



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

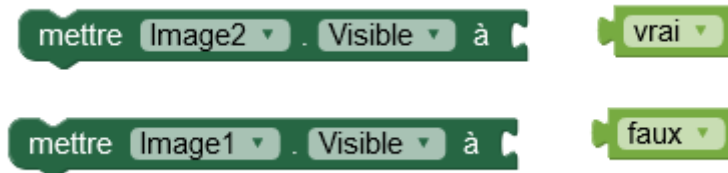
## Partie 02 : programmation des composants

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*