

# 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**.

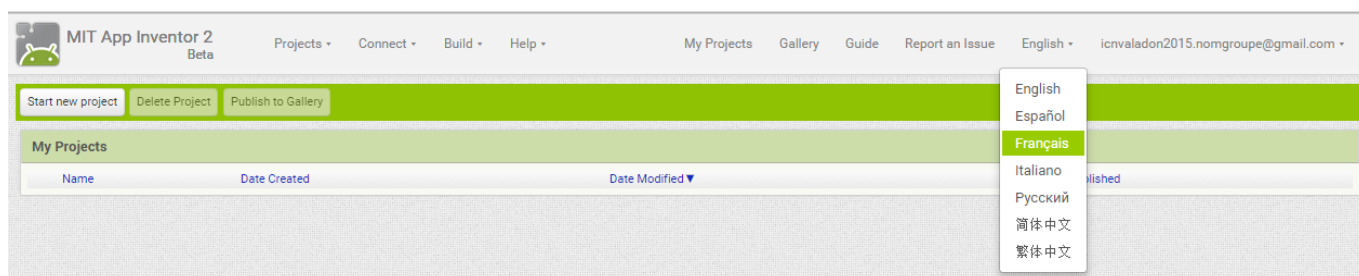
Cette fiche va te montrer comment animer un personnage qui lance une flèche en utilisant deux images.

## 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 :

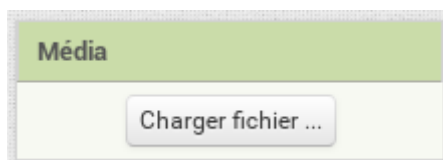
- Annie va lancer une flèche (fichier **archer.png**)

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

- Annie après avoir lancé une flèche (fichier **archer2.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 ;



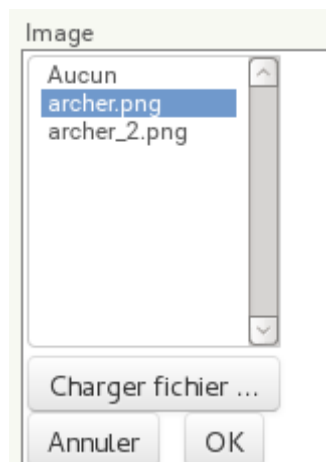
\* après avoir chargé les deux fichiers, ils sont disponibles dans le dossier **Média** :



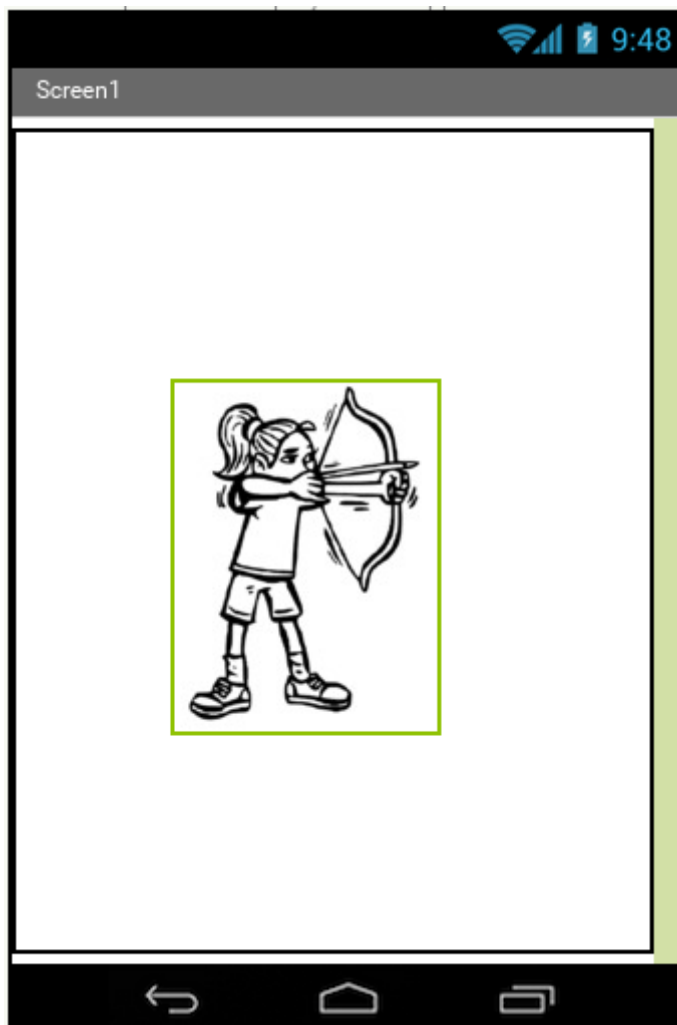
==== Je crée la scène du tir à l'arc ==== Je **dessine l'écran** de mon App en ajoutant dans **l'interface**: \* **un cadre appelé Cadre1 dans lequel va se trouver Annie** ; \* **un lutin appelé ImageLutin1 qui représente Annie** ; ==== Je ne sais comment faire ! ====

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 :

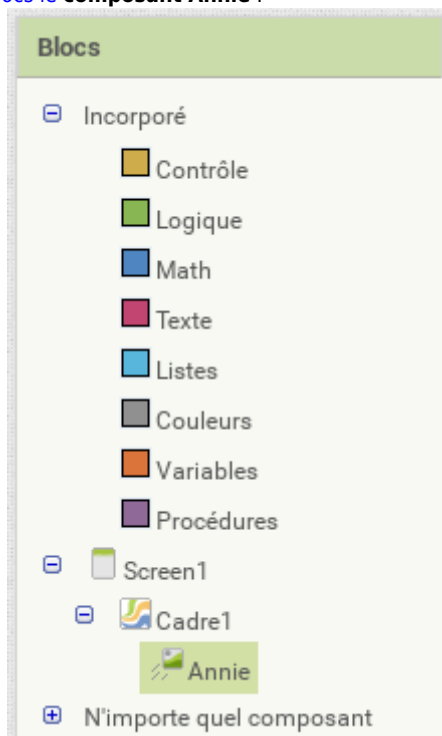


Je dois obtenir :



===== J'anime Annie ===== Maintenant je veux qu'Annie lance la flèche. Je choisis 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](/doku.php/icn/app2fiche_animer)

Last update: 2015/12/02 20:01

