

# APP INVENTOR

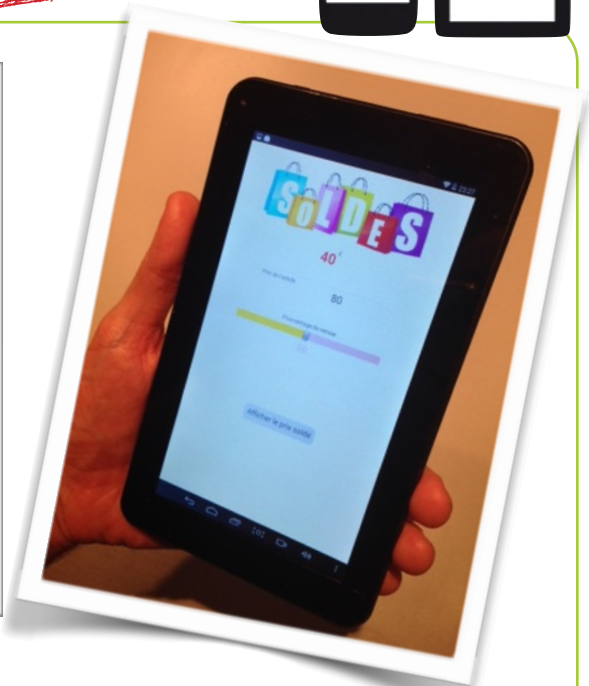


**App Solde**



L'idée est de réaliser une application pour les soldes :

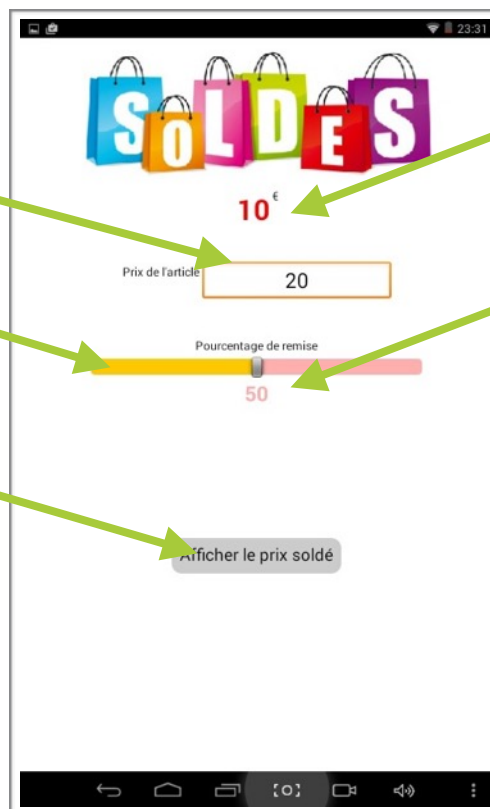
L'utilisateur indique le prix de l'article ainsi que la remise en pourcentage et l'application vous informe du prix soldé.



Dans un nouveau projet, dessinez l'interface d'utilisation de l'application

Pour faciliter le tutorial, renommez les variables avec celles-ci

1



Acquisition\_prix

Acquisition\_pourcentage

Bouton1

Label\_affiche\_prix\_solde

Label\_affiche\_pourcentage



L'utilisateur indique le prix de l'article dans le champ de texte « Acquisition\_prix » et sélectionne le pourcentage de remise dans « Acquisition\_pourcentage ».

Il valide son choix via le bouton « Bouton1 ».



Si le curseur du pourcentage de remise est modifié, la variable « Label\_affiche\_pourcentage » est automatiquement modifiée.

Si le « bouton1 » est activé, le calcul et l'affichage de « Label\_affiche\_prix\_solde » s'affiche.

**Palette**

**Interface utilisateur**

**Disposition**

- Arrangement tableau
- Arrangement vertical
- Arrangement horizontal

**Propriétés**

ligne1

Alignement horizontal  
Centrer

Alignement vertical  
Haut

Couleur de fond  
Par défaut

Hauteur  
10 percent...

Largeur  
100 percent...

Image  
Aucun...

Visible



2

Avant d'ajouter les composants, il est important d'organiser l'écran soit par le biais de tableau ou de lignes.

Dans cet exemple, le choix est orienté sur des lignes qui prennent tout l'écran en largeur (Width : 100 %)

Réalisez votre interface ...

**Palette**

**Interface utilisateur**

- Bouton
- Zone de texte
- Vue liste
- Sélecteur de date
- Sélecteur temps
- Case à cocher
- Label
- Sélecteur de liste
- Ascenseur
- Zone texte mot de passe
- Notificateur
- Image



3

Insérez les composants :

Image : image ...

Label : pour les textes

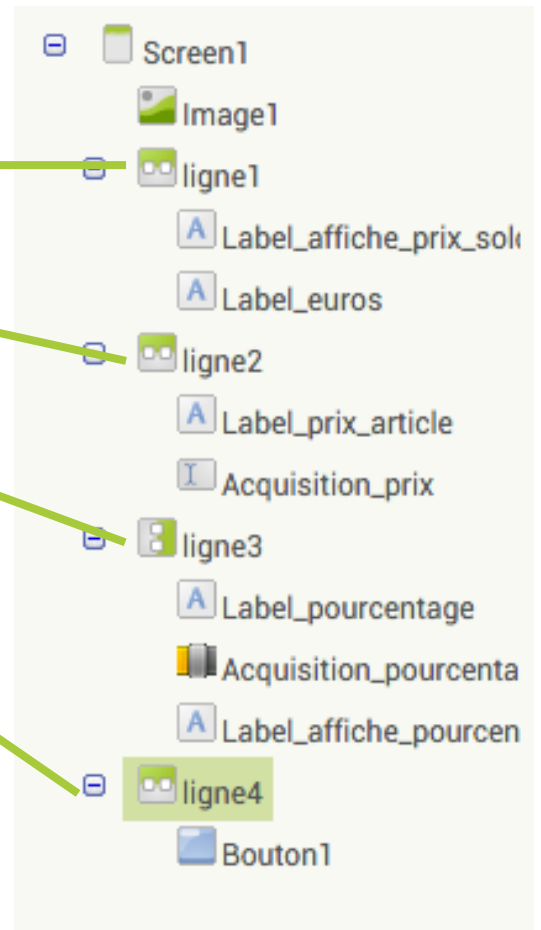
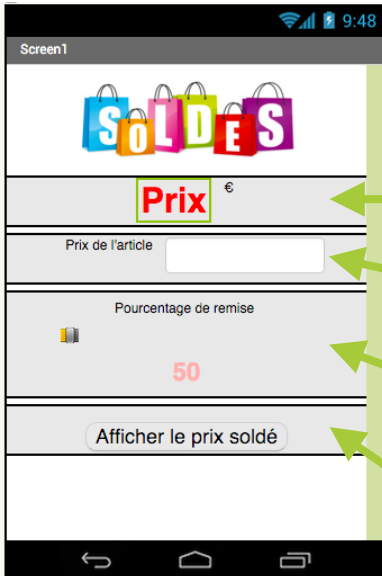
Ascenseur : curseur qui permettra d'indiquer le % de remise

Bouton : pour le bouton

Zone de texte : Champ de texte qui permettra d'indiquer le prix de l'article (il est possible de paramétrer l'affichage du clavier en exclusivement numérique)

Nombres uniquement





4

Complétez l'interface.  
Puis pensez à renommer les composants pour faciliter le travail ensuite.



Valeur maximale

Valeur Min

ThumbEnabled

Position puce



Le curseur pourra prendre les valeurs entre 10 et 90 soit entre 10% et 90%

Texte

5

Petite astuce ici, qui consiste à faire coïncider le curseur avec le texte ...

Nous allons voir juste après dans le code block comment les faire fonctionner ensemble

Un peu de mathématiques ...

L'application va enregistrer le prix de l'article dans la variable « global\_prix » et le pourcentage de remise dans « global\_pourcentage » la formule est donc la suivante :

$$\text{global\_prix\_solde} = \text{global\_prix} - \frac{\text{global\_prix} \times \text{global\_pourcentage}}{100}$$

Soit :

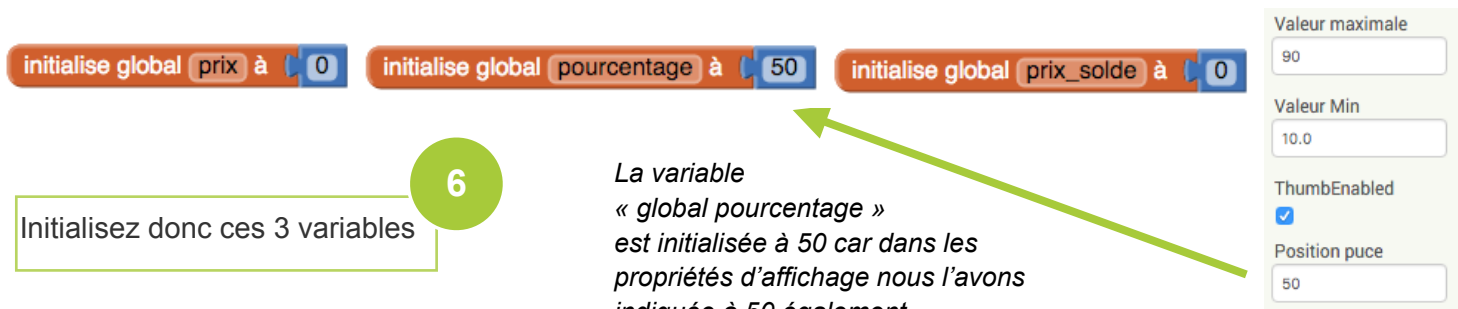
$$\text{global\_prix\_solde} = \text{global\_prix} - \left( \text{global\_prix} \times \text{global\_pourcentage} \right) / 100$$

initialise global prix à 0    initialise global pourcentage à 50    initialise global prix\_solde à 0

6

Initialisez donc ces 3 variables

La variable « global\_pourcentage » est initialisée à 50 car dans les propriétés d'affichage nous l'avons indiquée à 50 également.



7

Réalisez ensuite le code block spécifique au curseur : « Acquisition\_pourcentage »




**Si le curseur « Acquisition\_pourcentage » change de position**  
**Alors :**  
Le texte de « Label\_affiche\_pourcentage » prend la valeur de la position du curseur  
et la variable « global\_pourcentage » prend pour valeur la position du curseur

```
quand Acquisition_pourcentage . Position changée
  Position puce
  faire
    mettre Label_affiche_pourcentage . Texte à Acquisition_pourcentage . Position puce
    mettre global_pourcentage à Acquisition_pourcentage . Position puce
```




8

Terminez avec le code block du « bouton1 » et donc de l'affichage du prix de l'article soldé dans : « Label\_affiche\_prix\_solde »



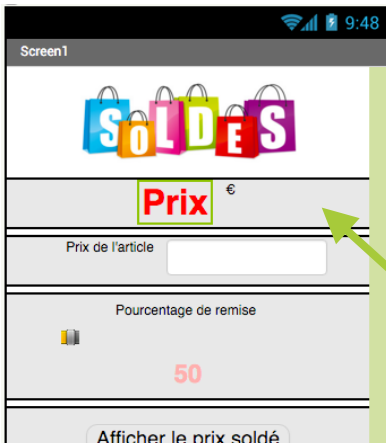
**Si le bouton « Bouton1 » est cliqué**  
**Alors :**  
La variable « global\_prix » prend pour valeur Elle texte indiqué dans « Acquisition\_prix »  
La variable « global\_prix\_solde » = prix soldé (formule mathématique)  
Le texte de « Label\_affiche\_prix\_solde » prend la valeur de la variable précédemment calculée : « global\_prix\_solde »

```
quand Bouton1 . Clic
  faire
    mettre global_prix à Acquisition_prix . Texte
    mettre global_prix_solde à
      obtenir global_prix - (obtenir global_prix x obtenir global_pourcentage) / 100
    mettre Label_affiche_prix_solde . Texte à obtenir global_prix_solde
```



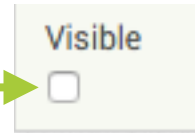
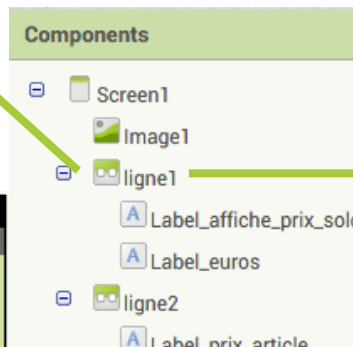
9

L'application est quasi terminée, dans tous les cas elle est fonctionnelle !  
Je vous laisse tester ...



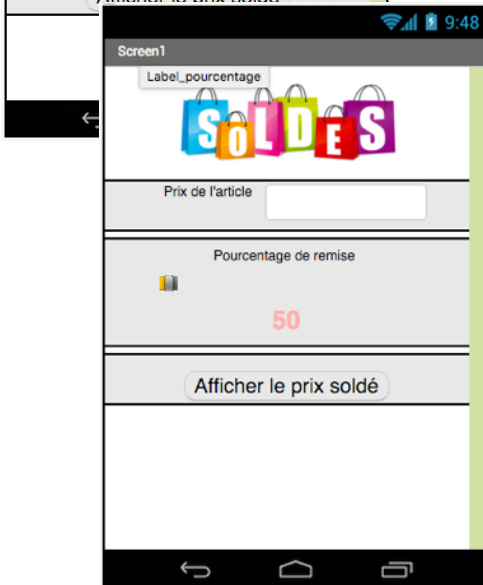
L'application devrait fonctionner mais plusieurs problèmes se présentent !

Le premier : dès l'ouverture de l'application, la ligne1 (mot Prix en rouge) s'affiche car aucun prix d'article a été indiqué. Il faut donc enlever l'affichage de cette partie et activer l'affichage que si le bouton1 est cliqué.



Rendez donc invisible cette ligne

10



Maintenant il faut modifier le code block de façon à afficher la « ligne1 » que quand le « bouton1 » est cliqué

11

```

quand Bouton1 .Clic
faire
mettre ligne1 . Visible à vrai
mettre global prix à Acquisition_prix . Texte
mettre global prix_solde à obtenir global prix - (obtenir global prix × obtenir global pourcentage) / 100
mettre Label_affiche_prix_solde . Texte à obtenir global prix_solde

```



Dernier problème : si l'on modifie le curseur des pourcentages de remise, aucune modification se réalise sur le prix soldé. Il faut donc modifier le code block de façon à ce que le calcul s'effectue aussi à ce moment.

Ajoutez le changement des valeurs de variable dans la boucle « Acquisition\_pourcentage » et ajoutez le changement de texte dans « Label\_affiche\_prix\_solde »

12

```

quand Acquisition_pourcentage .Position changée
Position puce
faire
mettre Label_affiche_pourcentage . Texte à Acquisition_pourcentage . Position puce
mettre global pourcentage à Acquisition_pourcentage . Position puce
mettre global prix_solde à obtenir global prix - (obtenir global prix × obtenir global pourcentage) / 100
mettre Label_affiche_prix_solde . Texte à obtenir global prix_solde

```

initialise global prix à 0    initialise global pourcentage à 50    initialise global prix\_solde à 0

```
quand Acquisition_pourcentage .Position changée
  Position puce
  faire
    mettre Label_affiche_pourcentage . Texte à Acquisition_pourcentage . Position puce
    mettre global pourcentage à Acquisition_pourcentage . Position puce
    mettre global prix_solde à obtenir global prix - (obtenir global prix × obtenir global pourcentage) / 100
    mettre Label_affiche_prix_solde . Texte à obtenir global prix_solde
```

```
quand Bouton1 .Clic
  faire
    mettre ligne1 . Visible à vrai
    mettre global prix à Acquisition_prix . Texte
    mettre global prix_solde à obtenir global prix - (obtenir global prix × obtenir global pourcentage) / 100
    mettre Label_affiche_prix_solde . Texte à obtenir global prix_solde
```

Voici le code terminé au complet ...

Bonnes soldes !

