
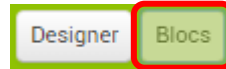


Design, innovation créativité	Objets techniques, les services et les changements induits dans la société	La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques	L'informatique et la programmation	
<b>App Inventor</b>	<b>Comment utiliser la plateforme ?</b>			
Ressource	Comment utiliser l'interface « Blocs » ?			



**L'interface Blocs** permet la conception graphique du programme de l'application. On l'utilisera donc pour définir le comportement attendu lorsqu'on agit sur les éléments (par exemple, quand l'utilisateur clique sur un bouton, un texte apparaît). Ces interactions entre les éléments de l'application sont choisies parmi les blocs.

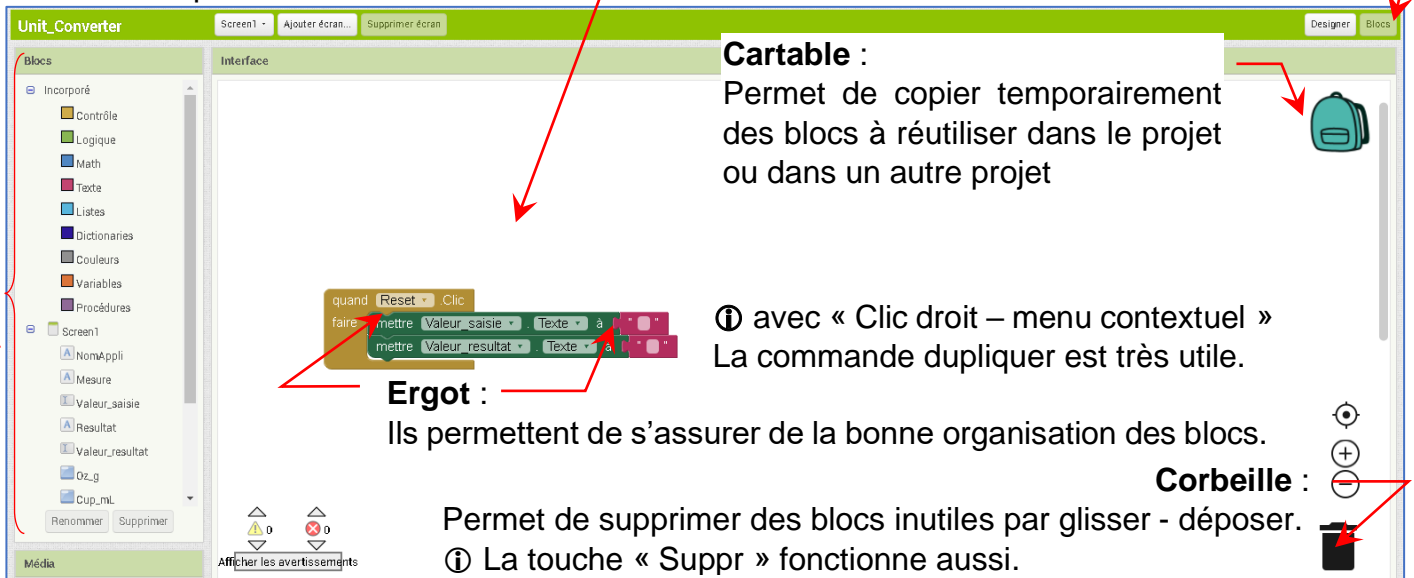
Pour cela, il faut cliquer sur « Blocs » en haut et à droite de la page.



**Interface** : Zone de programmation.

L'ordre ou la place des événements ne conditionne pas l'ordre d'exécution.

**Blocs** : Permet de sélectionner le module



**Cartable** : Permet de copier temporairement des blocs à réutiliser dans le projet ou dans un autre projet

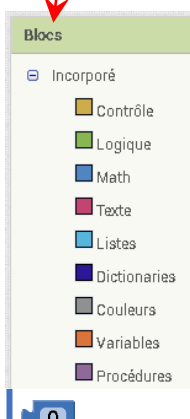
① avec « Clic droit – menu contextuel »  
La commande dupliquer est très utile.

**Ergot** : Ils permettent de s'assurer de la bonne organisation des blocs.

**Corbeille** : Permet de supprimer des blocs inutiles par glisser - déposer.  
① La touche « Suppr » fonctionne aussi.

**Blocs** :

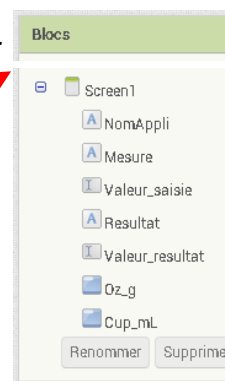
Permet de sélectionner par un glisser-déposer les blocs de commande souhaités.



**Blocs Incorporé(s)** : Les blocs intégrés sont disponibles quels que soient les composants du projet.


**Math** : Renvoie le résultat de la multiplication.  
Bloc numérique de base

Bloc numérique de base



**Blocs Screen(1)** :

Chaque composant du projet possède son propre ensemble de blocs spécifiques avec ses propres événements.



Commande qui permet de mettre **des caractères** dans le **Texte** contenu dans le composant « Zone de texte », nommé « **Valeur\_saisie** »

Commande qui utilise le **Texte** contenu dans le composant « Zone de texte », nommé « **Valeur\_saisie** »

**Texte** :

Bloc de chaîne, il contient une chaîne de caractères (lettres, chiffres ou autres caractères spéciaux). Sur App Inventor, il sera considéré comme un objet Texte.



Commande qui permet de contrôler un événement lorsque le composant « Bouton » nommé « **Reset** » est cliqué « .Clic »