

I) Liste et fonction des objets

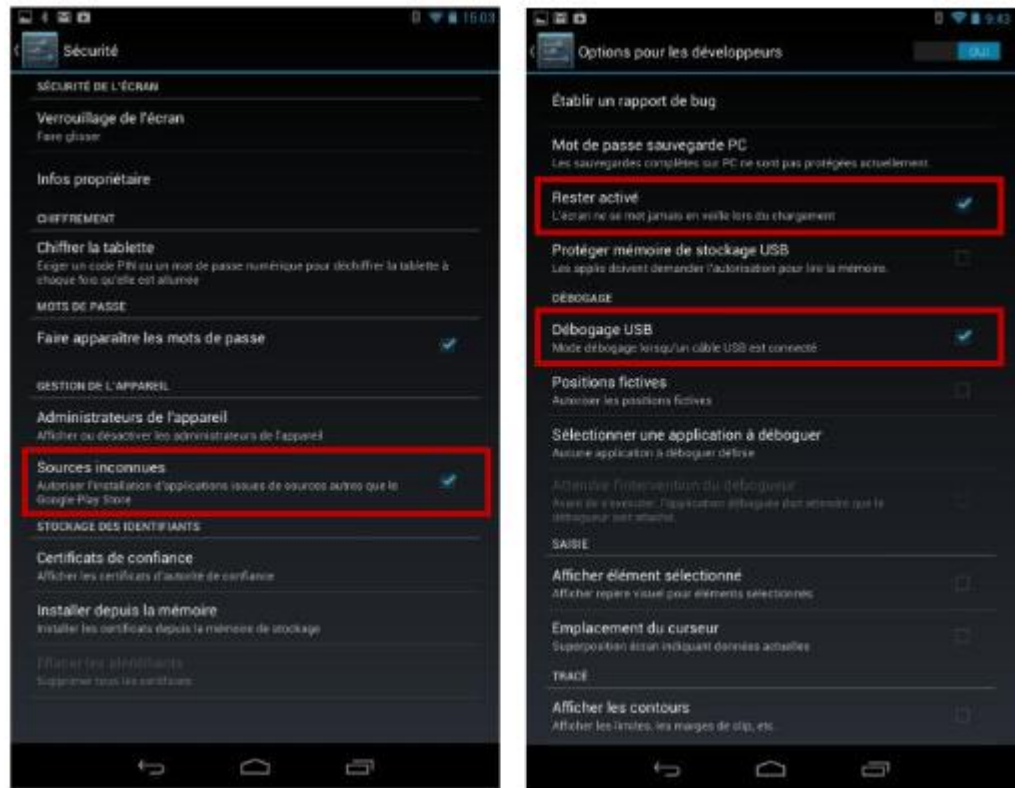
Testons l'application. Pour cela, il faut paramétrer votre smartphone ou tablette Android :

Paramétrage de l'appareil android :

Dans l'appareil Android (smartphone ou tablette), configurer les options comme le montre la figure, dans le menu "Paramètres" :

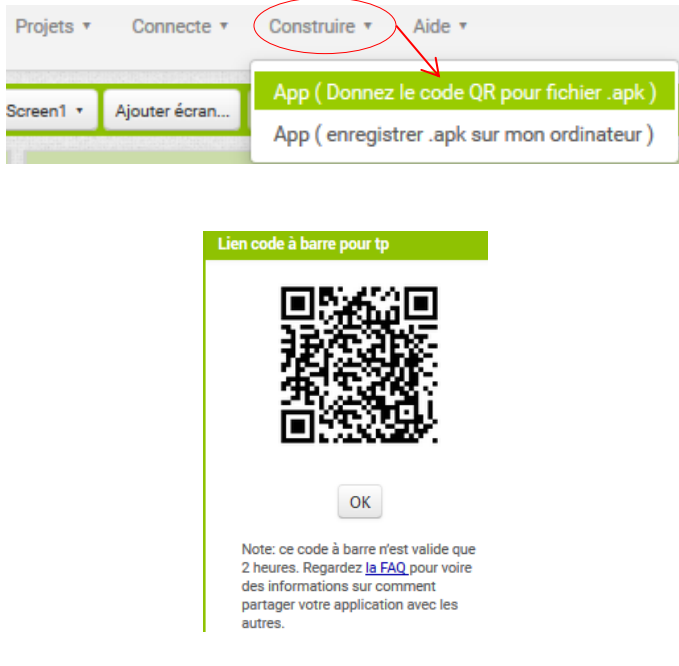
– rubrique Applications (ou sécurité selon les appareils), cocher la case "sources inconnues" pour autoriser l'installation d'applications qui ne proviennent pas de PlayStore (fournisseur officiel),

– rubrique Applications→ Développement, cocher le mode "débugage USB" et "rester activé".

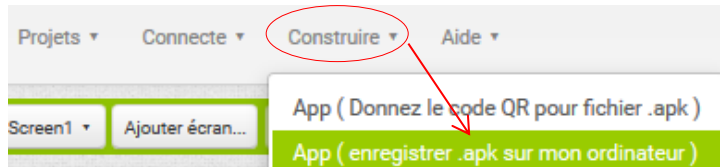


2 modes d'installations possibles de l'application sur l'appareil android :

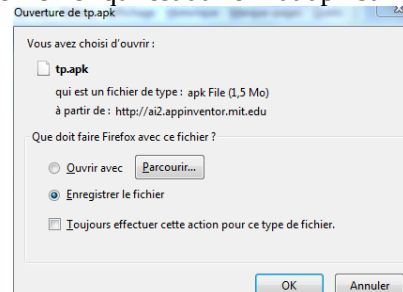
Si vous disposez d'une application permettant de lire un flashcode :



Par une connexion USB



enregistrer le fichier qui est au format apk sur votre PC :



Brancher votre câble USB entre votre PC et votre smartphone puis copier-coller le fichier dans un des dossiers de votre smartphone (android, par exemple). Sur votre smartphone, cliquer sur le fichier et lancer l'installation de l'appli.

Que constatez-vous ?????

Synthétisons tous les objets dans un tableau comme ci-dessous :

Tâche	Type d'objet	Nom de l'objet	Événement
Affichage titre	Label	titre_appli	
Affichage d'une image	Image	img_HP	
Affichage de l'instruction	Label	consigne	
Champ de saisie du texte	Zone_de_texte	ZT_saisie	
Ecouter le texte en Français	Bouton	B_ecouter	Sur clic
Prononciation orale	Texte à parole	Texte_à-parole1	

Pour le moment, nous n'avons programmé aucune réaction lors d'un clic sur le bouton.

II) Algorithme – Programmation

Début Algorithme

```

Si B_ecouter appuyé
    Lancer la prononciation de ZT_saisie
Fin_Si

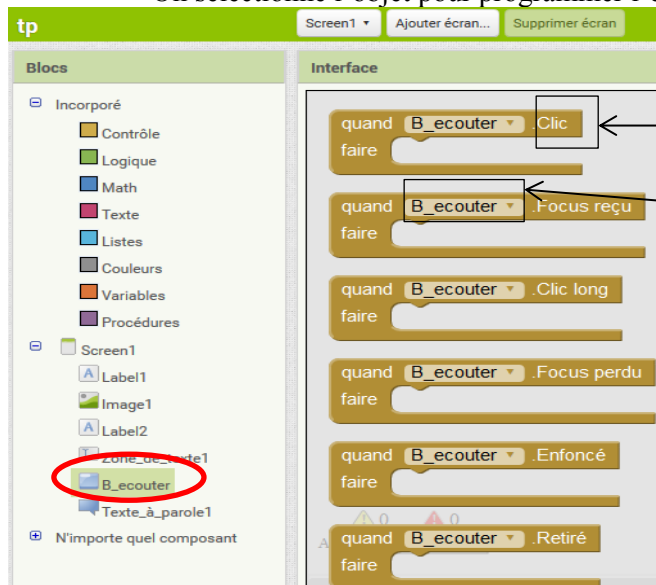
```

Fin Algorithme

Pour passer en mode programmation, il faut utiliser le menu **Blocs**



On sélectionne l'objet pour programmer l'événement associé puis on choisit l'événement associé

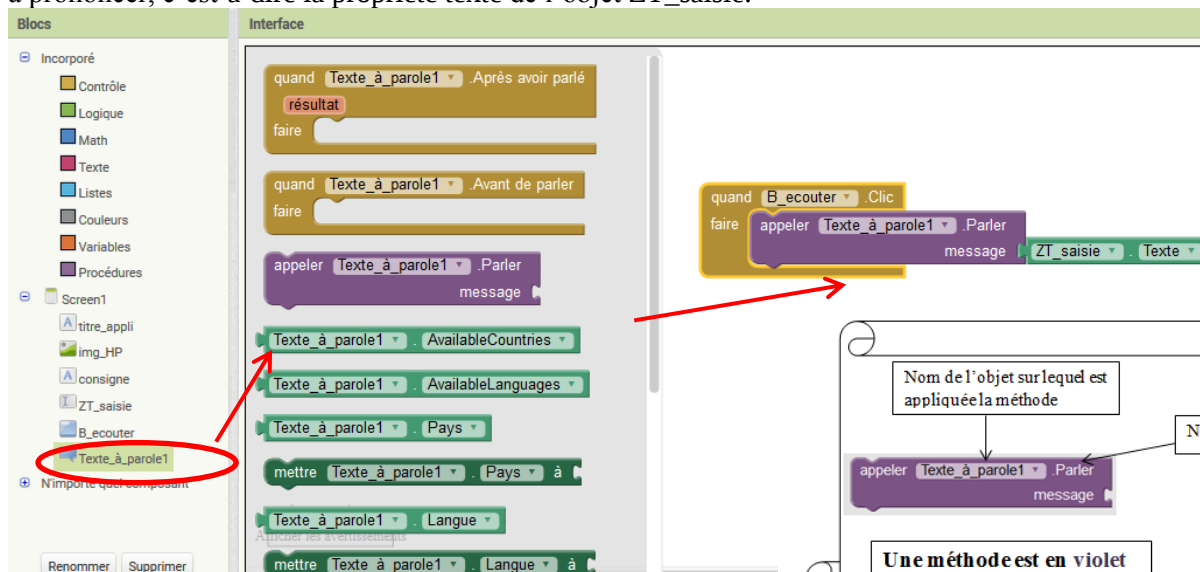


Type d'événement
Ici au clic

Nom de l'objet

Un événement est en **marron**

Il faut suivre l'algorithme qui demande de lancer la prononciation. Pour cela, on sélectionne le composant Texte_à_parole1 et sélectionner une instruction (encore appelée méthode) associée puis lui spécifier quel est le message à prononcer, c'est-à-dire la propriété texte de l'objet ZT_saisie.



Nom de l'objet sur lequel est appliquée la méthode

Nom de la méthode

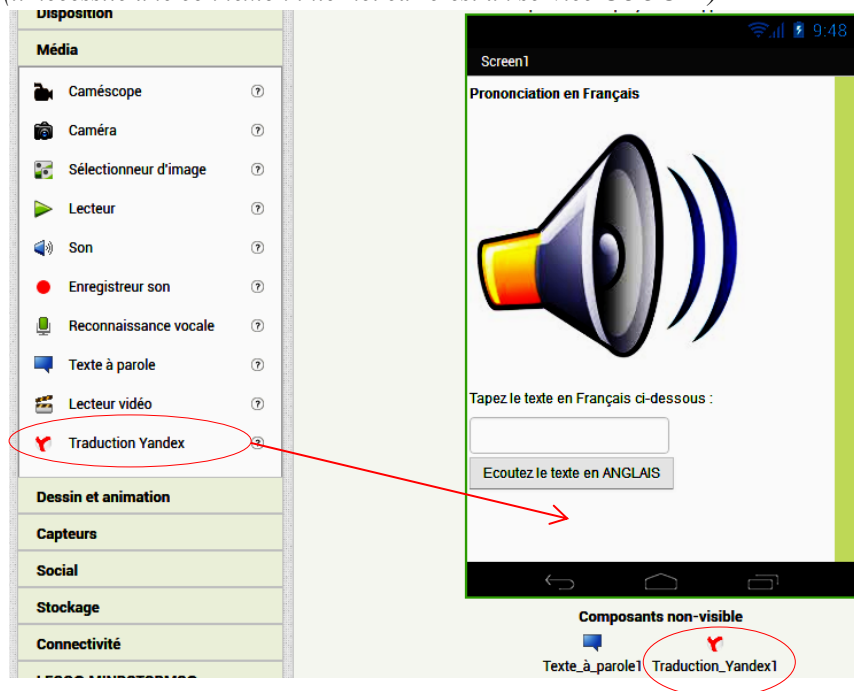
Une méthode est en **violet**

III) Travail à faire

1) Modifier l'application pour que la prononciation se fasse en ANGLAIS

Aide : modifier le texte du bouton

intégrer un nouveau composant (invisible) de la partie **Média** permettant la traduction
(il nécessite une connexion internet car c'est un service GOOGLE)



Programmation

Début Algorithme

Si B_ecouter appuyé
Traduire ZT_saisie et stocker dans la variable traduction
Fin_Si

Si traduction reçue
Lancer la prononciation du contenu de traduction
Fin_Si

Fin Algorithme

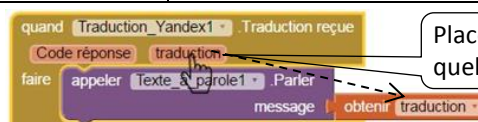
Traduction de l'anglais à l'espagnol

appeler Traduction_Yandex1 Demander traduction
Langue à traduire à "en-es"
Texte à traduire

Traduction de l'espagnol en russe : "es-ru"
Traduction du russe en français : "ru-fr"

Voir <https://tech.yandex.com/translate/doc/dg/concepts/api-overview-docpage/> pour plus d'information, y compris une liste des langues disponibles

Ne vous trompez pas de texte à lire !!!!!



Placer le pointeur de la souris et attendre quelques instants pour obtenir le bloc à glisser

2) Supprimer l'image et modifier le bouton pour que ce soit une image cliquable permettant d'obtenir la prononciation de la phrase saisie.