

# Objets Connectés

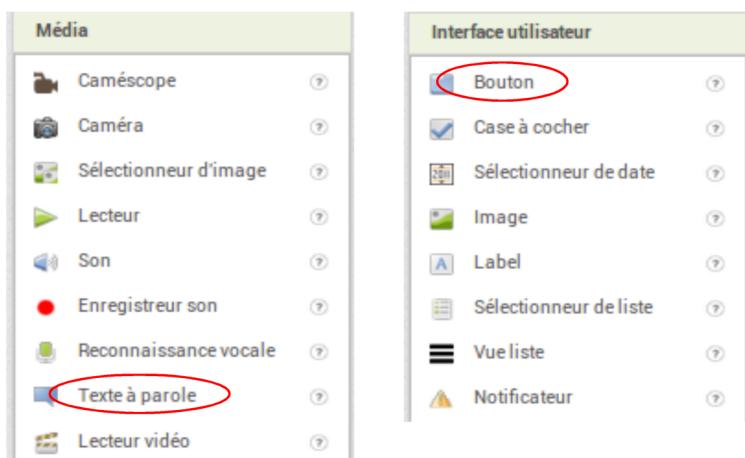
Créer  
un bouton.

## App Inventor

Crée une application Android. Elle devra avoir un bouton.  
Quand on clique sur le bouton, le téléphone dit « Bonjour ».

Première étape : 'Désigner'

Tu auras besoin de deux composants de la colonne **Palette** : **Bouton** et **Texte à parole**. Fais les glisser dans **Interface**.



Pour modifier le nom du bouton :

- Dans la colonne **Composants**, sélectionne le composant que tu souhaites modifier.
- Clique sur **Renommer** et donne lui le nom : **btnParle**.

Pour modifier l'apparence :

- Dans la colonne **Composants**, assure toi d'avoir sélectionné le composant que tu souhaites modifier. Sélectionne donc **btnParle**.

- Dans la colonne **Propriétés**, tu as accès aux caractéristiques du bouton (par ex. sa largeur, la couleur de fond et le texte affiché).

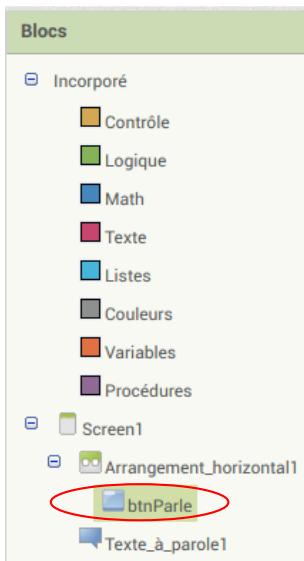
Pour modifier la disposition, va dans la colonne **Palette** :

- Dans **Disposition**, fais glisser **Arrangement horizontal** dans **Interface**.
- Dans **Interface**, fais glisser le bouton dans la forme qui vient d'apparaître.
- Dans la colonne **Composants**, assure toi d'avoir sélectionné l'arrangement horizontal.
- Dans la colonne **Propriétés**, modifie la largeur et la hauteur (sélectionne **Remplir parent**). Pour centrer le bouton il faut choisir **Centrer** dans **Alignement horizontal** et **Alignement vertical**.

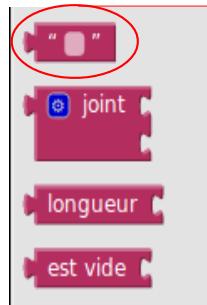
Tu peux voir le résultat des changements à tout moment sur le téléphone. Il suffit de le connecter à App Inventor 2 (cf. fiche « Démarrer avec AI2 »).

## Deuxième étape : 'Blocs'

Associe un comportement au bouton : faire dire « Bonjour » au téléphone. Pour cela va dans la partie '**Blocs**' d'App Inventor 2 et construit ton programme avec les blocs ci-après.



Glisse le sur **Interface**.



Glisse le sur **Interface**.

Glisse le sur **Interface** après le bloc '**appeler Texte\_à\_parole1.Parler**'. Écris dans ce bloc le texte que tu veux faire dire au téléphone (« Bonjour »).

## Troisième étape : Défis

1. Changer la langue dans laquelle votre application prononce le texte. *Piste* : cherche un bloc associé au composant **Texte à parole**.
2. Ajouter un deuxième bouton à droite du premier. Chaque bouton doit occuper la moitié de la largeur de l'écran. Lorsqu'on clique sur le nouveau bouton, le téléphone doit vibrer pendant 2 secondes. *Piste* : utilise le composant **Son**.