



Débuter avec AppInventor

L'application AppInventor permet de concevoir l'interface graphique et de programmer des projets (.aia) d'application pour appareil nomade (.apk), de les simuler et de les publier.

Gérer le projet

Après avoir remplacé English par **Français** dans la barre d'outils, cliquer sur le menu **Projets**, puis choisir l'une des options :

Mes projets

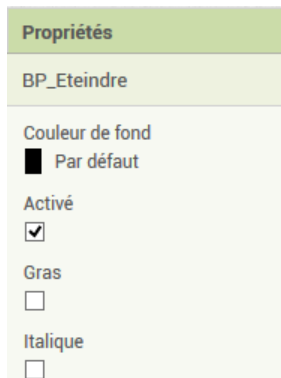
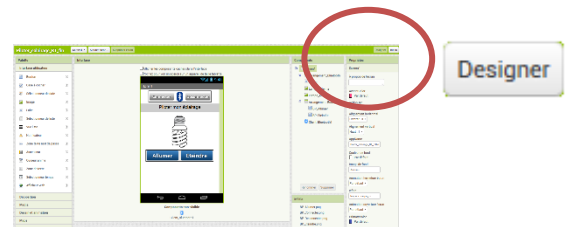
Commencer nouveau projet ...

Importer le projet (.aia) de mon ordinateur ...

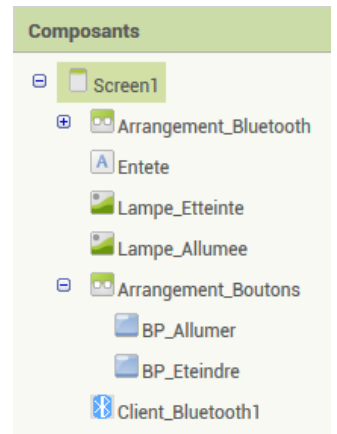
Interface graphique - "Designer"

L'onglet **Designer** sert à concevoir graphiquement l'interface utilisateur de l'application pour appareil nomade.

Cet onglet permet d'insérer des éléments visibles ou pas à partir d'une **Palette** située à gauche de l'écran.

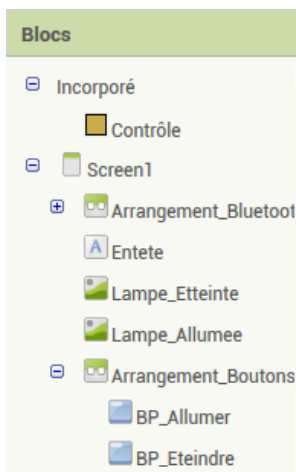


Les **propriétés** des éléments insérés sont définies dans la palette du même nom située à droite de l'écran.



La palette **Composants** présente l'interface sous la forme d'une arborescence.

Programmation - "Blocs"



L'onglet **Blocs** permet de programmer les événements et actions de l'application. Il s'agit de programmation par blocs comme dans Scratch.

On fait glisser les éléments de la palette **Blocs** vers l'interface pour les y assembler.

