# **Objets Connectés**



## **App Inventor**

### Exercice 1

Modifie ton application pour qu'elle soit capable de lire ce que tu écris dans une zone de texte de l'interface.



L'interface de l'application doit correspondre à celle de la figure à gauche. Il faut donc ajouter une zone de texte (composant **Zone de texte**) et un nouveau bouton.

Pistes :

- Utilise un **Arrangement vertical** pour placer la zone de texte et le nouveau bouton sur l'écran. Attention, tu devras d'abord modifier la hauteur de ton arrangement horizontal pour qu'il n'occupe pas tout l'écran.

- Utilise un des blocs du composant **Zone de texte** pour récupérer le texte écrit. C'est ce texte qui doit être lu par le composant **Texte à parole**.

#### **Exercice 2**

Modifie ton application pour qu'elle soit capable d'écrire ce que tu dit au téléphone dans une zone de texte de l'interface.



L'interface de l'application doit correspondre à celle de la figure à gauche. Il faut donc ajouter une zone de texte (composant **Label**) et un nouveau bouton.

Pistes :

- Utilise un **Arrangement vertical** pour placer la zone de texte et le nouveau bouton sur l'écran.

- Le composant qui permet de convertir en texte ce que tu dis au téléphone est **Reconnaissance vocale**.

- Lorsqu'on clique sur le nouveau bouton, il faut demander au composant **Reconnaissance vocale** de démarrer (**Obtenir texte**).

- Lorsque le composant **Reconnaissance vocale** à terminé, il faut modifier le texte du composant **Label** pour qu'il corresponde à ce que **Reconnaissance vocale** a entendu.



Modifie ton application pour qu'elle traduise en anglais un texte écrit en français.



L'interface de l'application doit correspondre à celle de la figure à gauche. Il faut donc ajouter deux zones pour les textes (un composant **Zone de texte** pour le texte à traduire et un composant **Label** pour afficher la traduction), deux zones pour les textes 'Texte à traduire' et 'Texte traduit' (composant **Label**) et un bouton.

Pistes :

- Tu devras utiliser un **Arrangement vertical** et deux **Arrangement horizontal** pour placer les composants.

- Le composant qui réalise la traduction est **Traduction Yandex**.

- Pour indiquer qu'on veut traduire en anglais un texte écrit en français, il faut utiliser le code 'fr-en'.

- Lorsqu'on clique sur le nouveau bouton, il faut demander la traduction au composant **Traduction Yandex**.

- Lorsque le composant **Traduction Yandex** a fini, le texte du composant **Label** correspondant doit être le texte traduit.

 $\square$ 

#### Exercice 4

Modifie ton application pour qu'elle soit capable de lire le texte traduit.

Pistes :

- Utilise le composant **Texte à parole** de ton application.

