9B..
N°...

Collège Ali Belhouane Kélibia

Mme Marwa ZOUAOUI

Mon devoir de synthèse n°1



Tout au long de ce trimestre, on a découvert Appinventor. Il est temps de vous évaluer !
Jouons ensemble !

Je suis :
.....
.....
Date : 2019

Ma note :

Remarque :

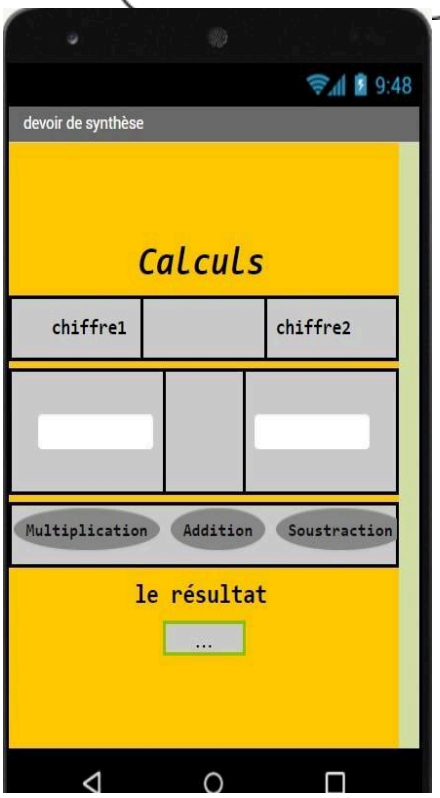
I) Créons une application mobile : *(13 pts)*

Je vous propose de créer une application mobile pour faire des opérations mathématiques entre deux nombres donnés par l'utilisateur.



1- Ouvrir Appinventor hors ligne et connecter avec un compte portant ton nom et prénom. ***(1 pt)***

2- Créer l'écran suivant en insérant les composants adéquats.

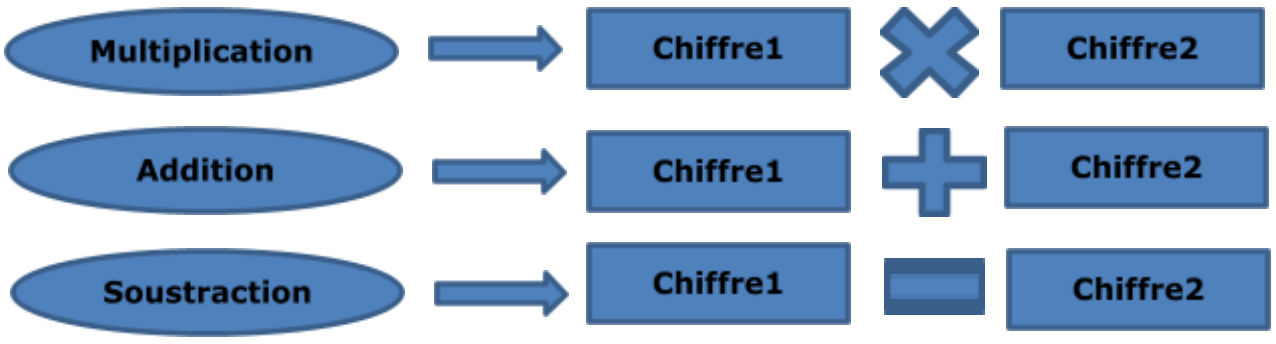


NB : régler les propriétés au choix... (5 pts)

3- Passer au mode Blocs et programmer les trois boutons pour afficher à chaque fois qu'on clique dessus le résultat dans le label sous le texte « le résultat ».

Chaque fois, on affiche le résultat selon l'opération choisie des chiffres saisis. ***(4 pts)***

4- Ajouter les composants invisibles : « Accéléromètre » et « Texte à parole » puis programmer l'évènement quand on secoue le téléphone, on entend le résultat. ***(3 pts)***

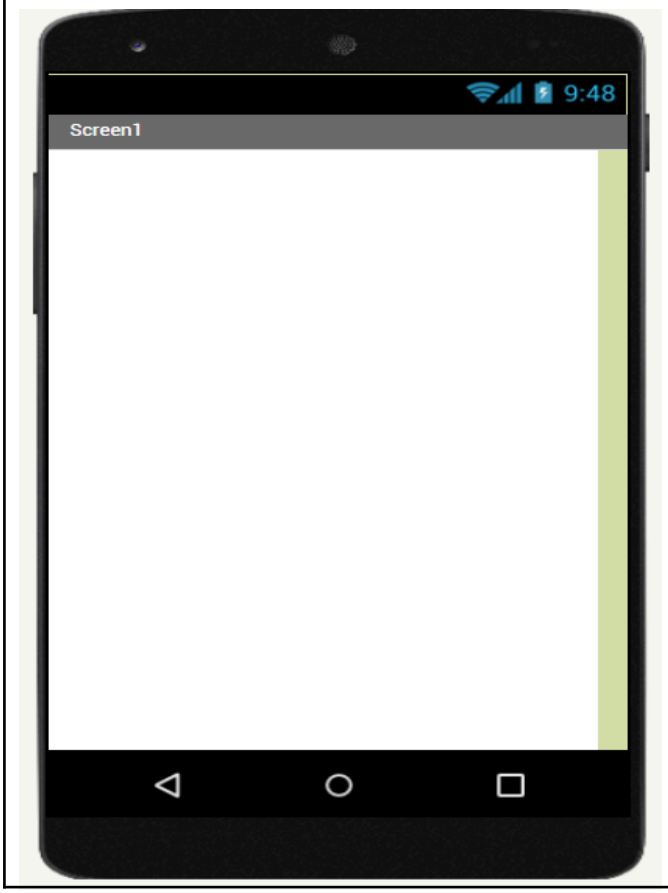
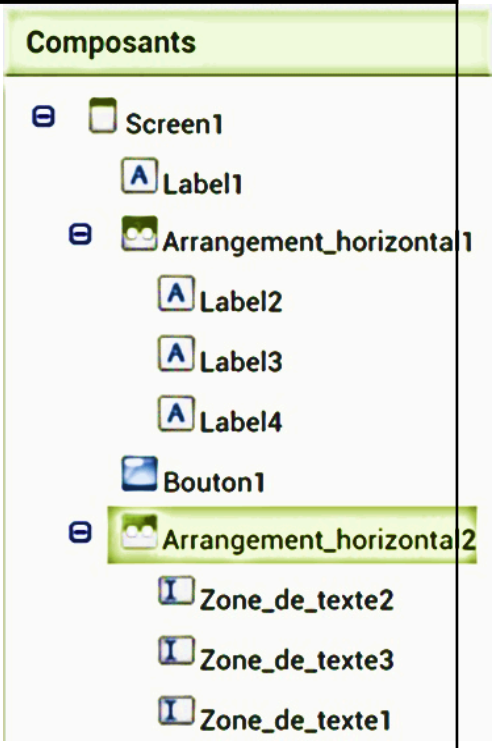




II) *Evaluons nos connaissances en jouant.* ***(7 pts)***

Question 1: ***(2.5 pts) Dessinons***

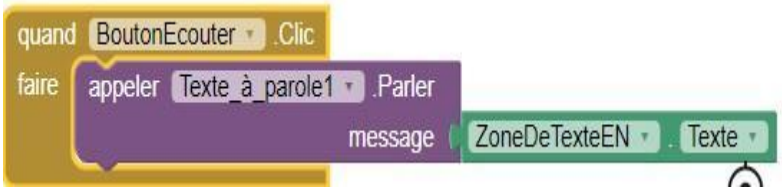
Voici une capture des composants d'un écran que j'ai créé avec Appinventor, en déduire sa disposition en identifiant chaque composant :

Mon écran	***Liste des composants***
	

Question 2: ***(1.5 pts) Jouons au devinette*** Relier chaque bloc avec sa signification :

- 
- 

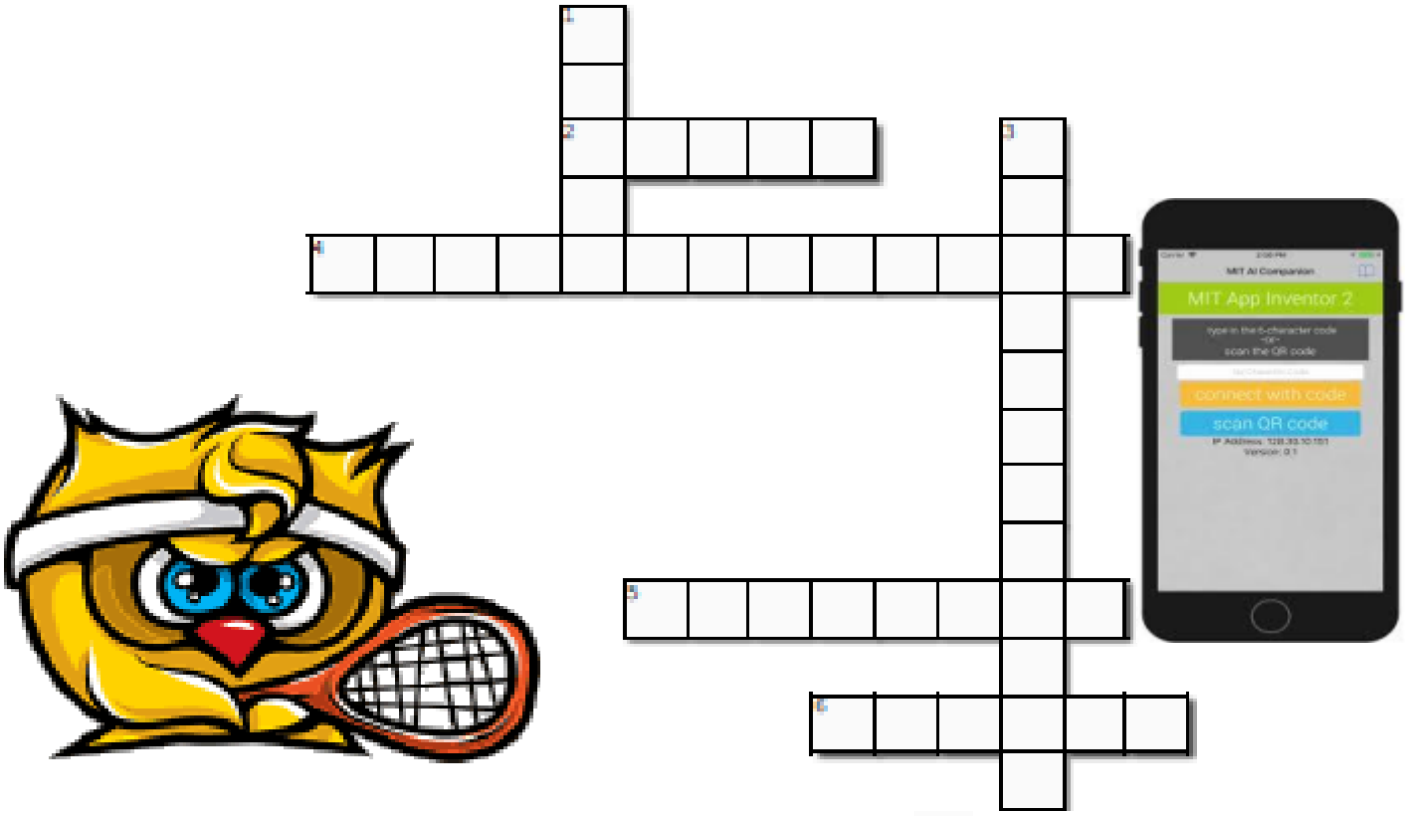
- Transformer un texte en voix au clic
- Cacher un composant sur l'écran

- 

- Faire une opération mathématique

Question 3: *(3 pts) Jouons aux Mots croisés*

Je vous ai créé cette grille de mots croisés rien que pour vous ! Aller jouons et testons si on a bien compris Appinventor :



Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

Horizontal

2. Le mode appinventor où on programme.

- Un capteur (il détermine si on secoue le téléphone).
- Le mode appinventor où on crée notre écran.
- Un composant utilisé pour cliquer dessus.

Vertical

1. Un composant qui affiche un texte.

3. Un composant pour ranger mon écran (changer sa disposition).

Mes appréciations :

Je m'évalue			
Capacité	très bien	Moyen	Pas du tout
J'ai aimé le devoir			
J'ai apprécié les séances d'informatique			

