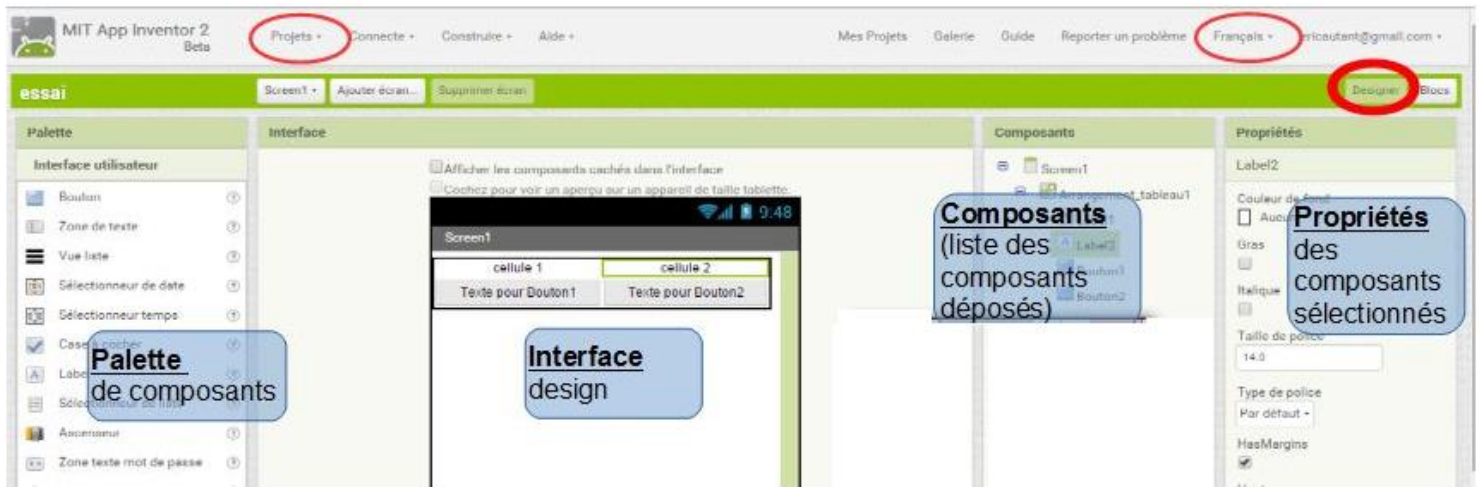


Cliquer sur le bouton designer

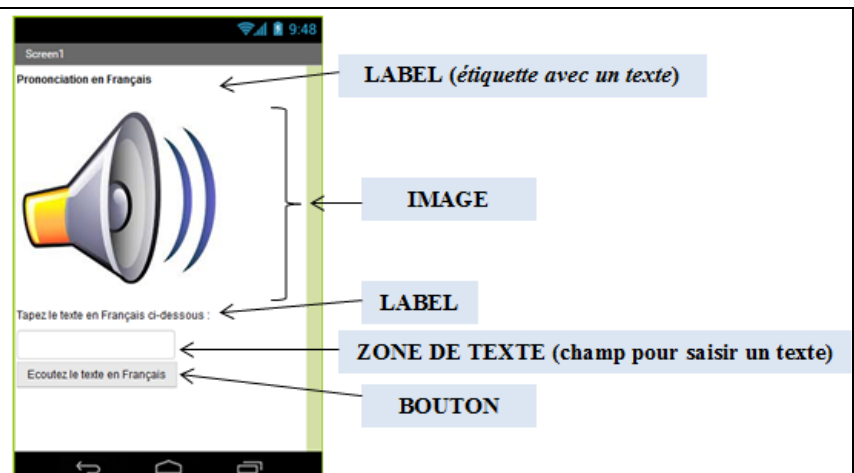
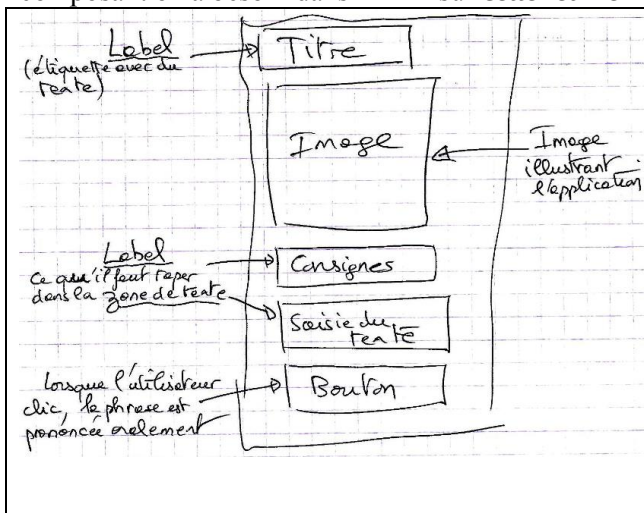


L'application que nous allons créer :

Lorsque l'on appui sur le bouton « **Ecoutez le texte en Français** », l'appli énonce oralement la phrase saisie au clavier

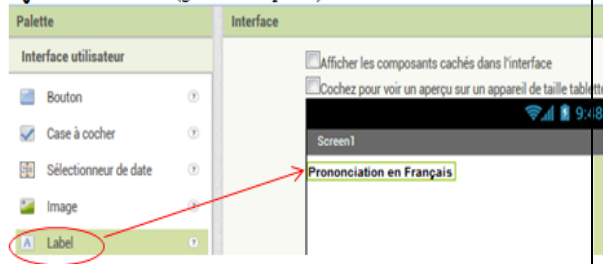


1°) **Dessin de l'IHM** : Il faut prendre un papier et un crayon et dessiner. Une fois l'IHM dessinée, il faut indiquer de quel composant on a besoin dans l'IHM sur cette feuille

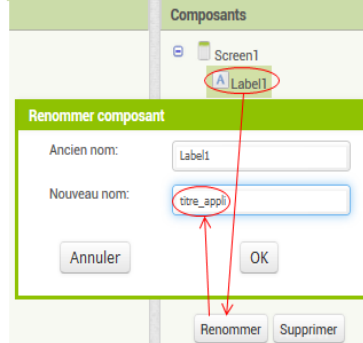


3°) Sélectionner les composants voulus dans la liste proposée sur App Inventor

Ajouter un label (glisser et déposer)



Renommer le label (donnez des noms significatifs)



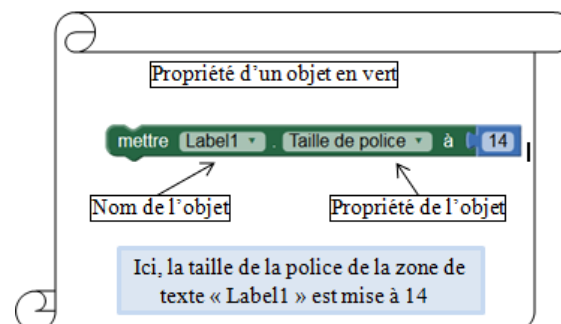
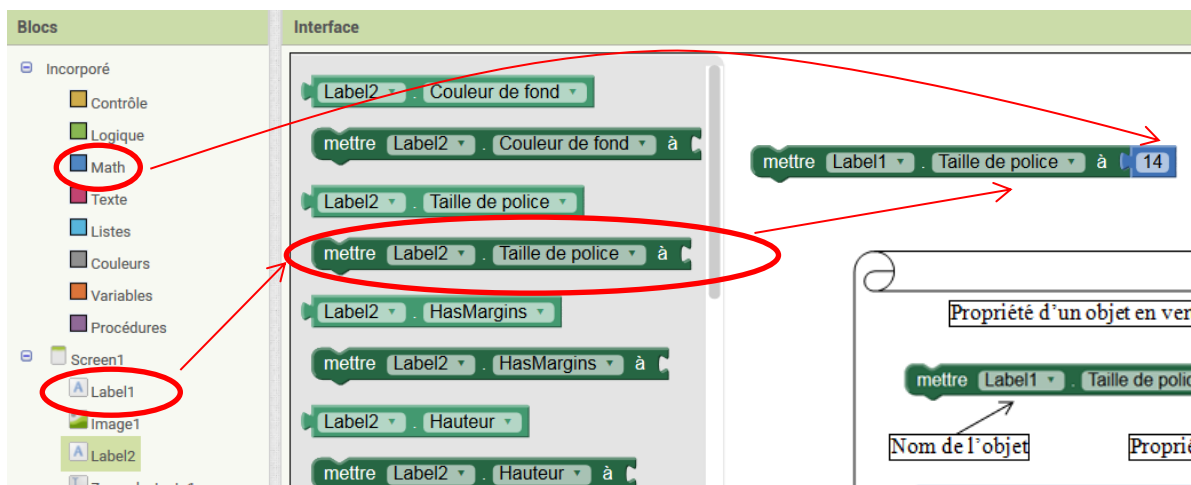
Propriétés du label



Vous pourrez modifier les propriétés des composants comme vous le souhaitez

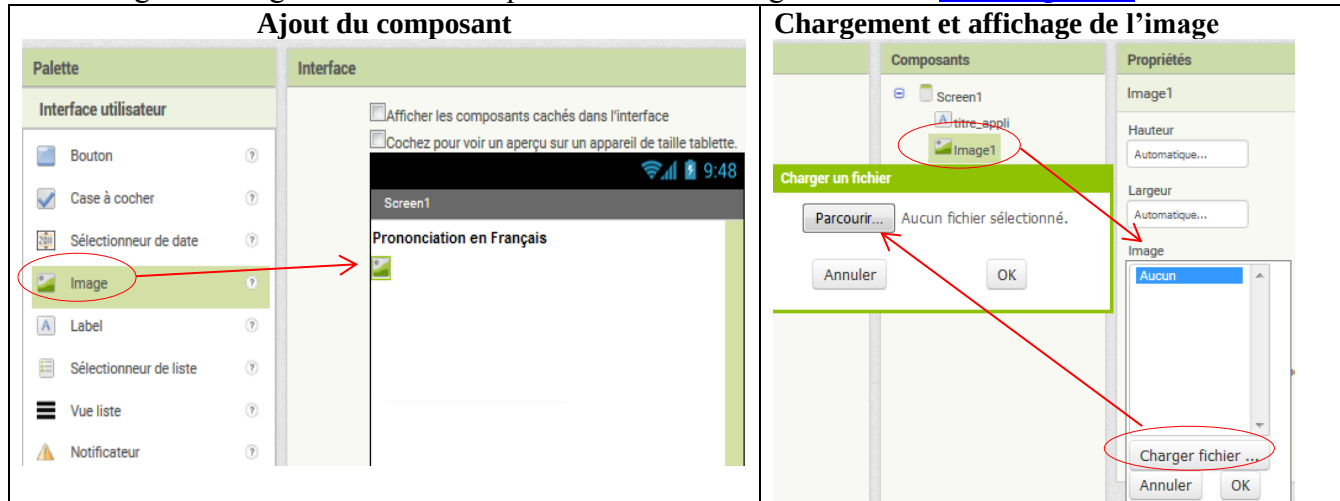
Remarque :

Il est possible d'appliquer une propriété à un composant (encore appelé objet) dans le menu **Blocs**



Ajout de l'image

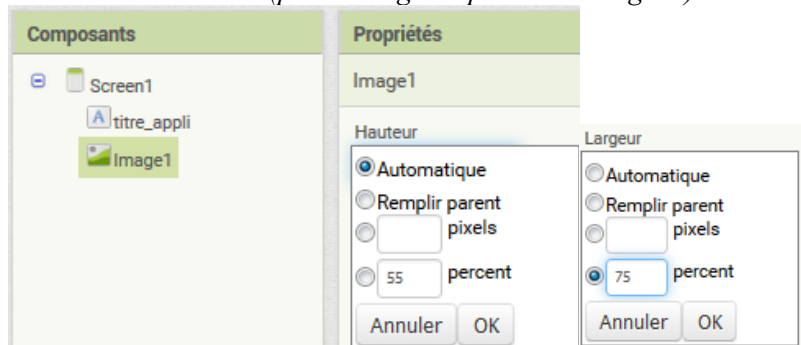
Télécharger et enregistrer sur votre espace de travail l'image suivante : [téléchargement](#)



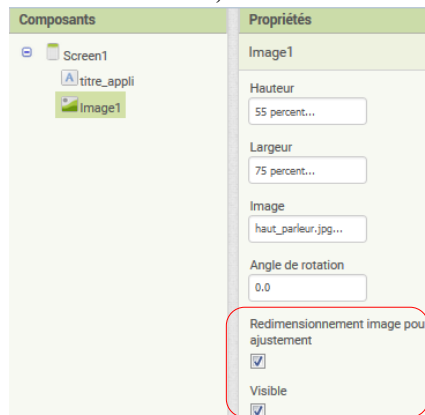
Propriétés de l'image

Dimensions :

elles peuvent être définies en données brutes (pixels) ou en proportion de la taille de l'écran (pourcentage ou percent en anglais)

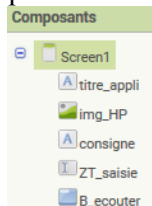


Pour que l'image soit redimensionner en fonction de la taille de l'écran et qu'elle soit visible à l'écran, cochez les cases ci-dessous



Ajout du 2^{ème} label, de la zone de texte et du bouton

Avec la même démarche qu'auparavant, ajouter ces composants en respectant les noms ci-dessous



Ajout du composant invisible permettant la diction de la phrase dans une langue choisie

