

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**.

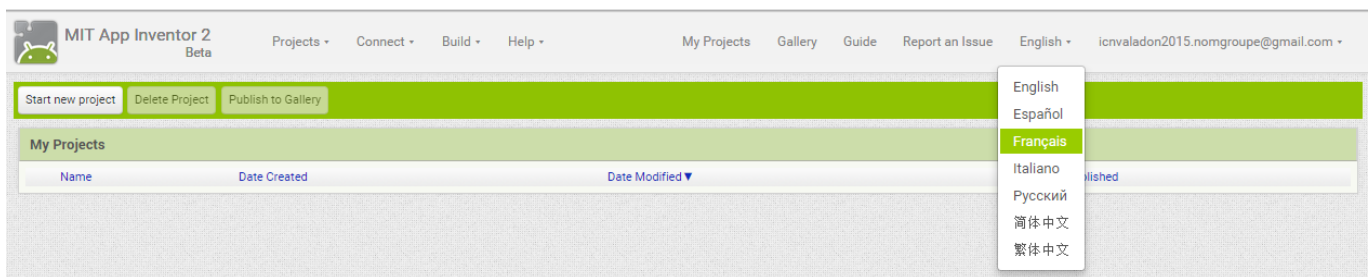
Cette fiche va te montrer comment animer un personnage qui lance une flèche en utilisant deux images.

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 :

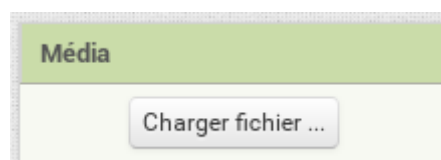
- Annie va lancer une flèche (fichier **archer.png**)

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 ;



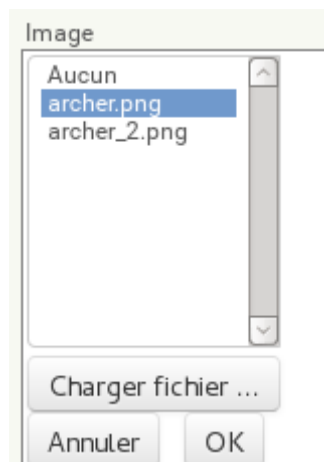
* après avoir chargé les deux fichiers, ils sont disponibles dans le dossier **Média** :



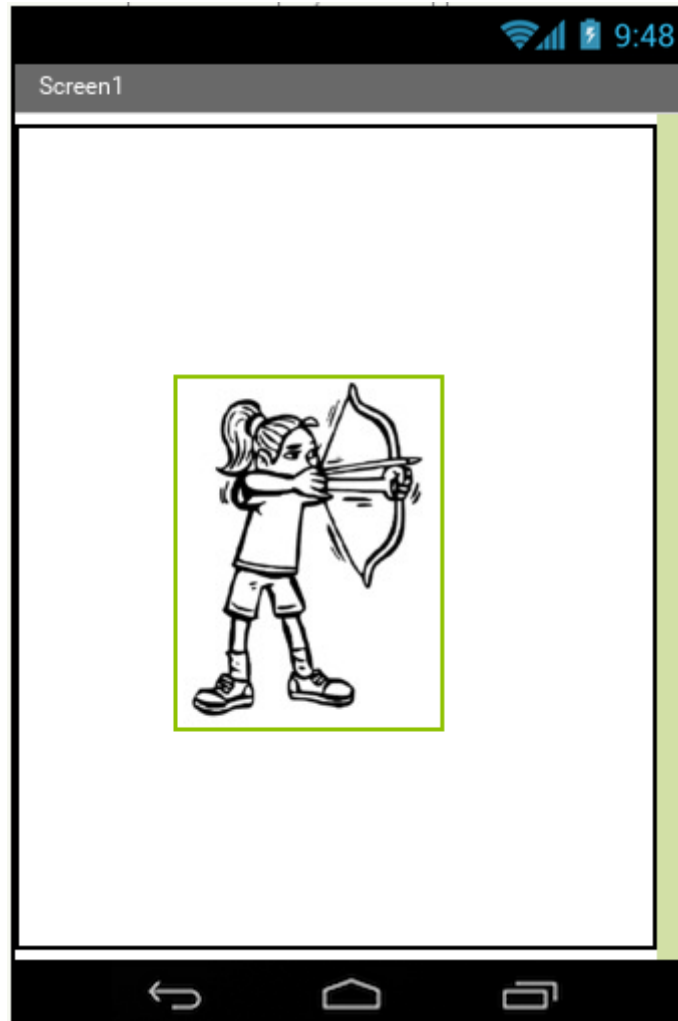
==== Je crée la scène du tir à l'arc ==== Je **dessine l'écran** de mon App en ajoutant dans **l'interface**: * **un cadre appelé Cadre1 dans lequel va se trouver Annie** ; * **un lutin appelé ImageLutin1 qui représente Annie** ; ==== **Je ne sais comment faire !** ====

Je ne sais comment faire ! Regarde ce document [Comment créer l'écran du jeu](#)

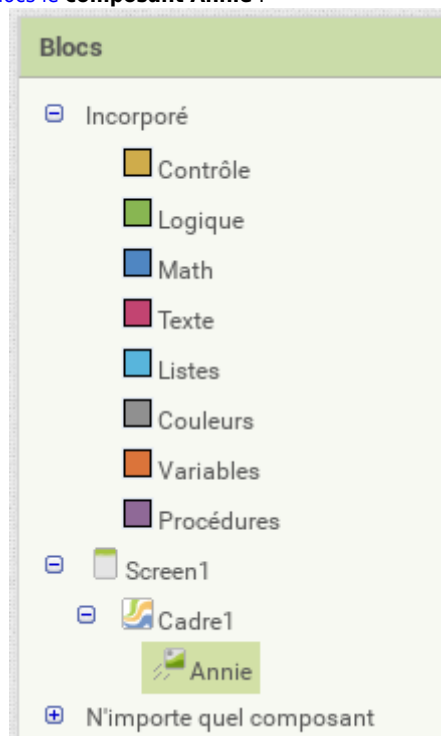
Je modifie les propriétés du Lutin pour donner à Annie l'image **archer.png** j'ai téléchargée dans la partie Média :



Je dois obtenir :



==== J'anime Annie ==== Maintenant je veux qu'Annie lance la flèche. Je 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 choisie l'action quand Annie.Retiré que je dépose dans la zone de création des actions :

```
quand Annie .Retiré
  x y
  faire
```

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

```
quand Annie .Retiré
  x y
  faire mettre Annie . Image à " archet-2.png "
```

==== 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

