

Gestion d'images

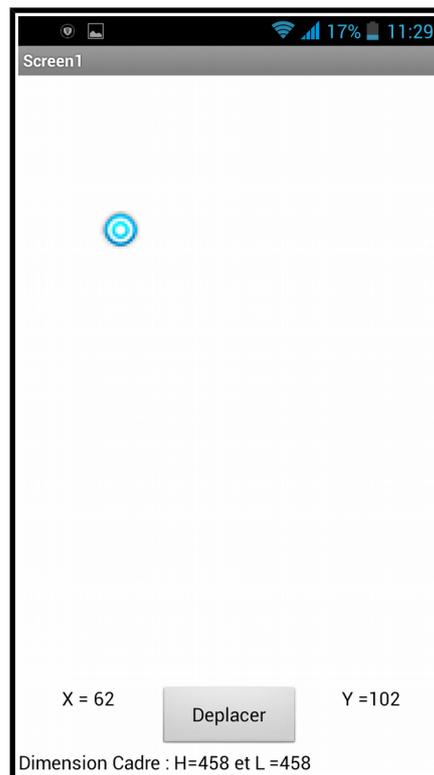
2016-2017

AppInventor
Séance 2

Objectifs : Savoir créer une application Android comportant un cadre, placer une image à l'intérieur, connaître sa position, la déplacer, modifier ses paramètres.

Exercice 1 :

Réaliser l'application présentée ci-dessous. (Vous pouvez vous aider de n'importe quel tutoriel trouvé sur Internet).



A chaque appui sur le bouton « Déplacer », la cible est déplacée sur une nouvelle position aléatoirement choisie.

La position de la cible doit être indiquée.

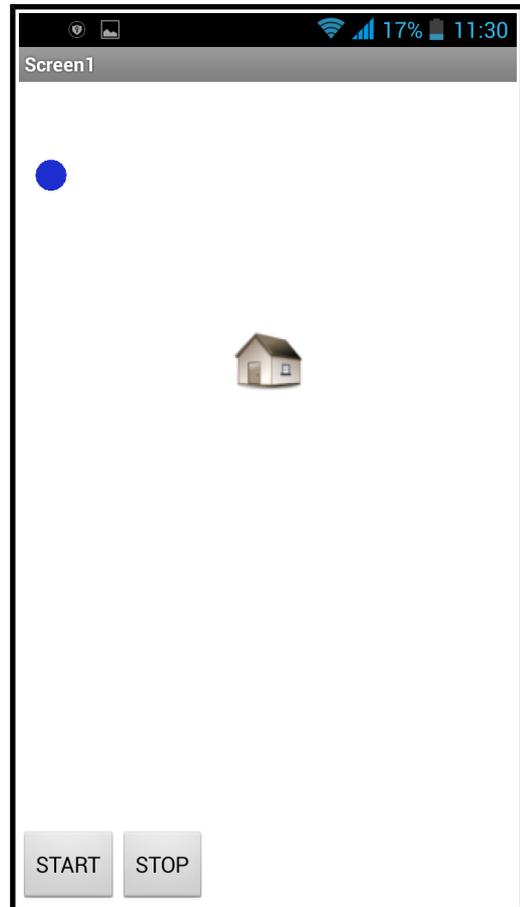
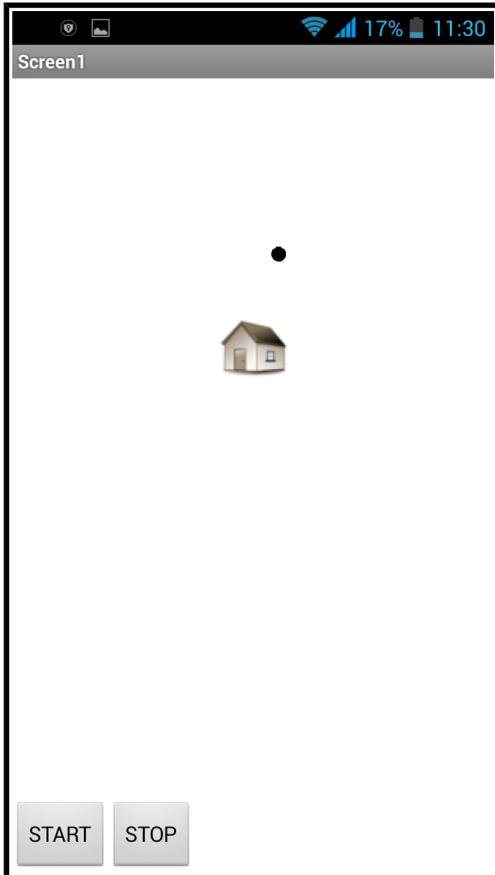
Les dimensions de la fenêtre doivent être affichées.

Conseils :

- Utiliser le menu « Dessin et animation » pour créer un cadre et mettre une image dedans.
- La position X, le bouton « Déplacer » et la position Y sont trois éléments d'un arrangement Horizontal (Menu « Layout »)

Exercice 2 :

Réaliser l'application présentée ci-dessous. (Vous pouvez vous aider de n'importe quel tutoriel trouvé sur Internet).



Initialement, la balle est noire et de diamètre 5.

Après appui, sur le bouton « START » :

- la balle se déplace à une vitesse initialisée à 10,
- change de couleur (nouvelle couleur au choix) et de diamètre (nouvelle valeur de 10),
- si la balle touche un bord, elle rebondit avec un angle aléatoire et sa vitesse augmente de 15,
- si la balle touche la maison centrale, elle rebondit avec un angle aléatoire et change de couleur.

Après appui, sur le bouton « STOP » :

- la balle ne s'arrête,
- reprend la couleur d'origine et le diamètre d'origine,
- la vitesse est remise à 10.

Conseils :

- Placer un cadre, une image (la maison) et un canvas sprite (la balle)