéterminé ▾

Défilant

ShowStatusBar

Sizing

Fixed ▾

Titre

TitreVisible

**PaLETTE**

**Interface utilisateur**

- Bouton
- Case à cocher
- Sélecteur de date
- Image
- Label
- Sélecteur de liste
- Vue liste
- Notificateur
- Zone texte mot de passe
- Ascenseur
- Curseur animé
- Zone de texte
- Sélecteur temps
- Afficheur Web

**Disposition**

**Média**

**Dessin et animation**

**Capteurs**

**Social**

**Stockage**

**Connectivité**

LEGO® MINDSTORMS®

MIT App Inventor 2 Beta

Projets > Connecte > Construire > Aide > Français > Reporter un problème > Guide > Galerie > Mes Projets > Designer > Blocs

Screen1 > Ajouter écran... > Supprimer écran

### Interface

**Blocs**

- Incorporé
  - Contrôle
  - Logique
  - Math
  - Texte
  - Listes
  - Couleurs
  - Variables
  - Procédures
- Screen1
- Canvas1
- ImageSprite1
- Ball1
- HorizontalArrangemen
- ButtonStart
- SoundOnCheckBox
- ButtonReset
- HorizontalArrangemen

**Média**

- Buzzer.mp3
- Noink.mp3
- Paddle.gif
- Tada.mp3
- note.wav
- Charger fichier...

**Code**















```




quand Ball1 .Bord atteint ...
initialise global highscore à 0
initialise global score à 0
quand ImageSprite1 .Glissé
  X début Y début X précédent Y précédent Xactuel Yactuel
  faire
    appeler ImageSprite1 .Aller à
      x obtenir Xactuel - 37.5
      y ImageSprite1 .Y
  à changeAndShowScore newScore
  faire
    mettre global score à obtenir newScore
    mettre LabelScore .Texte à u201C Score: u201D obtenir global score
quand Ball1 .Collision avec
  faire
    mettre Ball1 .Orientation à 360 - Ball1 .Orientation
    appeler changeAndShowScore newScore
    si
      obtenir global score > obtenir global highscore
    alors
      mettre LabelHighscore .Texte à joint u201C Highscore: u201D obtenir global score
    appeler playSound source u201C Noink.mp3 u201D
    mettre Ball1 .Vitesse à Ball1 .Vitesse + 0.1
  à playSound source
  si
    SoundOnCheckBox .Vérifié
  alors
    mettre Sound1 .Source à obtenir source
    appeler Sound1 .Jouer
  quand ButtonReset .Clic
  faire
    appeler Ball1 .Aller à
      x Canvas1 .Largeur
      y 0
    mettre Ball1 .Activé à faux
    mettre Ball1 .Vitesse à 10
    appeler changeAndShowScore newScore 0
  quand ButtonStart .Clic
  faire
    appeler Ball1 .Aller à
      x Canvas1 .Largeur
      y 0
    mettre Ball1 .Activé à vrai
    mettre Ball1 .Orientation à entier aléa
    mettre Ball1 .Vitesse à 10
    mettre Ball1 .Intervalle à 10
    appeler changeAndShowScore newScore 0

```











Afficher les avertissements







## ICN: Informatique et Créations Numériques








Interface utilisateur		
	Bouton	<a href="#">?</a>
	Case à cocher	<a href="#">?</a>
	Sélecteur de date	<a href="#">?</a>
	Image	<a href="#">?</a>
	Label	<a href="#">?</a>
	Sélecteur de liste	<a href="#">?</a>
	Vue liste	<a href="#">?</a>
	Notificateur	<a href="#">?</a>
	Zone texte mot de passe	<a href="#">?</a>
	Ascenseur	<a href="#">?</a>
	Curseur animé	<a href="#">?</a>
	Zone de texte	<a href="#">?</a>
	Sélecteur temps	<a href="#">?</a>
	Afficheur Web	<a href="#">?</a>





Disposition		
	Arrangement horizontal	<a href="#">?</a>
	Arrangement tableau	<a href="#">?</a>
	Arrangement vertical	<a href="#">?</a>





Dessin et animation		
	Balle	<a href="#">?</a>
	Cadre	<a href="#">?</a>
	Image lutin	<a href="#">?</a>

Média		
	Caméscope	<a href="#">?</a>
	Caméra	<a href="#">?</a>
	Sélecteur d'image	<a href="#">?</a>
	Lecteur	<a href="#">?</a>
	Son	<a href="#">?</a>
	Enregistreur son	<a href="#">?</a>
	Reconnaissance vocale	<a href="#">?</a>
	Texte à parole	<a href="#">?</a>
	Lecteur vidéo	<a href="#">?</a>
	Traduction Yandex	<a href="#">?</a>

Capteurs		
	Accéléromètre	<a href="#">?</a>
	Scanneur code à barre	<a href="#">?</a>
	Horloge	<a href="#">?</a>
	Capteur position	<a href="#">?</a>
	Champ proche	<a href="#">?</a>
	Capteur orientation	<a href="#">?</a>
	ProximitySensor	<a href="#">?</a>

Social		
	Sélecteur de contact	<a href="#">?</a>
	Sélecteur email	<a href="#">?</a>
	Appel téléphonique	<a href="#">?</a>
	Sélecteur numéro téléphone	<a href="#">?</a>
	Partage	<a href="#">?</a>
	SMS	<a href="#">?</a>
	Twitter	<a href="#">?</a>

Stockage		
	Fichier	<a href="#">?</a>
	Contrôle FusionTables	<a href="#">?</a>
	TinyDB	<a href="#">?</a>
	TinyWebDB	<a href="#">?</a>

Connectivité		
	Déclencheur activité	<a href="#">?</a>
	Client Bluetooth	<a href="#">?</a>
	Serveur Bluetooth	<a href="#">?</a>
	Web	<a href="#">?</a>