Fiche Appinventor : comment animer un personnage ?

Principe

Animer un personnage consiste à le montrer en action : courir, bouger, etc.

Le principe utilisé est le même que pour une vidéo ou un **film** au cinéma. Il s'agit d'utiliser une succession rapide d'images qui vont donner l'**illusion** que le personnage est **vivant**.

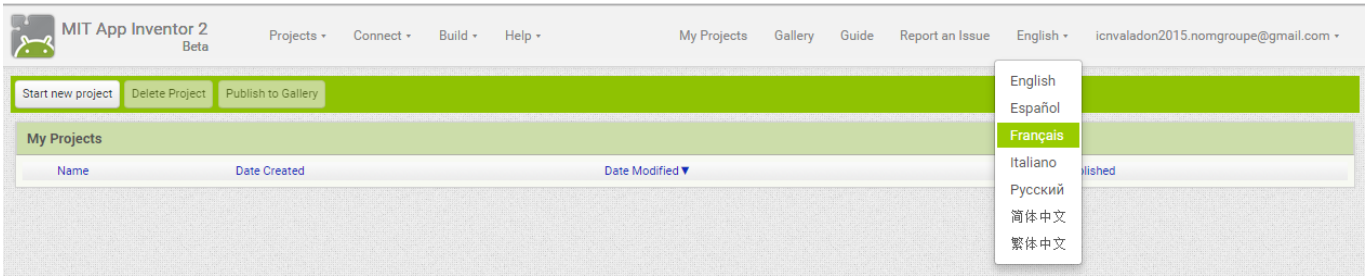
Cette fiche va te monter comment animer un personnage qui lance une flèche en utilisant deux images.

Je me connecte au site AppInventor

Je me connecte au site AppInventor avec le **compte de mon équipe**.

Je personnalise le site :

- Le site **AppInventor** a une interface en anglais.
- tu peux avoir une interface en **français** en sélectionnant cette langue dans la barre de menu.



Je commence un nouveau projet

- Je clique sur le bouton **Commencer un nouveau projet**
- Je donne un nom au projet et clique sur le bouton **OK**

Je choisis les différentes images

Voici les deux images que je vais utiliser :

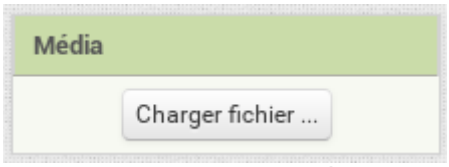
- Annie va lancer une flèche (fichier **archer.png**)

Clique-droit sur l'image et **enregistre-là** sur ton ordinateur pour t'en servir ensuite.

- Annie après avoir lancé une flèche (fichier **archer*2.png)***

Clique-droit sur l'image et **enregistre-là** sur ton ordinateur pour t'en servir ensuite.

Je vais déposer ces deux images dans la partie média de mon projet : * A droite, dans la partie Média, je clique sur le bouton **Charger fichier ...** pour charger un par un les deux fichiers d'Annie ;

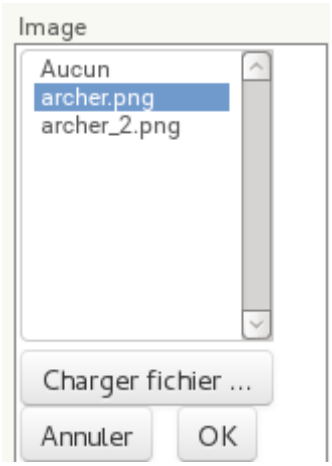


* après avoir charger les deux fichiers, ils sont disponibles dans le dossier **Média** :

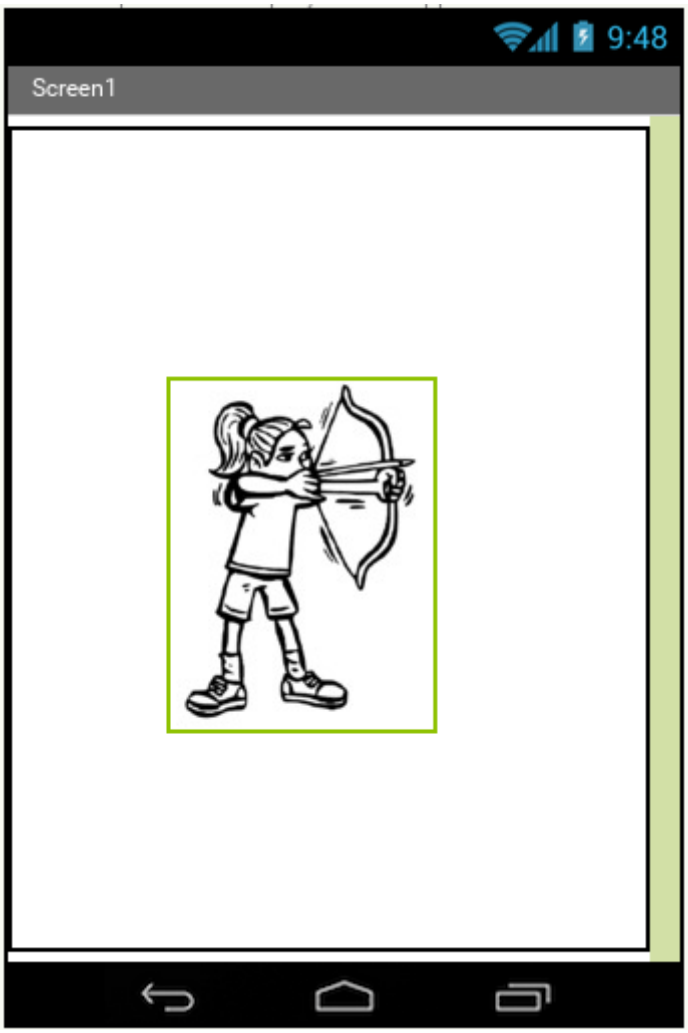
===== Je crée la scène du tir à l'arc ===== Je **dessine l'écran** de mon App en ajoutant dans **l'interface: * un cadre appelé Cadre1 dans lequel va se trouver Annie ; * un lutin appelé ImageLutin1 qui représente Annie ; ==== Je ne sais comment faire ! ====**

Je ne sais comment faire ! Regarde ce document Comment créer l'écran du jeu

Je modifie les propriétés du Lutin pour donner à Annie l'image **archer.png** j'ai téléchargée dans la partie Média :



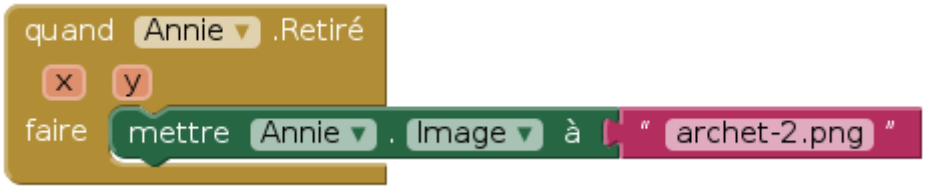
Je dois obtenir :



===== J'anime Annie ===== Maintenant je veux qu'Annie lance la flèche. Je choisie pour cela les actions suivantes : * je **touche** l'image d'Annie ; * et dès que je ne la touche plus, elle **lance** la flèche. Pour cela je vais utiliser les fonctions de création de **blocs d'action. * Dans la barre de menu du projet je clique sur le bouton Blocs :**
* Je sélectionne à gauche, dans la partie blocs le **composant Annie** :

Dans l'interface apparaît une liste de ce que je peux demander à l'App de faire. * Je choisis l'action **quand Annie.Retiré** que je dépose dans la zone de création des actions :

* Je sélectionne à nouveau à gauche, dans la partie blocs le **composant Annie; * J'ajoute l'action mettre Annie.Image à pour obtenir :**



===== Je teste ===== Et maintenant je teste ... avec l'émulateur Android
==== Les fiches Appinventor ... ====

Je reviens à la liste des Fiches Appinventor.

From:
/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:
/doku.php/icn/app2fiche_animer

Last update: **2015/12/02 20:01**