

## Application Android -1- Découverte d'Appinventor

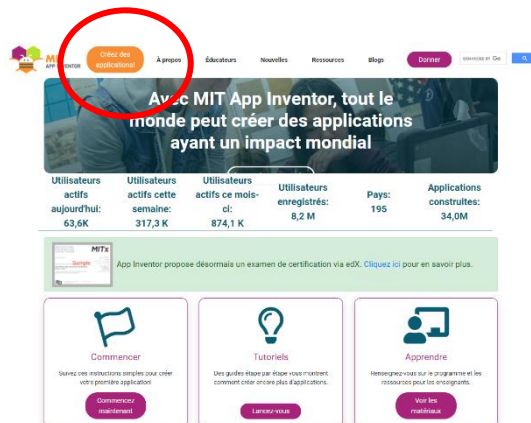
**AppInventor** est une plateforme créée par Google et dont le développement a ensuite été poursuivi au **M.I.T.** Le site en ligne met gratuitement à disposition de tout utilisateur un environnement de programmation associé à une interface de programmation événementielle. Il est composé d'une liste d'objets avec lesquels il est possible d'interagir avec les constituants d'un smartphone ou d'une tablette Android.



- Démarrer l'interface AppInventor à partir de l'adresse :

**<http://www.appinventor.mit.edu>**

Cliquez sur le bouton « Create » : Le site vous redirige vers une page de connexion. Connectez-vous avec un compte Google, acceptez les conditions d'utilisation.



- Le site Web permettant la création du projet apparaît.

L'onglet « My Project » permet d'exporter ou de charger les projets existants.



- Inspirez-vous de la vidéo « *Un premier jeu simple avec App Inventor* » disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=PYldFa-vtZg> ou sur [sciencesdelingenieur.fr](http://sciencesdelingenieur.fr) pour réaliser une application similaire.

- Charger (voir page suivante) puis tester l'application APK sur votre smartphone ou sur un émulateur.

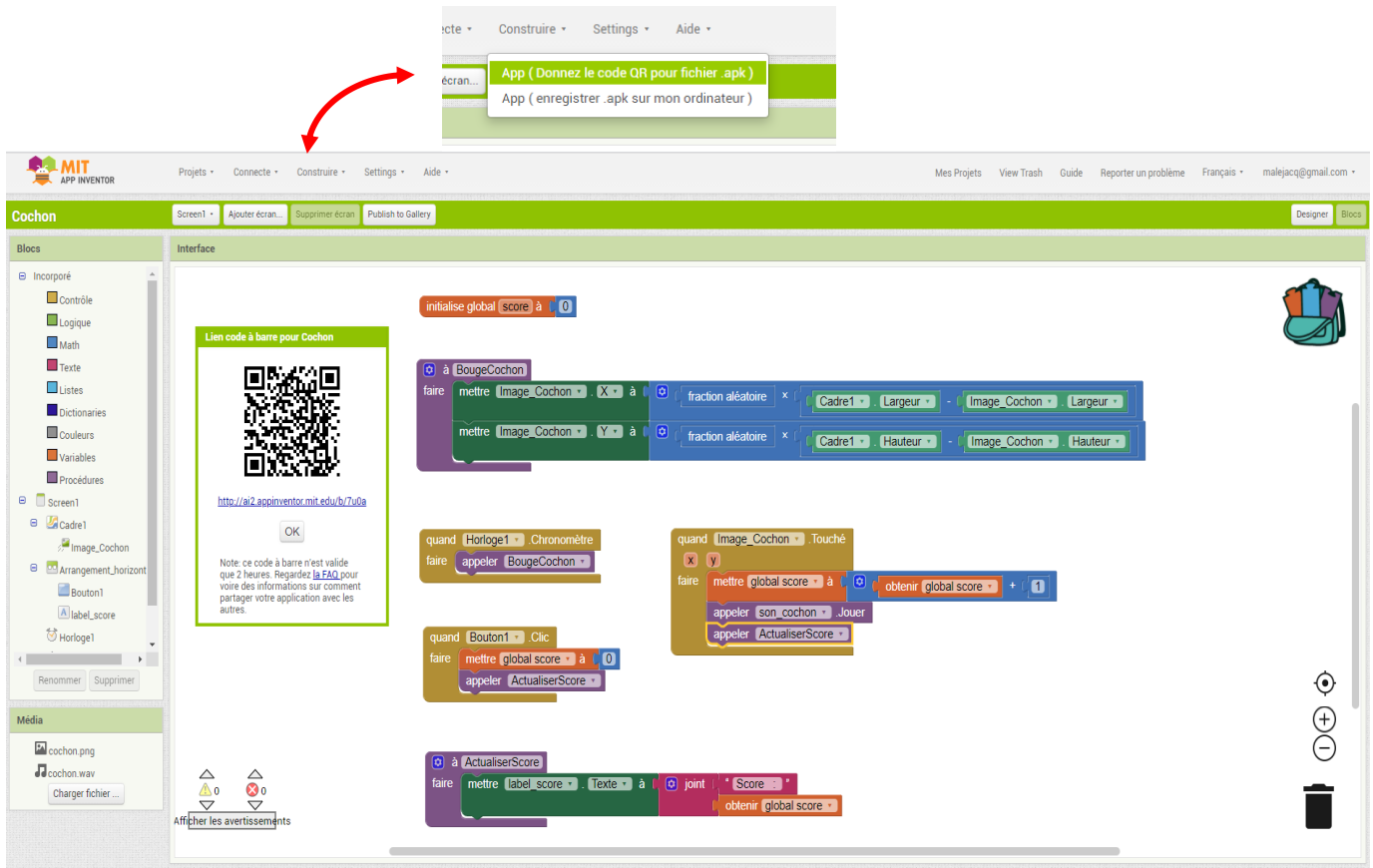
- Modifier le programme pour :
  - Qu'un son soit généré quand on touche le lutin.
  - Que le jeu s'accélère au fil de la partie.
  - Que la taille du lutin diminue au fil de la partie.

## Ressources

Comment télécharger l'application sur votre smartphone ou tablette ?

Depuis l'onglet construire :

- Soit vous repérez le fichier APK pour l'installer « à la main » sur votre cible.
- Soit vous générez un QR code vous permettant de récupérer l'APK pour une installation automatique.



Voici ce que donne ma petite création →

