

Projet 2 : Le nombre magique

I. Connexion

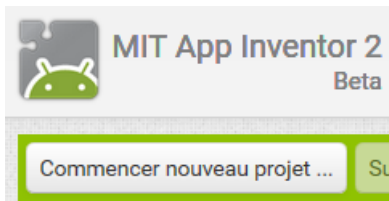
A. Connexion à App Inventor 2

- Lancer le navigateur Firefox à l'adresse :

<http://ai2.appinventor.mit.edu>

et se connecter avec vos identifiant google.

B. Créer un nouveau projet



Nommer le nouveau projet : « LeBonNumero »

II. Projet 1 : Clique-Moi

A. Objectifs

L'utilisateur doit trouver un nombre tiré au hasard (entre 1 et 100) par l'application, en tapant des propositions. L'application donne des indications après chaque proposition (plus petit/plus grand).

Si l'utilisateur trouve le résultat, l'application indique le nombre de tentative et choisit un nouveau nombre.



B. Besoins

- 1 bouton (Bouton)
- 1 étiquette, zone d'affichage d'informations (Label)
- des variables
- zone de texte

C. Compétences visées

- Utiliser un bouton arrondi (ou ovale)
- Utiliser un champ de saisie (simple et multi-ligne) pour donner des indications.
- Faire un tirage aléatoire (entre Min et Max)
- Utiliser un test conditionnel (si. _ . alors. _ . sinon)
- Programmer et faire appel à **une procédure**.
- Effectuer une action lors de l'initialisation de l'application (ici, le Call << Tirage >>)
- Utiliser les couleurs (ici, en fonction des réponses)

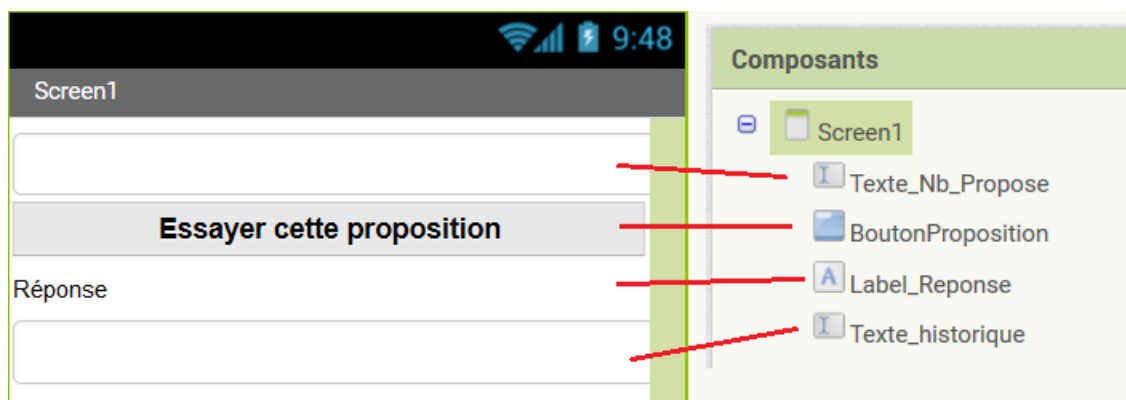
Palette		
InterfaceUtilisateur		
	Bouton	
	CaseACocher	
	SélectionneurDeDate	
	Image	
	Label	
	SélectionneurDeListe	
	VueListe	
	Notificateur	
	ZoneTexteMotDePasse	
	Ascenseur	
	CurseurAnimé	
	ZoneDeTexte	
	SélectionneurTemps	
	AfficheurWeb	

D. Réalisation

1. Interface utilisateur

Glisser/ déposer les composants depuis la palette vers l'espace de travail

Renommer et organiser les composants suivant l'exemple.



2. Blocs Editeur de Blocs

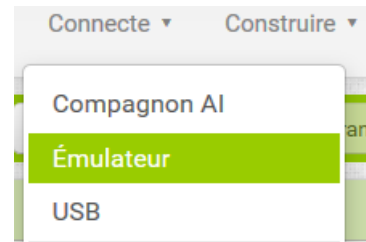
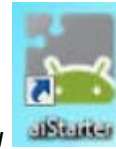
Définir le comportement de l'application.

```

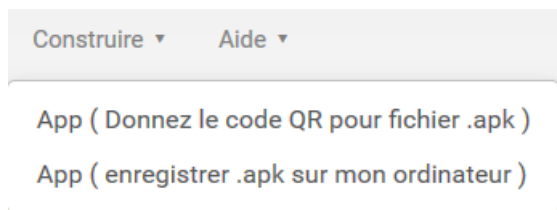
initialise global nb_a_trouver à 0
quand Screen1 .Initialise
faire
appeler tirage
quand BoutonProposition .Clic
faire
si
    Texte_Nb_Propose . Texte = obtenir global nb_a_trouver
alors
    mettre Label_Reponse . Couleur de fond à
    mettre Label_Reponse . Texte à " Bravo, vous avez trouvé le bon nombre, je viens d'en trouver un autre. "
    appeler tirage
sinon
    si
        Texte_Nb_Propose . Texte > obtenir global nb_a_trouver
    alors
        mettre Label_Reponse . Couleur de fond à
        mettre Label_Reponse . Texte à joint " Le nombre à trouver est plus petit que: "
        Texte_Nb_Propose . Texte
    sinon
        mettre Label_Reponse . Couleur de fond à
        mettre Label_Reponse . Texte à joint " Le nombre à trouver est plus grand que: "
        Texte_Nb_Propose . Texte
        "\n"
    mettre Texte_historique . Texte à joint Texte_historique . Texte
    Label_Reponse . Texte
    "\n"
mettre Texte_Nb_Propose . Texte à " "
    
```

III. Test de l'application Projet 1

- Lancer l'application Ai Starter dont le logo se trouve sur le bureau
- Lancer l'émulateur (Connecte => Emulateur)
- Attendre la connexion et la tester.



IV. Diffuser l'application



Cliquer sur construire et enregistrer votre application au format .apk sur votre ordinateur.

Diffuser votre application en la mettant en ligne à partir d'un page HTML