

Avant-propos

A. À propos de l'auteur	9
B. À propos de ce livre	9
C. Remerciements	11

Chapitre 1 : Qu'est-ce qu'AI 2 ?

A. Introduction	15
B. Présentation d'App Inventor 2	15
C. Présentation d'Android	17
D. Qu'est-ce que le MIT ?	18
E. Présentation d'applications déjà réalisées avec AI2	18
F. Qu'est-ce qu'App Inventor 2 ne peut pas faire ?	19
G. Les conditions générales d'utilisation d'App Inventor 2	20
H. Scratch : apprenez à développer sans savoir coder	20

I. Conclusion	24
Chapitre 2 : Création d'une application sur AI 2 en quelques minutes	
A. Introduction	27
B. Création d'une application sur AI2 en quelques minutes	27
C. Conclusion	35
Chapitre 3 : Le cahier des charges	
A. Introduction	39
B. Pourquoi réaliser un cahier des charges ?	39
C. Les différentes manières de réaliser une application sur mobile	39
D. Que doit contenir un cahier des charges pour la réalisation d'une application pour mobile ?	40
E. Exemple de cahier des charges	43
F. Conclusion	45

Chapitre 4 : Installer et configurer AI

A. Introduction	49
B. Mise à jour de l'application en temps réel	49
C. Installation de l'émulateur App Inventor 2	56
D. Installation d'App Inventor 2 en local sur votre ordinateur	58

Chapitre 5 : L'espace d'administration d'App Inventor

A. Introduction	67
B. Les menus	67
1. Projects	67
2. Connect	70
3. Build	70
4. Help	71
5. Gallery	74
6. Guide	75
7. Languages	75

C. Profil	75
Chapitre 6 : Les composants	
A. Introduction	79
B. User Interface (Interface utilisateur)	82
C. Layout (Disposition)	88
D. Media (Média)	89
E. Drawing and Animation (Dessin et animation)	91
F. Sensors (Capteurs)	92
G. Social	94
H. Storage (Stockage)	97
I. Connectivity (Connectivité)	98
J. LEGO® MINDSTORMS®	99
K. Experimental (Expérimental)	102

L. Extension	103
---------------------	------------

M. Conclusion	103
----------------------	------------

Chapitre 7 : Le design

A. Introduction	107
------------------------	------------

B. Charte graphique	107
----------------------------	------------

C. Conclusion	111
----------------------	------------

Chapitre 8 : Les propriétés

A. Introduction	115
------------------------	------------

B. Catégorie User Interface	115
------------------------------------	------------

1. Les propriétés du composant Screen (écran)	115
---	-----

2. Les propriétés du composant Button (bouton)	119
--	-----

3. Les propriétés du composant CheckBox (case à cocher)	120
---	-----

4. Les propriétés du composant DatePicker (Sélecteur de dates)	120
--	-----

5. Les propriétés du composant Image	120
--------------------------------------	-----

6. Les propriétés du composant Label	
--------------------------------------	--

7. Les propriétés du composant ListPicker (Sélecteur de liste)	121
8. Les propriétés du composant ListView (Vue liste)	122
9. Les propriétés du composant Notifier (Notificateur)	123
10. Les propriétés du composant PasswordTextBox (Zone de texte mot de passe)	123
11. Les propriétés du composant Slider (Ascenseur)	124
12. Les propriétés du composant Spinner (Curseur animé)	124
13. Les propriétés du composant TextBox (Zone de texte)	124
14. Les propriétés du composant WebViewer (Afficheur web)	125
C. Catégorie Layout	127
1. Les propriétés du composant HorizontalArrangement (Arrangement horizontal)	127
2. Les propriétés du composant TableArrangement (Arrangement_tableau)	127
D. Catégorie Média	127
1. Les propriétés du composant Player (Lecteur)	127
2. Les propriétés du composant Sound (Son)	128
3. Les propriétés du composant SoundRecorder (Enregistreur_son)	128
4. Les propriétés du composant TextToSpeech (Texte à parole)	128
E. Catégorie Drawing and Animation	128
1. Les propriétés du composant Ball (Balle)	128

2. Les propriétés du composant Canvas (cadre)	129
F. Catégorie Sensors (Capteurs)	129
1. Les propriétés du composant AccelerometerSensor (Accéléromètre)	129
2. Les propriétés du composant BarcodeScanner (Scanneur_code_à_barre)	129
3. Les propriétés du composant Clock (Horloge)	129
4. Les propriétés du composant LocationSensor (Capteur_position)	130
5. Les propriétés du composant NearField (Champ_proche)	130
6. Les propriétés du composant Pedometer	130
7. Les propriétés du composant ProximitySensor	130
G. Catégorie Social	130
1. Les propriétés du composant PhoneCall (Appel_téléphonique)	130
2. Les propriétés du composant Texting (SMS)	131
3. Les propriétés du composant Twitter	131
H. Catégorie Storage (Stockage)	131
1. Les propriétés du composant FusiontablesCentre (ContrôleFusionTables)	131
2. Les propriétés du composant TinyWebDB	132
I. Catégorie Connectivity	132
1. Les propriétés du composant Web	132

J. Catégorie Experimental	132
1. Les propriétés du composant FirebaseDB	132
Chapitre 9 : Les blocs logiques	
A. Introduction	137
B. Présentation de l'écran Blocks	137
C. Gérer les blocs	141
D. Les différentes catégories de blocs logiques	146
1. Control (Contrôle)	146
2. Logic (Logique)	149
3. Math	150
4. Text (Texte)	153
5. Lists (Listes)	155
6. Colors (Couleurs)	158
7. Variables	159
8. Procédures	160
E. Les fonctions des composants User interface	160

1. Composant Screen (écran)	161
2. CheckBox	164
3. DatePicker	165
4. Image	168
5. Label	169
6. ListPicker	170
7. ListView	170
8. Notifier	170
9. Spinner	179
10. TextBox	182
11. TimePicker	185
12. WebView	188
F. Les fonctions des composants Layout	190
G. Les fonctions des composants Media	197
1. Camcorder	197
2. Camera	199
3. ImagePicker	199
4. Player	201
5. Sound	203
6. SoundRecorder	203

7. SpeechRecognizer	204
8. TextToSpeech	204
9. VideoPlayer	206
10. YandexTranslate	207
H. Les fonctions des composants Drawing and Animation	209
1. Canvas	209
2. Ball	217
3. ImageSprite	220
I. Les fonctions des composants Sensor	222
1. AccelerometerSensor	222
2. BarcodeScanner	225
3. Clock	227
4. GyroscopeSensor	231
5. LocationSensor	231
6. NearField	234
7. OrientationSensor	239
8. Pedometer	241
9. ProximitySensor	243
J. Les fonctions des composants Social	

	244
1. ContactPicker	244
2. EmailPicker	247
3. PhoneCall	247
4. PhoneNumberPicker	248
5. Sharing	248
6. Texting	251
7. Twitter	252
K. Les fonctions des composants Storage	254
1. File	254
2. FusiontablesControl	256
3. TinyDB	265
4. TinyWebDB	267
L. Les fonctions des composants Connectivity	268
1. ActivityStarter	268
2. Bluetooth	271
3. Web	277
M. Les fonctions des composants LEGO® Mindstorms®	279
N. Les fonctions des composants Experimental	

	280
1. FirebaseDB	280
Chapitre 10 : Faire connaître son application	
A. Introduction	287
B. Publier son application dans la communauté App Inventor 2	287
C. Play Store	289
Chapitre 11 : Aller plus loin qu'AI	
A. Introduction	295
B. AdMob	295
C. Android Studio	298
D. Différences entre Android Studio et App Inventor 2	299
1. Installation d'Android Studio	299
2. Création d'une application toute simple avec Android Studio	302
3. Mise en place de Google Analytics sur Android Studio	312

E. Keosu

322

Index

323