

APP INVENTOR



Quelles solutions pour fermer son APP ?

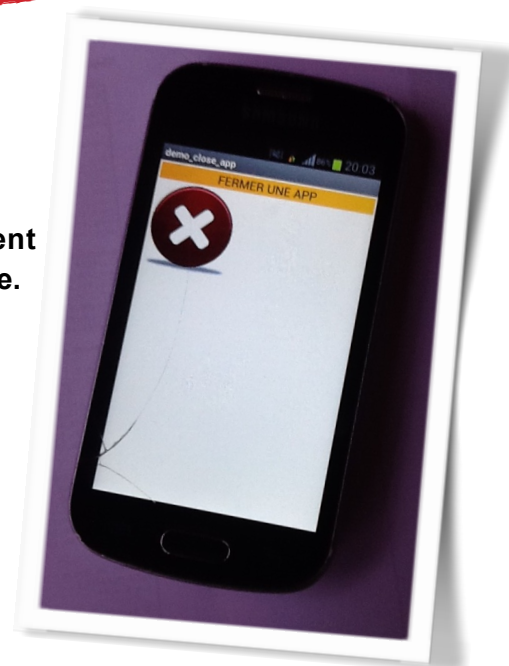


Ce tutoriel présente deux solutions qui permettent d'intégrer la fonction "Fermer son app" à son programme.

Démo :



<https://youtu.be/huXQaXGw3ZE>

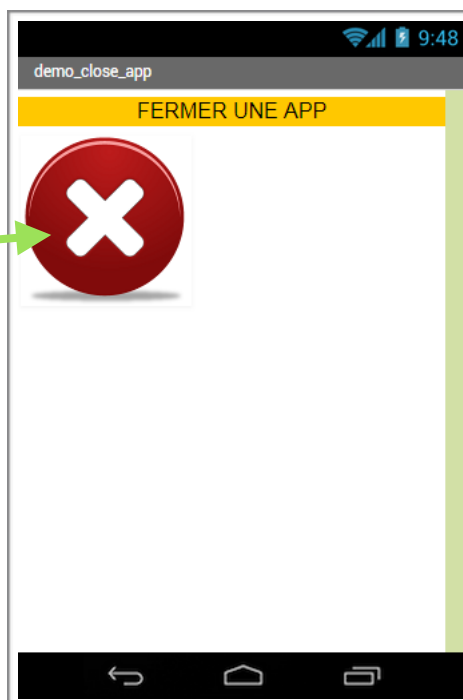


1

Dessinez l'interface d'utilisation de l'application.

Pour faciliter le tutorial, renommez la variable comme ceci

BP_Fermer_APP



Solution n°1



L'application se ferme automatiquement dès que l'utilisateur clique le bouton "Fermer".

quand BP_fermer_APP .Clic
faire fermer l'application

2

rechercher les blocs dans les différentes librairies, rédiger le programme



C'est dans la **librairie Contrôle** que vous trouverez le **bloc Fermer l'application**.

The screenshot shows the App Inventor interface. On the left, the 'Incorporé' library is expanded to show the 'Contrôle' category, which is highlighted with a green arrow. The 'Contrôle' category contains several blocks: Contrôle, Logique, Math, Texte, Listes, Couleurs, Variables, and Procédures. Below the library, the 'BP_fermer_APP' component is visible. On the right, the logic editor shows a sequence of blocks: 'évaluer mais ignorer résultat', 'ouvre un autre écran Nom écran .Clic', 'ouvre un autre écran avec une valeur de départ nom écran valeur de départ', 'Obtenir valeur de départ', 'fermer l'écran', 'ferme écran avec valeur résultat', 'fermer l'application' (highlighted with a green arrow), 'obtenir texte brut de début', and 'ferme l'écran avec texte brut texte'.

Solution n°2



Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton Fermer, une notification apparaît à l'écran qui demande si celui-ci est sûr de vouloir quitter l'application.

S'il clique sur oui alors celle-ci est fermée sinon le message est fermé et la personne peut continuer à utiliser son service.



3

Glisser-déposer le **notificateur** sur l'interface. Il apparaît dans la liste des composant non visibles.



Possibilité de mettre en forme le notificateur depuis les propriétés, ces options ne sont pas abordées dans ce tuto.

4

dans l'onglet BLOCS, sélectionner le composant BP_Fermer_APP

5

rechercher les blocs dans les différentes bibliothèques, programmer le bouton comme :



mettre "annulable=faux" évites la création d'un troisième bouton Annuler. Inutile dans notre cas.



Sélectionner le composant Notificateur1 pour trouver ces deux blocs