

Objectif :

Créer une appli pour enseigner quelque chose à quelqu'un (une recette de cuisine, un mouvement de danse, un sport, un jeu, jouer d'un instrument de musique, ...)

Recherche d'idée

Ecrire ci-dessous 3 propositions d'applis que vous pourriez créer

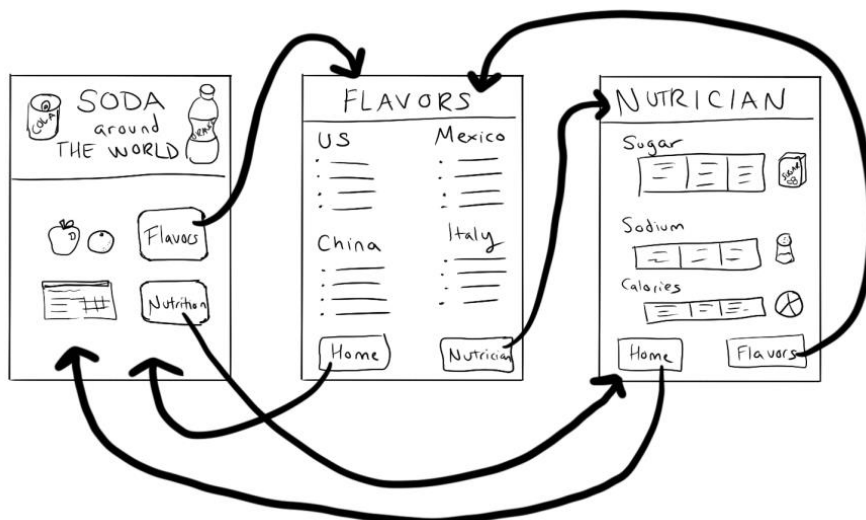
Choix de l'Appli

Ecrire ci-dessous l'appli que vous avez décidé de créer et pourquoi vous avez choisi celle-là

Création des différents écrans

Sur la page suivante dessiner, à main levée, vos différents écrans en utilisant des flèches pour expliquer comment on passe d'un écran à l'autre. Si vous prévoyez d'utiliser plus de 4 écrans, dessinez les suivants une autre feuille et agrafez-là à votre compte-rendu.

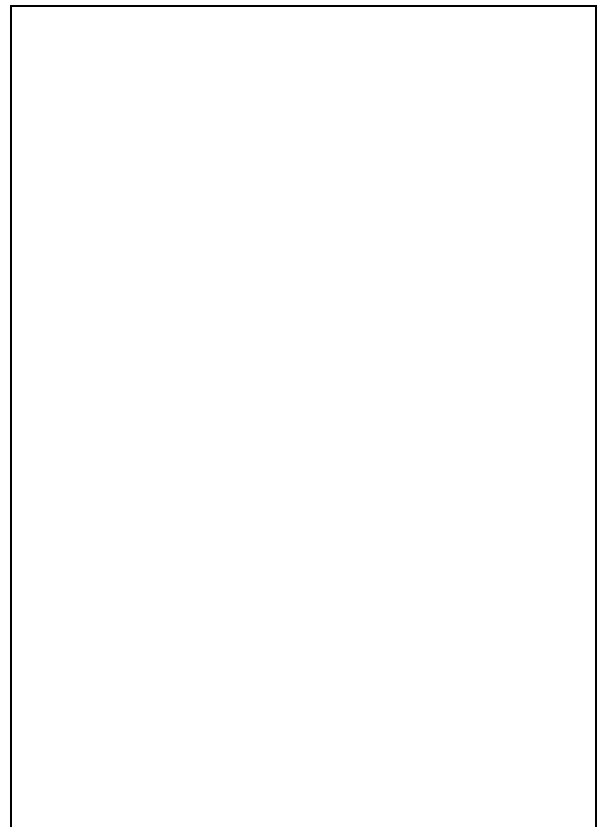
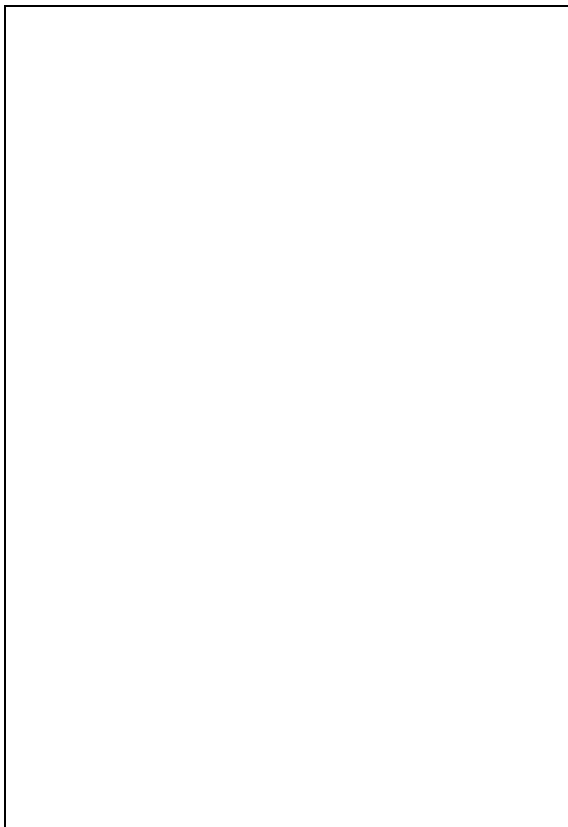
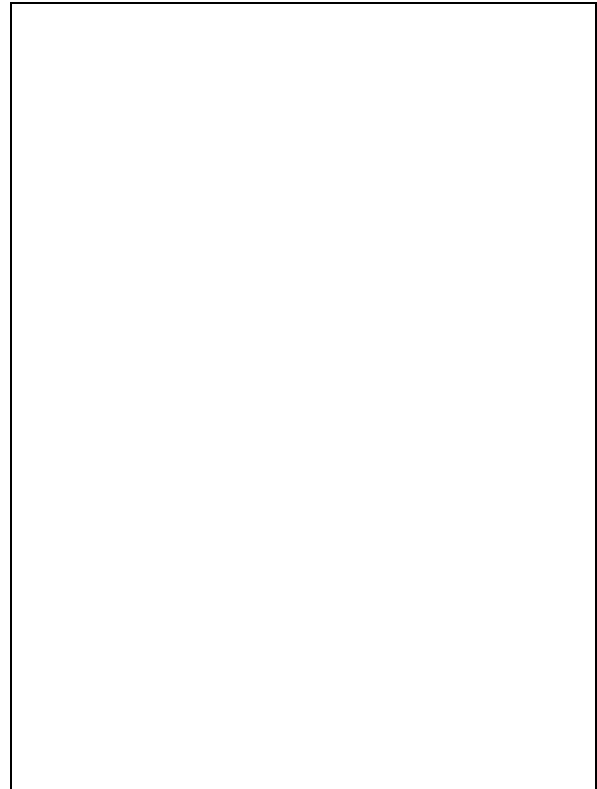
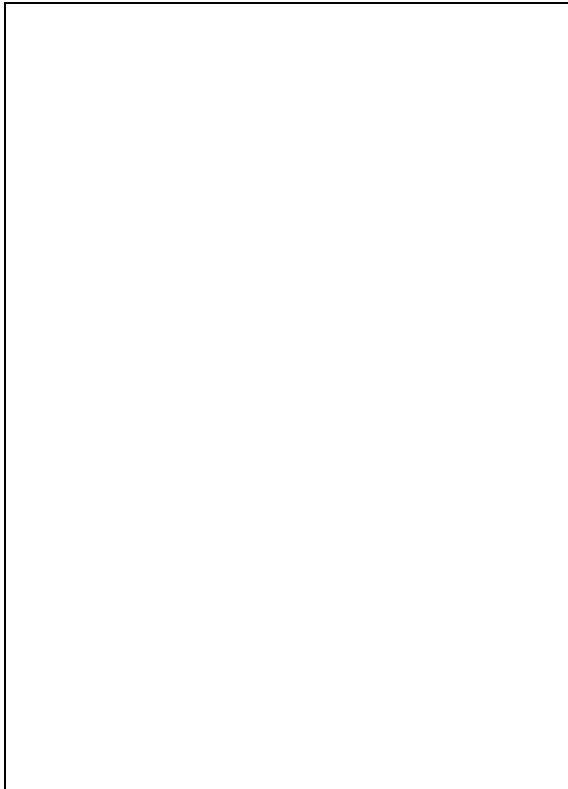
Exemple :





Les Applis mobiles

Guide de création de l'appli n°2





Les Applis mobiles

Guide de création de l'appli n°2



Identification des entrées et des sorties de votre programme

Pour rendre votre appli interactive, vous allez utiliser les actions faites par l'utilisateur (exemple : cliquer sur un bouton) pour provoquer des actions (exemple : changer d'écran, lancer un gif animé, lancer un fichier son, ...)

Noter dans le tableau ci-dessous les noms des boutons qui permettent de déclencher un évènement et décrivez celui-ci.

Nom (ID) permettant d'identifier le bouton sur lequel on clique dans votre programme	Éléments déclenchés par cette action
« dogButton »	<i>Une image de chien apparait La couleur de fond de l'écran est changée en vert.</i>

Retour à la page d'accueil de votre Appli

N'oubliez pas, à la fin de votre Appli de prévoir un bouton permettant à l'utilisateur de revenir à la page d'accueil.