



Test d'évaluation n° 1

Nom, Prénom & classe :

Nous allons ici réaliser une application Androïde avec l'éditeur de programme **Appinventor**. Elle consiste en un seul click d'un bouton de faire apparaître une image d'une lampe allumée ou bien une image d'une lampe éteinte. Créez donc ce nouveau projet, et appelez-le « **Piloterlampe** ».

Partie 01 : le design

Interface	Composants	Propriétés des composants						
		Screen1	Arrang_tab1	Image1	Image2	Arrang_tab1	Bouton1	Bouton2
	<ul style="list-style-type: none"> Screen1 Arrang_tab1 <ul style="list-style-type: none"> Image2 Image1 Arrang_tab2 <ul style="list-style-type: none"> Bouton1 Bouton2 	Alignement horizontal Centrer : 3 ▾ Alignement vertical Haut : 1 ▾ Couleur de fond Gris Titre piloterlampe	Lignes : 2 Colonnes : 1	Image lampeeteinte.jpg...	Image lampeallumee.jpg...	Lignes : 1 Colonnes : 2	Texte : Allumer Gras	Texte : Eteindre Gras

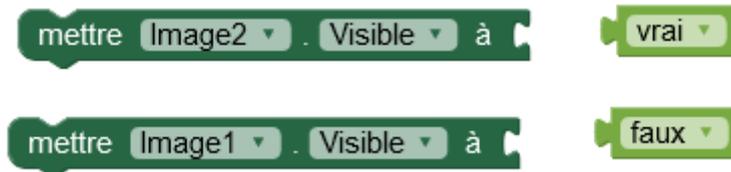
Partie 02 : programmation des composants

Nous allons maintenant programmer les composants du projet. Rendez-vous dans la partie Blocks.

Nous allons créer le script qui permet d'afficher soit l'image allumée ou bien l'image éteinte, pour cela créez le bloc nécessaire:

Aide :

Utiliser l'action suivante pour les deux images :



Partie 03 : tester l'application

1. Pour tester l'application, on a choisi d'enregistrer l'application sous le nom **Piloterlampe.apk**

a. Cocher la réponse juste

Je peux tester alors l'application sous un :

<input type="checkbox"/>	Système d'exploitation Androïde
<input type="checkbox"/>	Système d'exploitation Windows



Bon travail