

Projet 3 : Prise de rendez-vous

I. Connexion

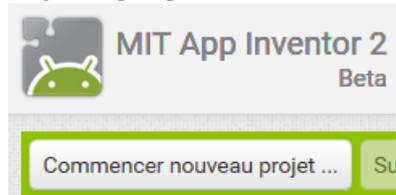
A. Connexion à App Inventor 2

- 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 : « RDV »



II. Projet 3 : Prise de rendez-vous (RDV)

A. Objectifs

Proposer à l'utilisateur différents (types de) choix de saisie d'information pour prendre un rendez-vous.

B. Besoins

Interface utilisateur	
	Bouton <input checked="" type="checkbox"/>
	Case à cocher <input type="checkbox"/>
	Sélecteur de date <input checked="" type="checkbox"/>
	Image <input type="checkbox"/>
	Label <input checked="" type="checkbox"/>
	Sélecteur de liste <input checked="" type="checkbox"/>
	Vue liste <input checked="" type="checkbox"/>
	Notificateur <input checked="" type="checkbox"/>
	Zone texte mot de passe <input type="checkbox"/>
	Ascenseur <input type="checkbox"/>
	Curseur animé <input checked="" type="checkbox"/>
	Zone de texte <input checked="" type="checkbox"/>
	Sélecteur temps <input checked="" type="checkbox"/>
	Afficheur Web <input type="checkbox"/>

Disposition	
	Arrangement horizontal <input checked="" type="checkbox"/>
	Arrangement tableau <input type="checkbox"/>
	Arrangement vertical <input type="checkbox"/>

Stockage	
	Fichier <input checked="" type="checkbox"/>
	ContrôleFusionTables <input type="checkbox"/>
	TinyDB <input type="checkbox"/>
	TinyWebDB <input type="checkbox"/>

- 3 x Arrangement horizontal
- 1 Sélecteur de date + 1 Label
- 1 Sélecteur temps + 1 Label
- 1 Sélecteur de liste + 1 Label
- 1 Vue liste + 1 Label
- 1 Notificateur
- 1 Label et 2 Boutons
- 1 Fichier

Consigne : Avec le comportement « Après fixation... », récupérer les valeurs choisies dans `Vue_liste1.sélection` et `Curseur_animé.sélection`

C. Réalisation

1. Designer Interface utilisateur

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

Renommer et organiser les composants suivant l'exemple.

Composants non-visible

Fichier1 Notificateur1

2. Blocs Editeur de Blocs

```

when Sélectionneur_de_date1 .AfterDateSet
do set Label1 . Text to join
    Sélectionneur_de_date1 . Day
    "/"
    Sélectionneur_de_date1 . Month
    "/"
    Sélectionneur_de_date1 . Year

when Sélectionneur_temps1 .AfterTimeSet
do set Label2 . Text to join
    Sélectionneur_temps1 . Hour
    ":"
    Sélectionneur_temps1 . Minute

when Sélectionneur_de_liste1 .AfterPicking
do set Label3 . Text to Sélectionneur_de_liste1 . Selection

when Vue_liste1 .AfterPicking
do set Label4 . Text to Vue_liste1 . Selection

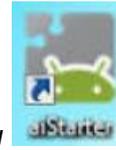
when Bouton2 .Click
do call Fichier1 .ReadFrom
    fileName " RDV.txt "

when Fichier1 .GotText
text
do set Label5 . Text to get text

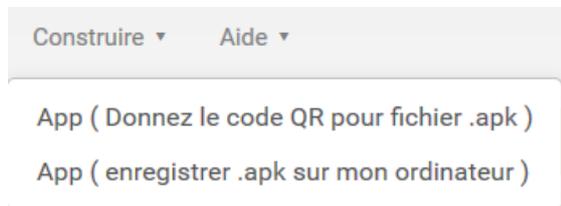
when Bouton1 .Click
do call Fichier1 .SaveFile
    text join
        " RDV le "
        join
            Sélectionneur_de_date1 . Day
            "/"
            Sélectionneur_de_date1 . Month
            "/"
            Sélectionneur_de_date1 . Year
        " à "
        join
            Sélectionneur_temps1 . Hour
            ":"
            Sélectionneur_temps1 . Minute
        " pour "
        Vue_liste1 . Selection
        " , avec "
        Sélectionneur_de_liste1 . Selection
        " . Mode de paiement prévu : "
        Curseur_animé1 . Selection
    fileName " RDV.txt "
    
```

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