

Comment mettre en place et paramétrer les composants graphiques de l'application - Animal sounds for kids ?

3

Recherche de solutions techniques

Page 1/1

Animal sounds for kids  
Composition graphique



samedi 6 mars 2021

Thématique	Attendus de fin de cycle	N°	Compétences	Socle	Parcours
1 Design, innovation et créativité.	1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser des idées en intégrant une dimension design.	1.1.4	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.	4	M
1 Design, innovation et créativité.	1.2 Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet communicant.	1.2.1	Réaliser, de manière collaborative, le prototype d'un objet pour valider une solution.	4	M
3 La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques.	3.1 Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet.	3.1.2	Associer des solutions techniques à des fonctions.	4	M

Dom.	Items	Compétences travaillées
4	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solu-	Concevoir, créer, réaliser
4	Imaginer des solutions en réponse au besoin.	Concevoir, créer, réaliser
4	Associer des solutions techniques à des fonctions.	Concevoir, créer, réaliser

**PREREQUIS :** • Le Cahier des Charges de l'application, un compte GMAIL actif

**DUREE :** • Environ 1 heure

**SUPPORTS :**

**DOCUMENTS :** • /

**AUDIO-VISUELS :** • Parc informatique (Salle pupitre ou salle de technologie) connecté à internet.

**AUTRES :** • L'application AIStarter installée

**BIBLIOGRAPHIE :** • /

**LIENS :** • Ressources en ligne

Type	Intitulé / Description	llot/Ind/Classe	Comp.	Durée
Activités	<b>Étude de dossier</b> 1. Choix des éléments de l'écran d'accueil Les élèves déterminent le type d'objets à placer sur l'écran du téléphone	llot	3.1.2	15 mn
	<b>Mise en œuvre Informatique</b> 2. Connexion à l'espace de programmation App Inventor A l'aide de leurs identifiants GMAIL, les élèves activent l'interface de programmation App Inventor.	llot	/	5 mn
	<b>Mise en œuvre Informatique</b> 3. Réalisation de l'interface d'accueil Les élèves positionnent puis paramètrent les objets de l'interface d'accueil (tableau, images, sons ...)	llot	1.1.4 1.2.1 3.1.2	40 mn

BO ou Référentiel : BO n°31 du 30 juillet 2020

## Comment mettre en place et paramétrer les composants graphiques de l'application - Animal sounds for kids ?

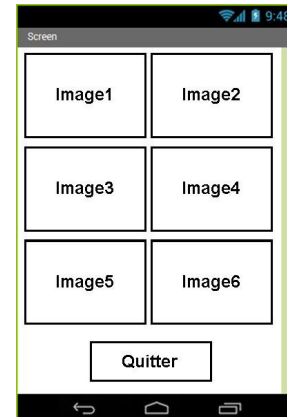
### Animal sounds for kids Composition graphique

#### Présentation de l'activité

L'application étant définie grâce au cahier des charges (nombre d'écrans, relations entre les écrans, contraintes ...), il faut maintenant construire graphiquement cette application.

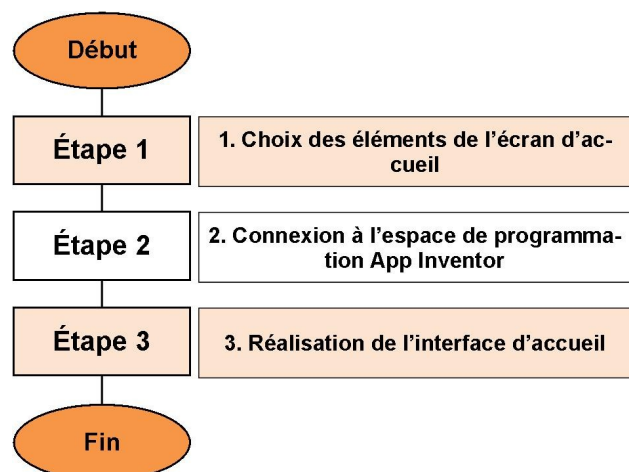
Le logiciel en ligne **App Inventor** permet de réaliser cette tâche plutôt facilement à condition de bien respecter les consignes ....

L'activité proposée permet de découvrir comment mettre en place les composants sur l'écran du Smartphone.



#### Déroulement de l'activité

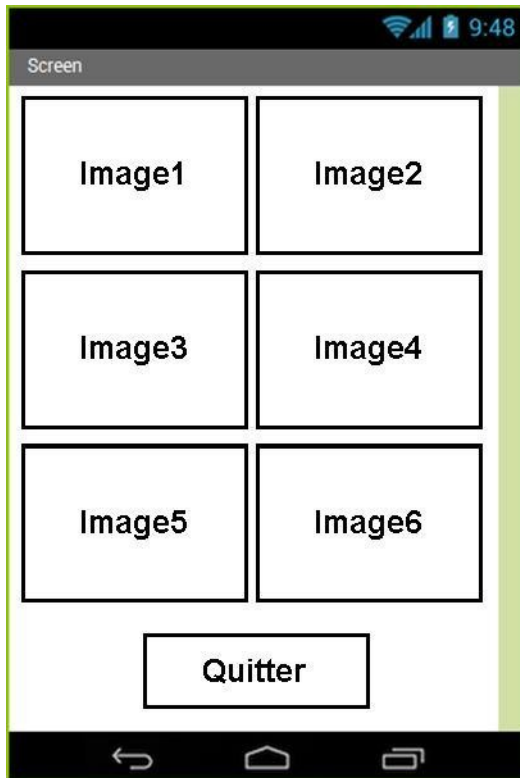
L'activité comporte plusieurs étapes à réaliser dans l'ordre chronologique.



# 1. Choix des éléments de l'écran d'accueil

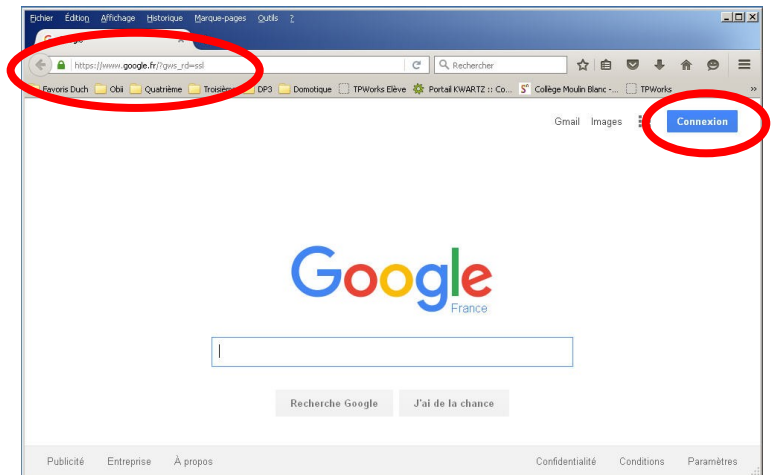
L'écran d'accueil de notre application **Animal sounds for kids** doit comporter 7 composants appelés également **objets**

1.1 Relier par des flèches les objets que vous allez **Glisser/Déposer** sur l'écran du téléphone. Compléter votre cahier.

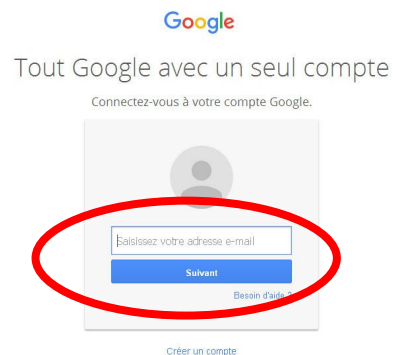


## 2. Connexion à l'espace de programmation App Inventor

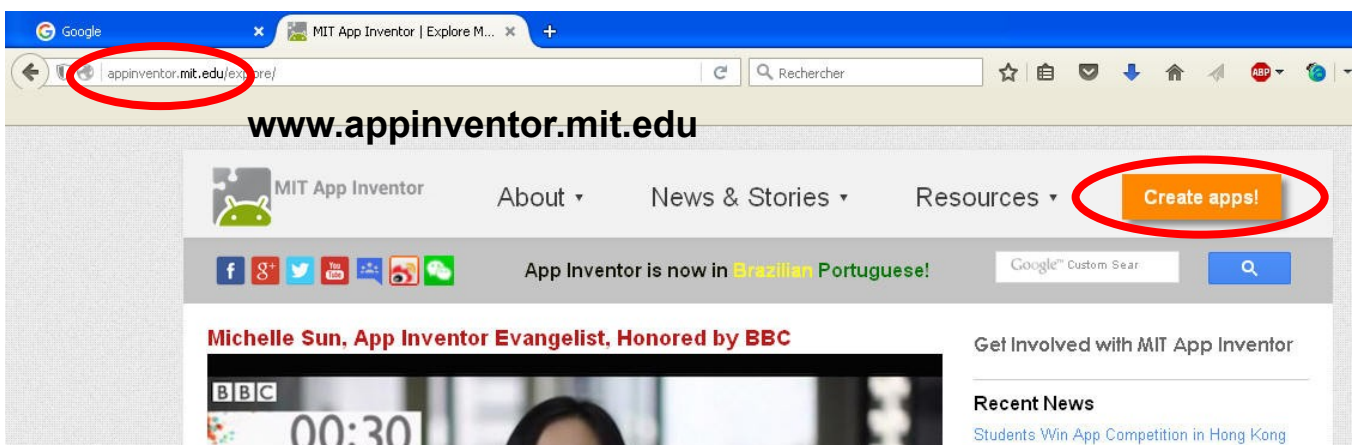
**2.1** Démarrer le navigateur **Firefox** puis taper **www.google.fr** dans la barre d'adresse puis valider. A l'apparition de la page d'accueil, cliquer sur **Connexion**.



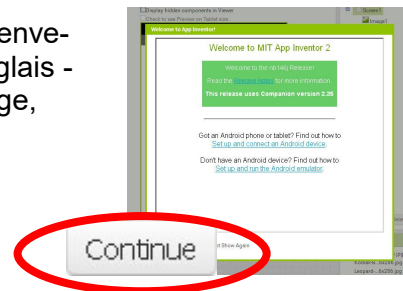
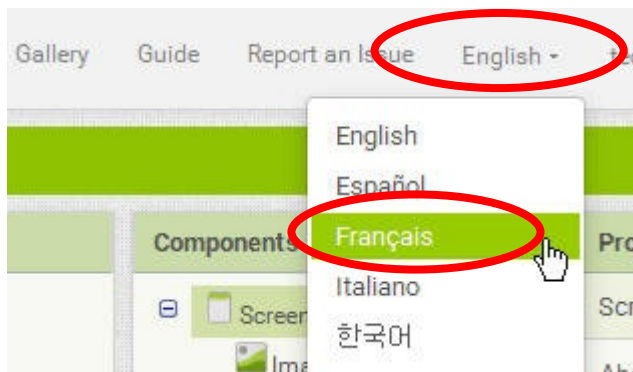
**2.2** Saisir vos identifiants pour vous connecter à votre compte Google.



**2.3** Après connexion à votre compte, ouvrir un nouvel onglet, saisir l'adresse **www.appinventor.mit.edu** puis valider. A l'apparition de la page d'accueil, cliquer sur **Create apps!**



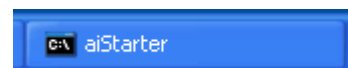
**2.4** Cliquer sur **Continue** pour fermer le message de bienvenue, puis modifier le langage de l'interface - par défaut en anglais - pour l'obtenir en **français**. Après le rafraîchissement de la page, cliquer à nouveau sur **Continue** pour accéder aux outils.



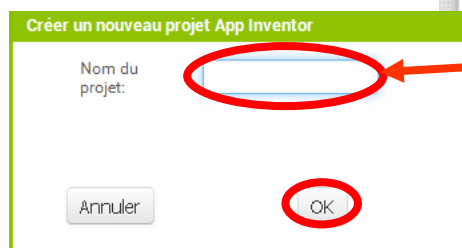
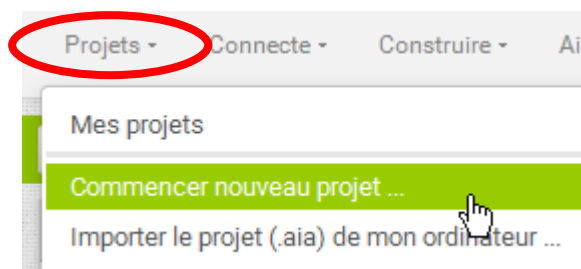
**2.5** L'application **App Inventor** est désormais active. Pour permettre de tester nos futures applications, il faut activer en parallèle l'outil **aiStarter**. L'icône est disponible sur le bureau.



Après démarrage, **aiStarter** est un « service » qui apparaît dans la barre des tâches sous la forme d'une boîte de commande. Cet élément doit **toujours rester actif**.



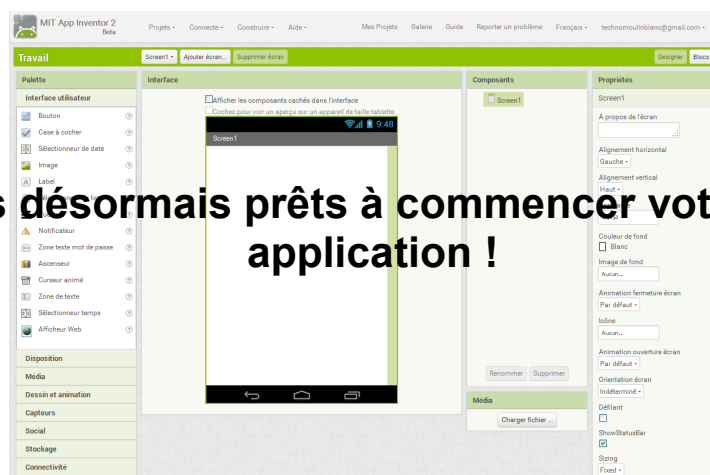
**2.6** Cliquer sur **Projets** puis sur **Commencer un nouveau projet**. Saisir le nom puis valider



**Animal\_sounds\_for\_kids**

Le nom de l'application ne doit comporter ni espace ni accent. En outre, il ne doit pas être trop long.

**Vous êtes désormais prêts à commencer votre nouvelle application !**

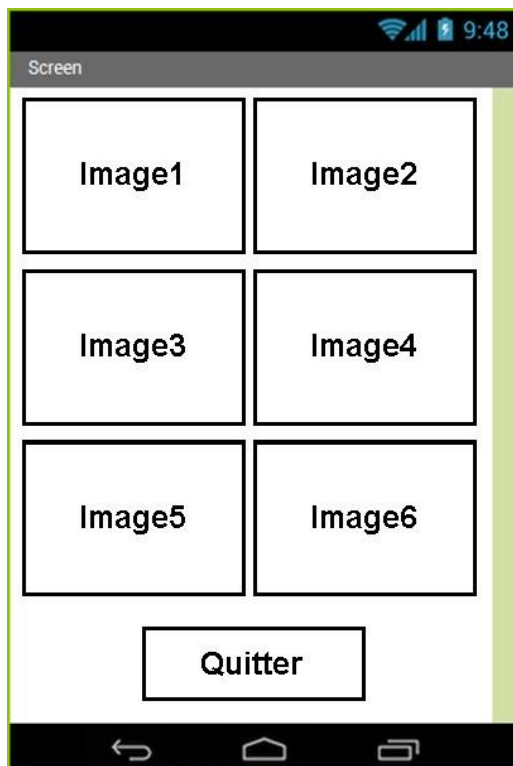


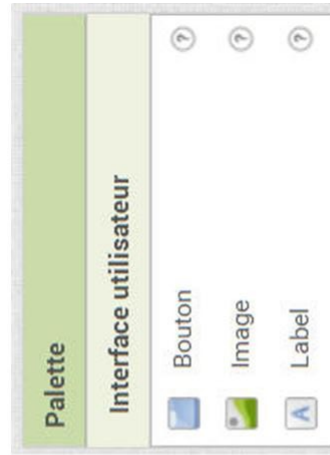
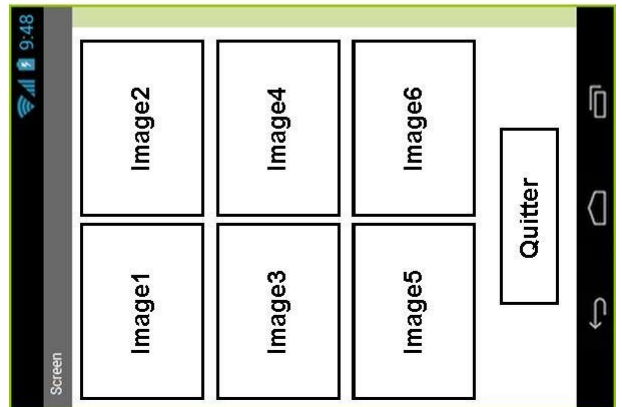
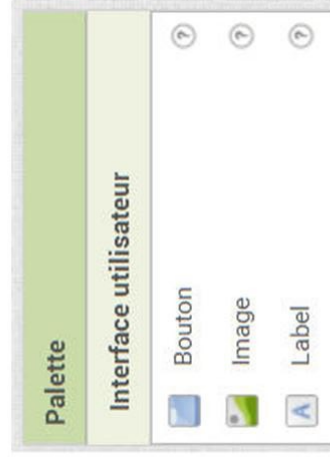
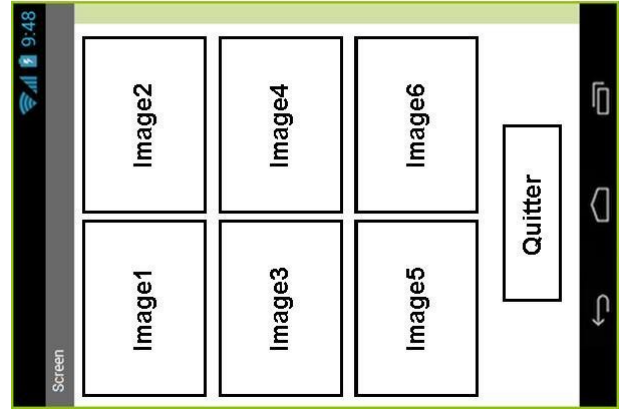
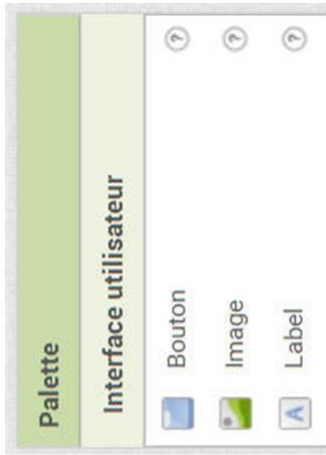
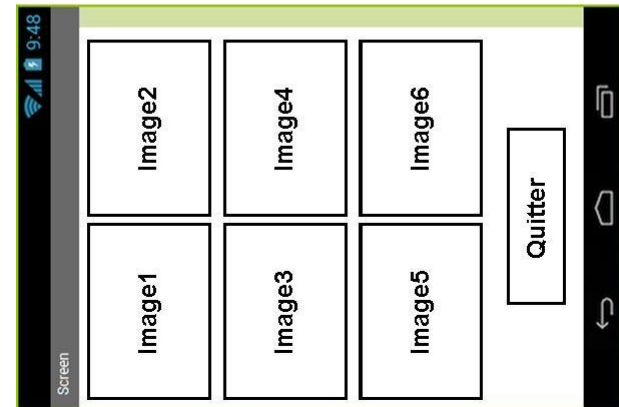
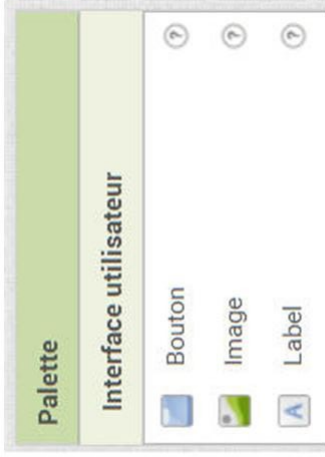
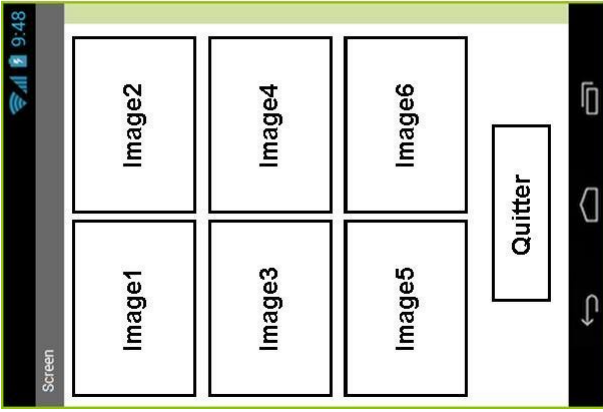
## 3. Réalisation de l'interface d'accueil

3.1 Réaliser la composition graphique de l'application. Les images sont contenus dans le dossier **Projets - Android**

### Conseils :

- Renommer l'écran.
- Placer les boutons/images dans un tableau.
- Définir une icône.
- Permettre le défilement vertical.





**Réaliser une application pour Smartphone**  
**Troisième partie**



# Animal sounds for kids - Composition graphique

## 1.1 Objets.

