
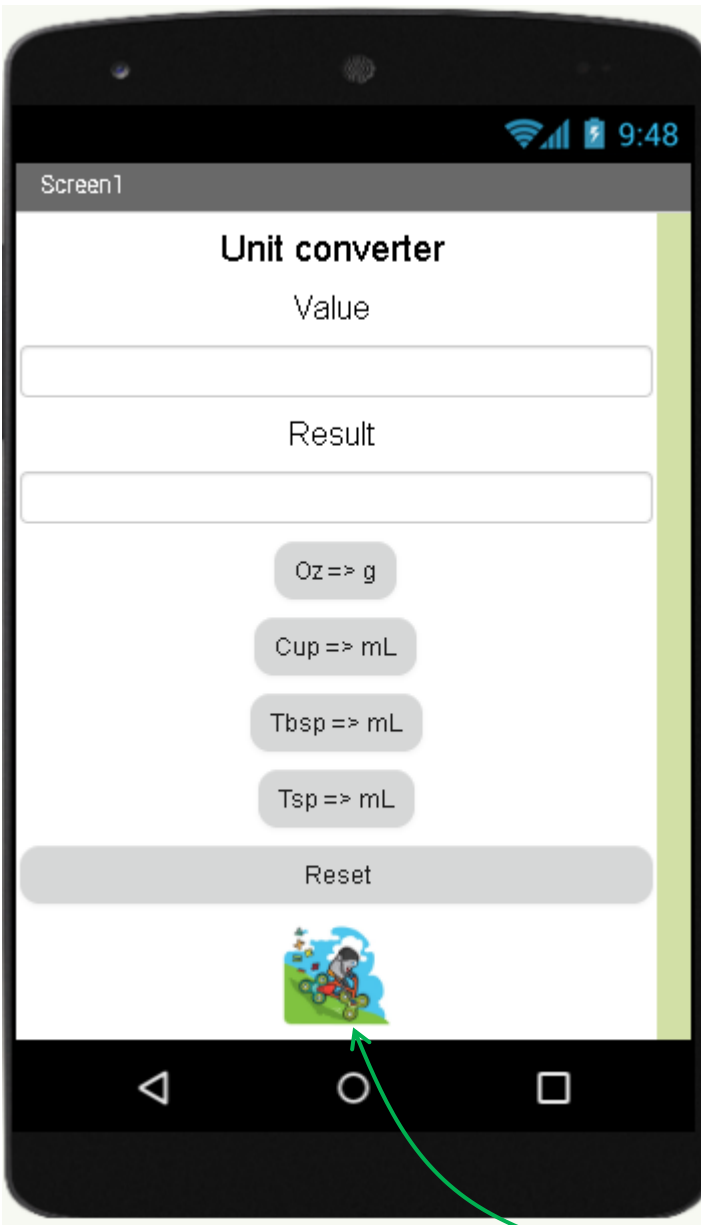


Design, innovation créativité	Objets techniques, les services et les changements induits dans la société	La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques	L'informatique et la programmation	
Séquence n°4	Comment réaliser mon cheesecake avec précision ?			
Activité 2	Comment créer l'interface de l'application ?			
Compétences Travaillées	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin. (CT.2.7) Ecrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu. (CT.2.7)			DIC.1.5  IP.2.2



Pour programmer ton application, tu vas utiliser un logiciel appelé App Inventor 2. Ce logiciel a été développé par le MIT (le créateur de Scratch). Ce logiciel permet aux débutants de créer des applications Android sans connaissance de codage. L'application transforme l'assemblage de blocs graphiques en code complexe pour un smartphone ou une tablette Android (comme pour scratch). Il ne fonctionne que sur Android.



**Composants**

- Screen1
- NomAppli
- Mesure
- Valeur\_saisie
- Resultat
- Valeur\_resultat
- Oz\_g
- Cup\_mL
- Tbsp\_mL
- Tsp\_mL
- Reset
- Image1

**Média**

- Bonhomme...inier.jpg
- mathchal...dkids.jpg
- Charger fichier ...

**Propriétés**

Screen1

À propos de l'écran

AccentColor

Alignement horizontal

Alignement vertical

AppName

Couleur de fond

Image de fond

BlocksToolkit

Animation fermeture écran

Icône

**Image libre de droit pour le décor**

**Image libre de droit pour l'icône de l'appli**

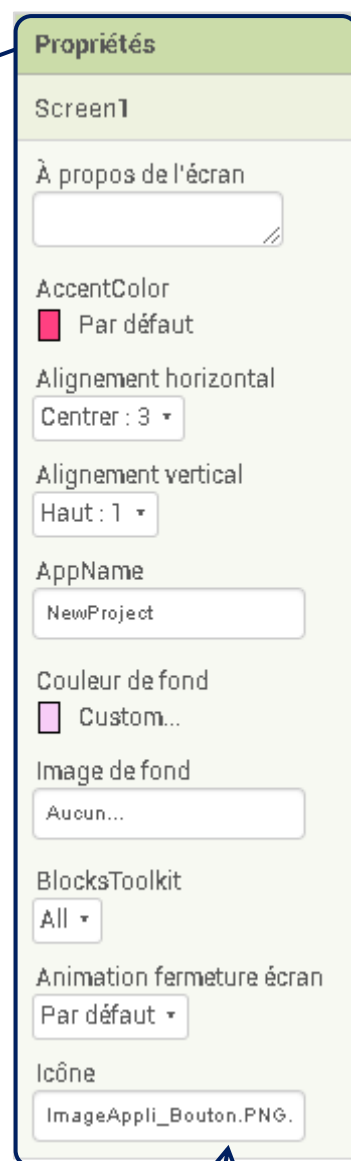
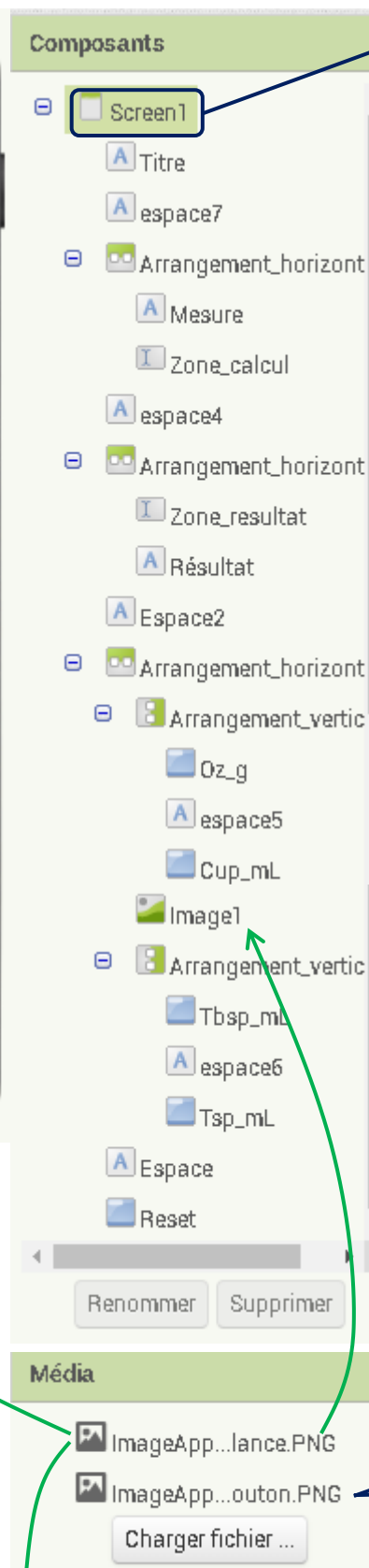
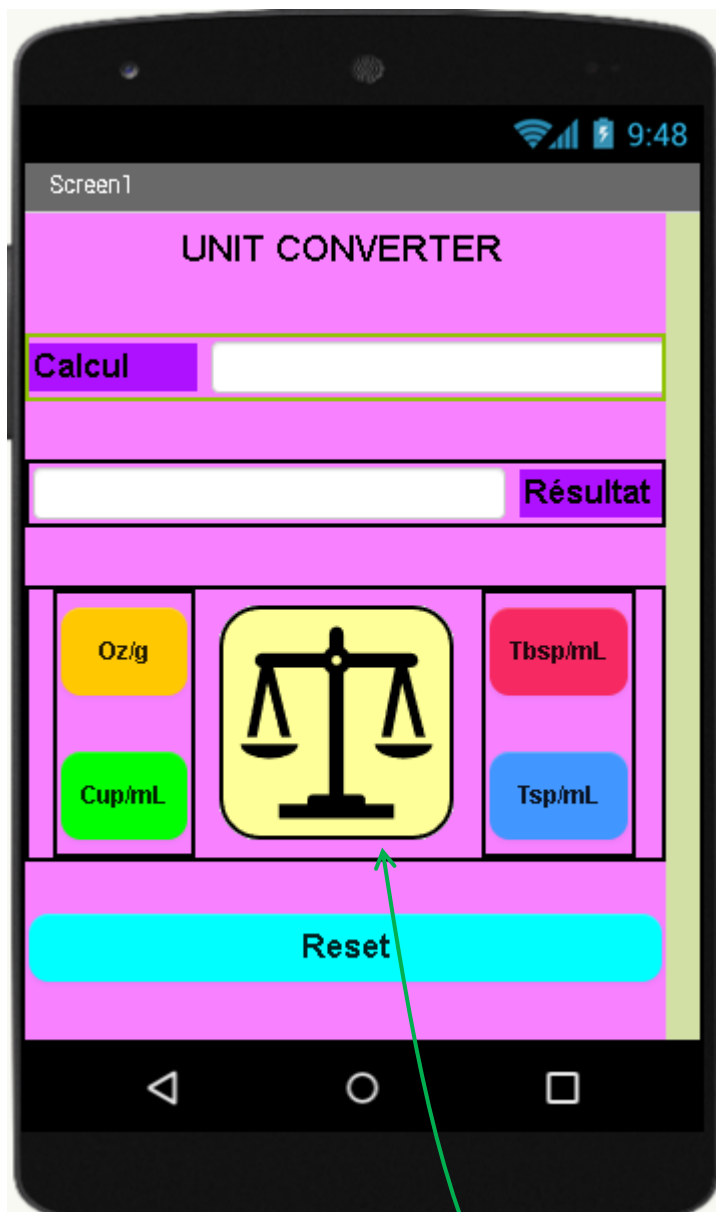
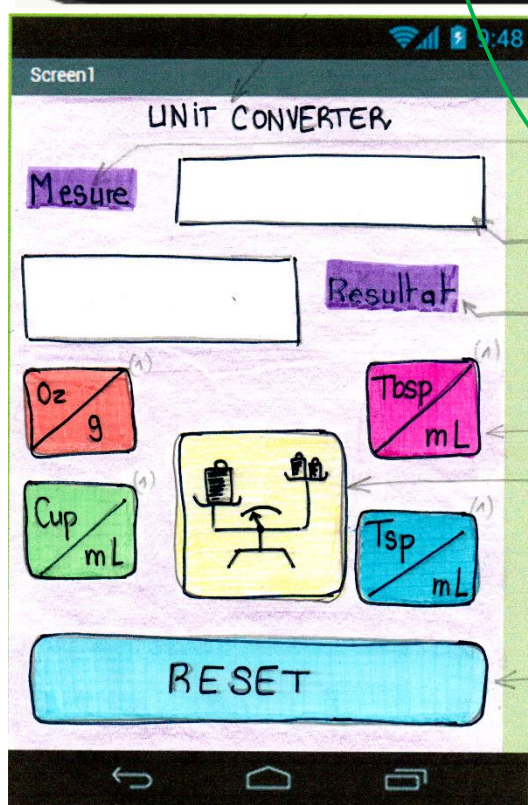


Image libre de droit  
pour l'icône de  
l'appli



Dessin Activité n°1