

Gestion du temps

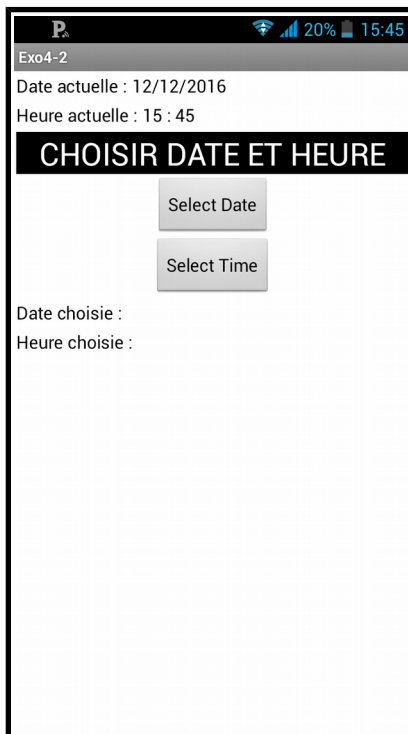
2016-2017

AppInventor
Séance 4

Objectifs : Savoir récupérer la date et l'heure, gérer un chronomètre, faire un affichage durant un temps déterminé.

Exercice 1 :

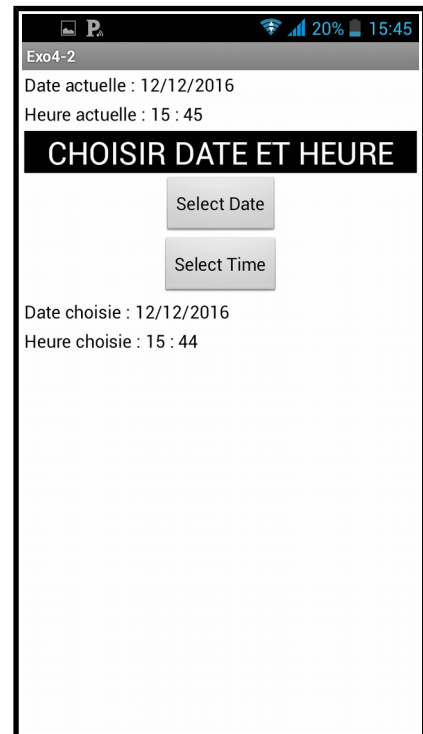
Réaliser l'application présentée ci-dessous. (Vous pouvez vous aider de n'importe quel tutoriel trouvé sur Internet).



Au lancement



Choix de la date



Affichage final

L'application indique la date et l'heure lors du lancement de celle-ci.

Un bouton permet de sélectionner une date. La date choisie sera affichée à l'écran.

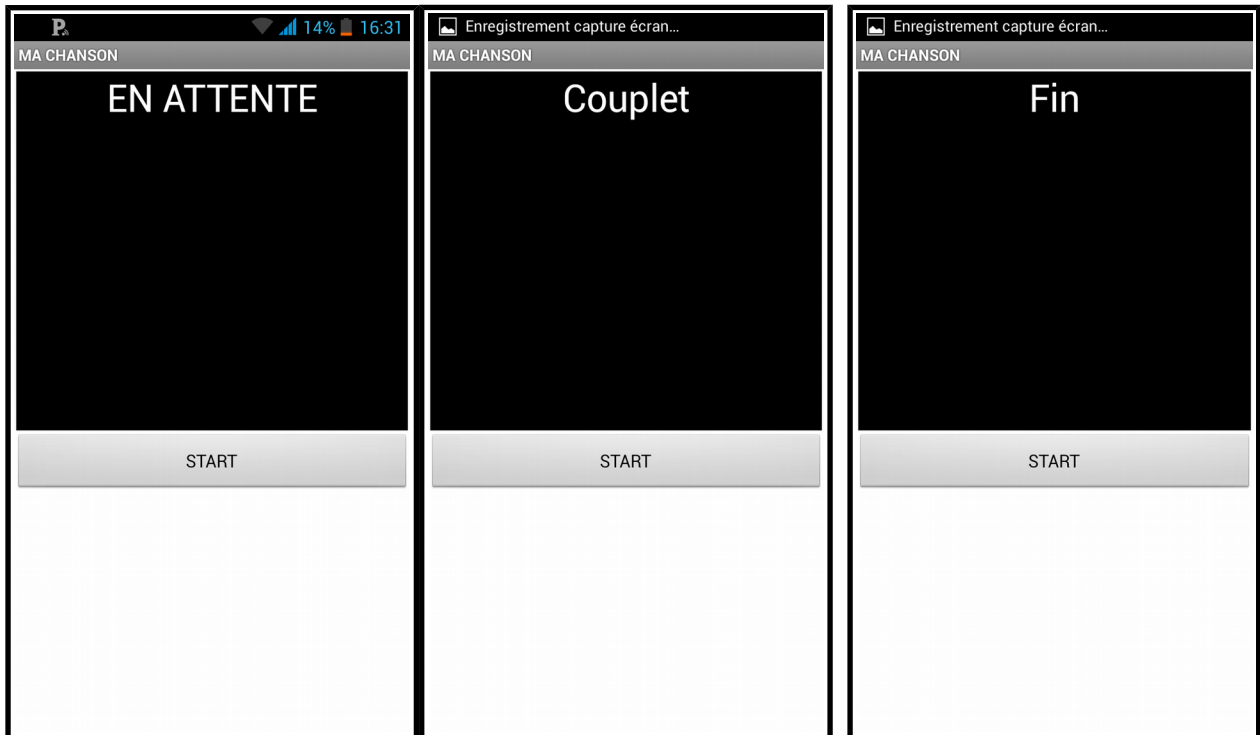
Un autre bouton permet de sélectionner une heure. L'heure choisie sera affichée à l'écran.

Conseils :

- Utiliser les outils "Clock" du menu "Sensor" pour avoir la date et l'heure actuelle.
- Utiliser les outils "TimePicker" et "DatePicker" du menu "User Interface" pour faire la saisie de la date et de l'heure par l'utilisateur.

Exercice 2 :

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



Au lancement

Couplet et Refrain

Fin

L'application simule un Karaoqué. Après appui sur le bouton « START », un couplet est présenté durant 10 secondes, puis le refrain durant 20 secondes et ensuite le mot « Fin » apparaît.

Conseils :

- Utiliser deux outils "Clock" pour gérer les deux temps d'affichage.

Améliorations :

- Inclure un bouton « Pause » et un bouton « Reprendre » qui permettent de faire une pause dans le défilement.

Exercice 3 :

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



Au début



En action

L'application est un chronomètre basique avec ses trois boutons. La remise à zéro du temps peut-être faite lorsque le chronomètre est en route.

Conseils :

- Utiliser les outils "Clock" du menu "Sensor"
- Utiliser un compteur pour les secondes, un autre pour les minutes et un dernier pour les heures.