

Fiche Appinventor : comment déplacer un personnage ?

Principe

Déplacer un personnage consiste à le toucher avec le doigt et à le déplacer en **glissant** le doigt sur l'écran. Mon personnage va **suivre** le déplacement de mon doigt.

Pour cette fiche, j'utilise le personnage d'Annie.

Je choisis l'image d'Annie

Je choisis l'image d'Annie que je vais utiliser :

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

Je crée la scène pour Annie

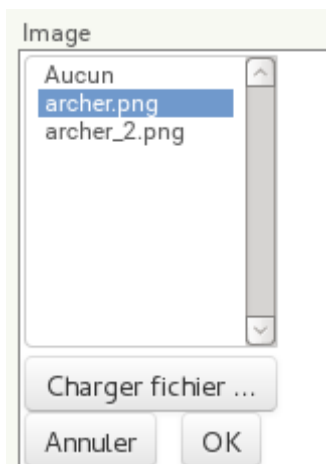
Je dessine l'écran de mon App en ajoutant dans l'interface:

- un cadre appelé **Cadre1** dans lequel va se trouver Annie ;
- un lutin appelé **ImageLutin1** qui représente Annie ;

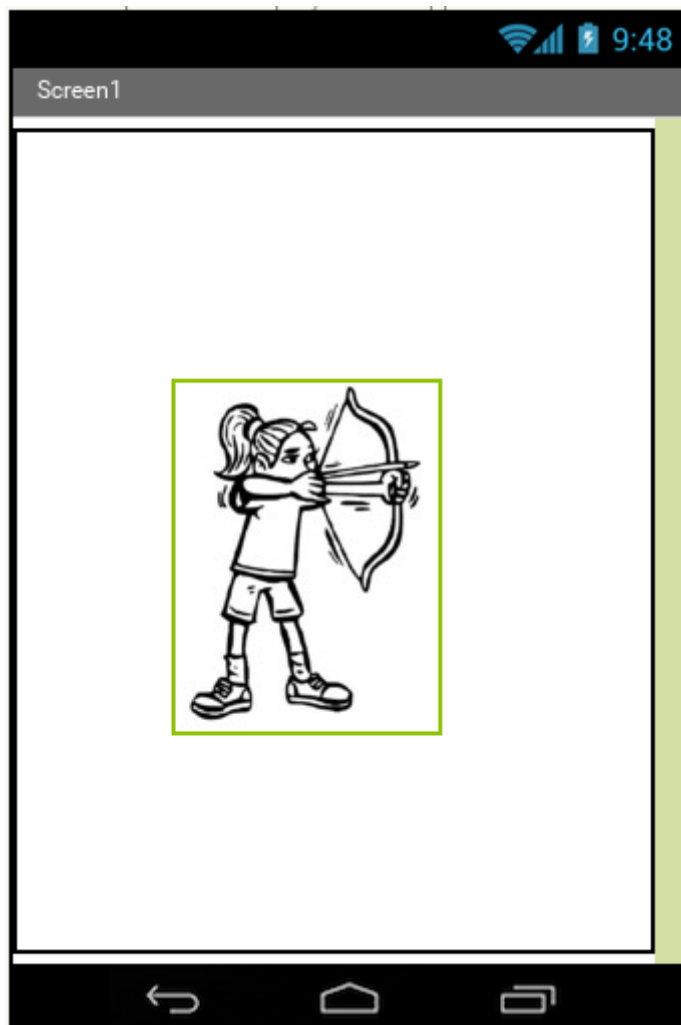
Je ne sais comment faire !

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 :](#)



Je déplace Annie

Maintenant je veux qu'Annie se déplace en faisant glisser mon doigt sur l'écran :

Je choisis pour cela les actions suivantes :

- je **touche** l'image d'Annie ;
- je fais **glisser** mon doigt et Annie se déplace en **suivant** mon doigt.

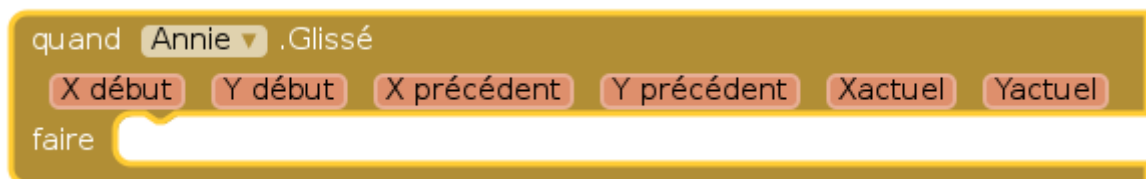
Pour cela je vais utiliser les fonctions de création de **blocs d'action**.

- Dans la **barre de menu** du projet je clique sur le bouton **Blocs** :
- Je sélectionne à gauche, dans la partie blocs le **composant Annie** :

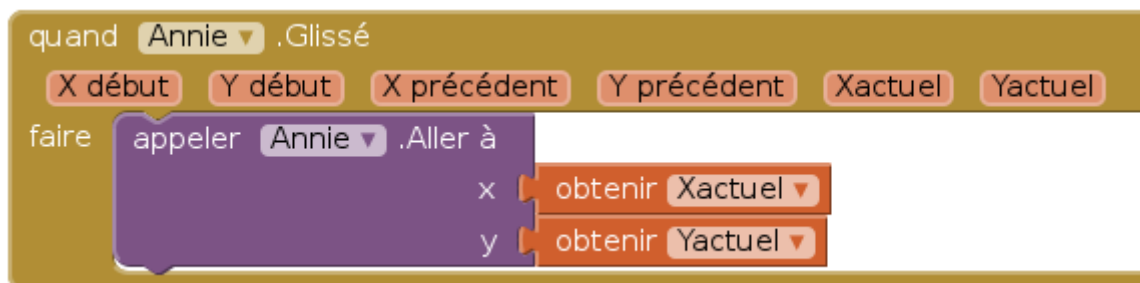
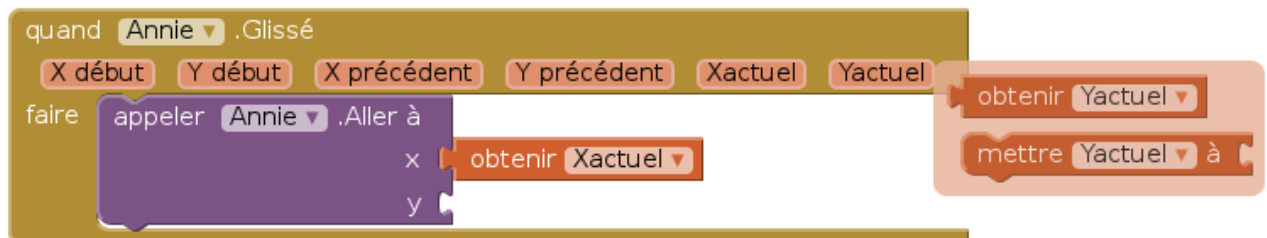


Dans l'interface apparaît une liste de ce que je peux demander à l'App de faire.

- Je choisis l'action **quand Annie.Glissé** 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 **appeler Annie.Aller à** pour obtenir :



Je teste

Et maintenant je teste ...

Les fiches Appinventor ...

[Je reviens à la liste des Fiches Appinventor.](#)

From:

/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:

/doku.php/icn/app2fiche_deplacer

Last update: **2015/11/26 12:26**

