Créer le projet du Jeu des différences

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

Je commence un nouveau projet

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

J'importe mes deux images

• Dans la partie Média, je charge mes deux fichiers image1.png et image2.png.

Je crée le premier écran

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

- un cadre appelé Cadre1 choisi dans la palette Dessin et animation ;
- je modifie les propriétés de mon cadre **Cadre1** pour que :
 - o ses dimensions soit de 310 pixels en largeur et 350 pixels en hauteur ;
 - o l'image de fond soit mon image2.png.

l'ajoute des lutins là où se trouve les différences :

- un lutin appelé ImageLutin1 qui représente la première différence et je le place au-dessus du grain manquant;
- un lutin appelé ImageLutin2 qui représente la deuxième différence et je le place sur l'oeil ;

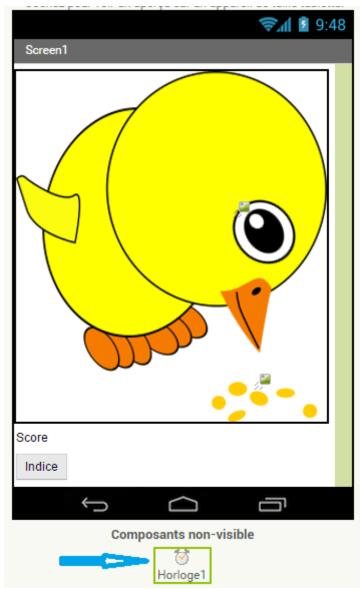
J'ajoute des lutins pour **monter les coupes** si je réussis à trouver les différences :

- un lutin appelé **ImageLutin3** si je réussis à trouver la première différence ;
- un lutin appelé ImageLutin4 si je réussis à trouver la deuxième différence ;

J'ajoute aussi :

• un label appelé Label1 qui affiche Score : pour indiquer mon score ; * un bouton appelé Bouton1 qui affiche Indice pour afficher la première image.

==== J'utilise un chronomètre ===== Dans la palette : * Je recherche le composant horloge et je l'ajoute dans l'interface. * Le composant horloge est dans le groupe **Capteur** de la palette. Le composant **Horloge** est un composant non-visible.



* Je définis un IntervalleChronomètre de 2000 ms (2 secondes) :

==== Je continue la création de mon app du jeu des différences avec AppInventor ... ====

Je continue la création de mon app avec Applnventor

From:

/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:

 $/ doku.php/icn/appdifference_app_1$

Last update: 2016/02/04 11:08

