


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 « Designer » ?			



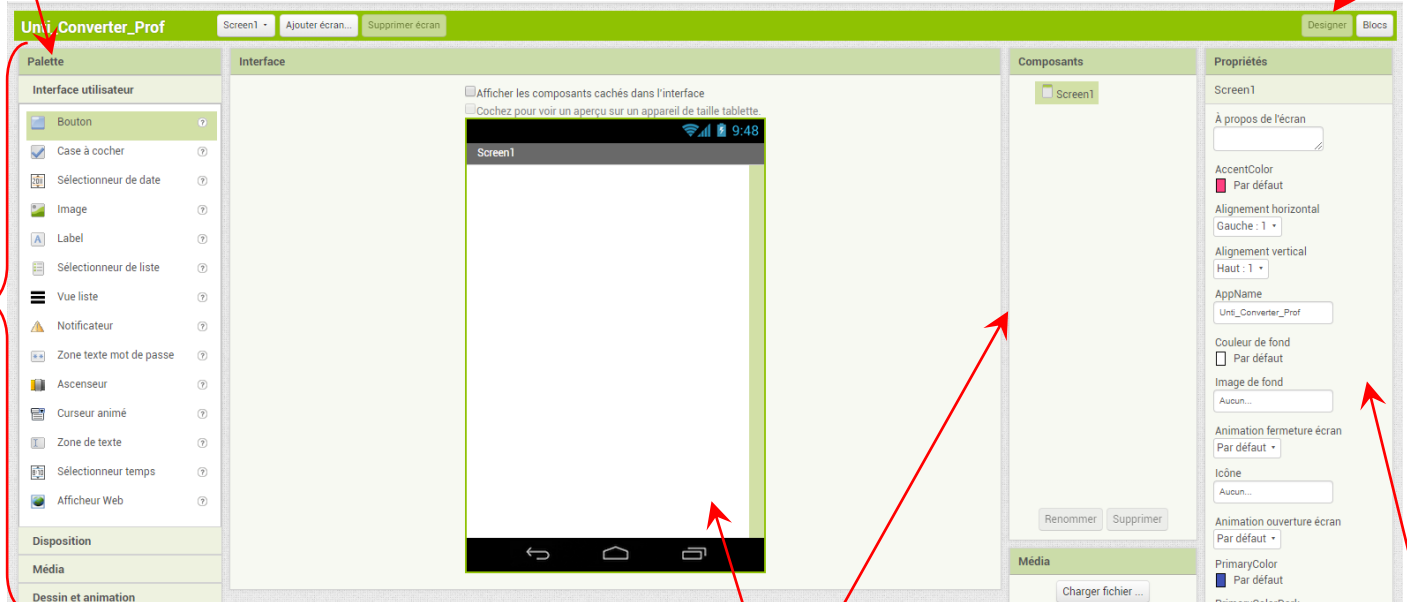
**L'interface Designer** permet la conception visuelle de l'application. On l'utilisera donc pour construire l'aspect esthétique en choisissant les éléments apparaissant dans notre application mais aussi l'ergonomie en paramétrant ces différents éléments (bouton, zone de texte, étiquette, image).

#### Palette :

Permet de sélectionner par un cliquer déposer les composants visibles et invisibles constituant l'application

#### Menu Designer :

Permet de sélectionner le module

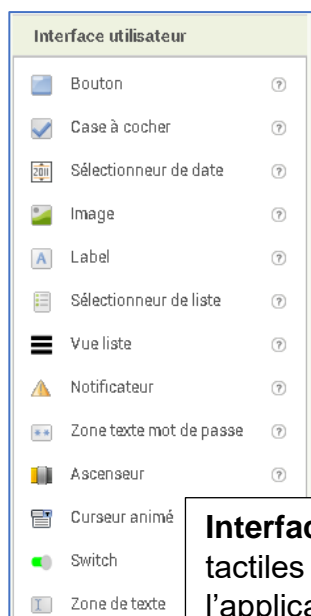


#### Ecran virtuel :

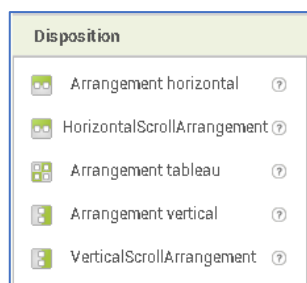
Permet d'organiser l'aspect visuel de l'application. Le rendu réel sera disponible uniquement sur l'appareil connecté.

#### Composants et Propriétés :

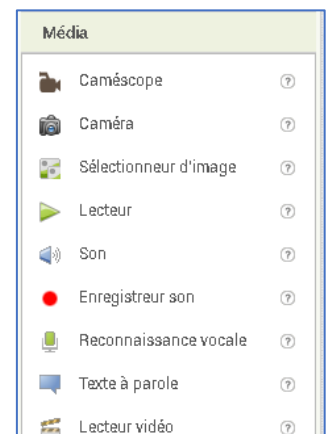
Permet de sélectionner, organiser et paramétrer les composants de l'interface.  
Permet de définir les conditions initiales.



**Interface utilisateur :** Objets tactiles visibles sur l'écran de l'application.



**Disposition :** Composants à utiliser pour placer les objets à l'endroit de ton choix, sur l'écran de l'application.

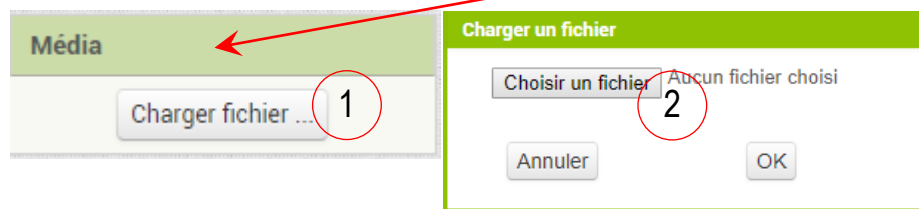


**Média :** Objets non-visibles qui permettent d'ajouter de l'interactivité à tes applications.

Pour découvrir ce qui se cache derrière chacun de ces composants, tu peux toujours cliquer sur le point d'interrogation situé à droite de celui-ci (la version anglaise offre une explication sans erreur de traduction).

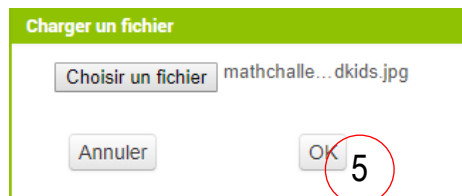
Document ressource			
Comment utiliser l'interface « Designer » ?	App Inventor	Ressource	Page 1 sur 2

**Média** : Le menu « Media », situé sous le menu « Composants » permet d'incorporer des images, des sons et des vidéos à l'application qui seront ensuite associés à un des composants de l'interface.



3 Sélectionner une image disponible sur l'ordinateur.

4 Cliquer sur « Ouvrir »



L'image a été téléchargée dans le logiciel.

