

# APP INVENTOR

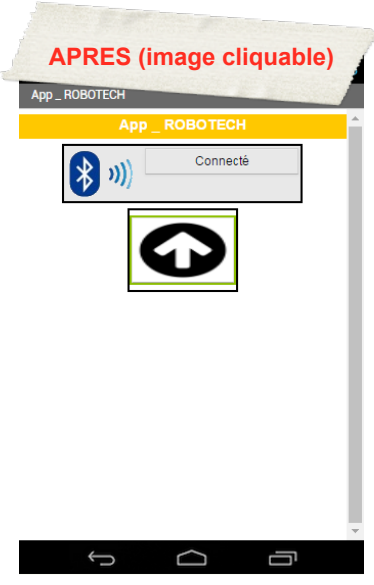
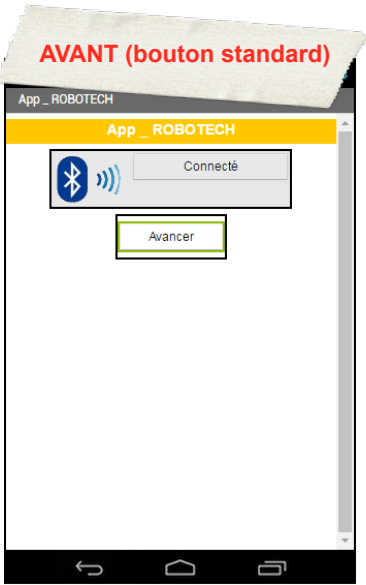


## Comment créer des images cliquables ?

Pour améliorer le design de ses applications, il est préférable d'utiliser des icônes plutôt que les boutons standard.



Ce didacticiel montre pas-à-pas comment convertir un simple bouton en une image cliquable. L'application qui sert d'appui est celle qui permettrait de piloter un robot à distance. La fonction avancer devrait assurer par un bouton représenté par une flèche dirigée vers l'avant.

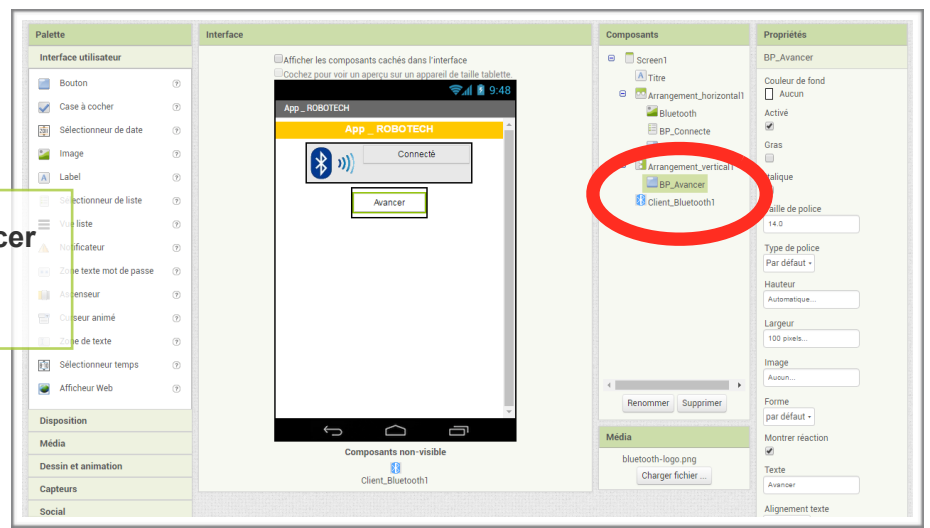
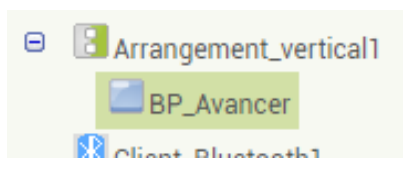


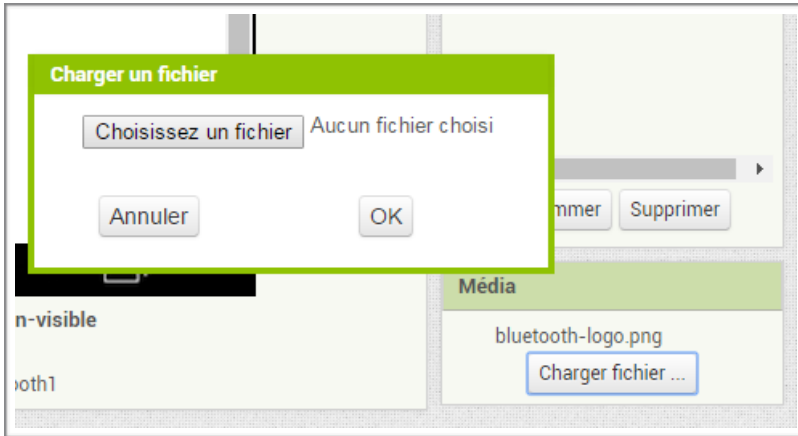
Où trouver des icônes ?

<https://youtu.be/OCCVi-Ww3Q0>

1

Sélectionner le bouton avancer  
Composants--> Bp Avancer



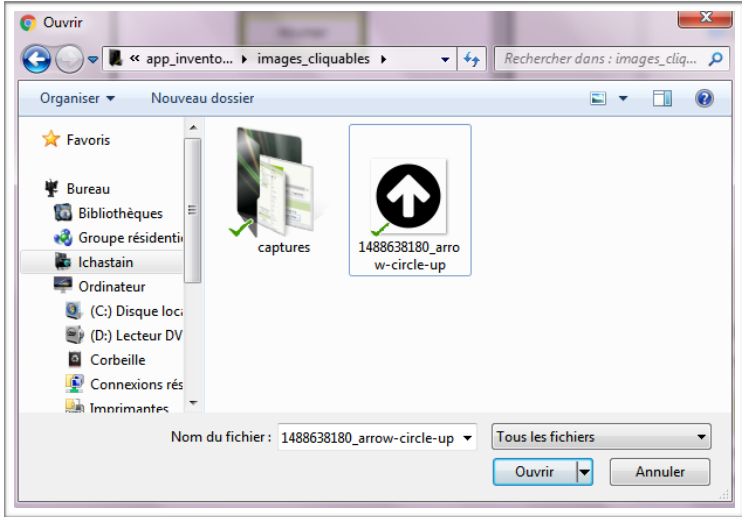


2

**Charger une image depuis son disque dur**  
*Charger fichier...--> Choisissez un fichier*

3

**Recherche l'image**  
*Sélectionner-->Ouvrir*



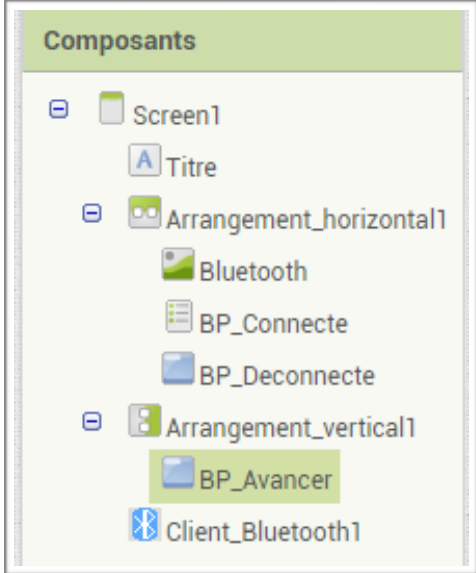
4

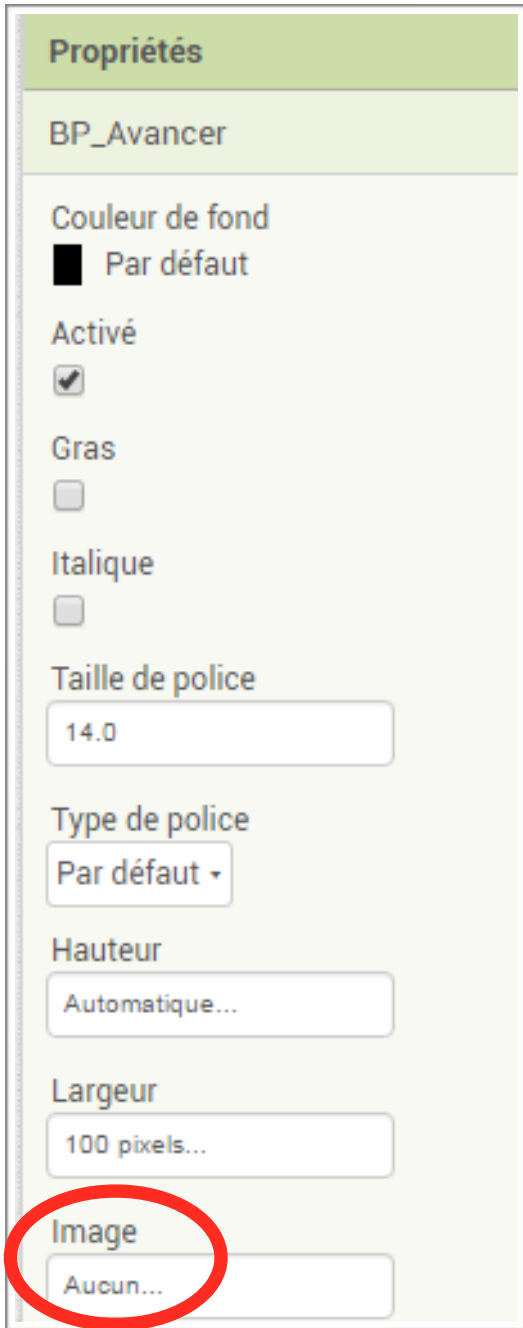
**Valider le choix**  
 -->OK



5

**Sélectionner le bouton avancer**  
*Composants--> Bp Avancer*



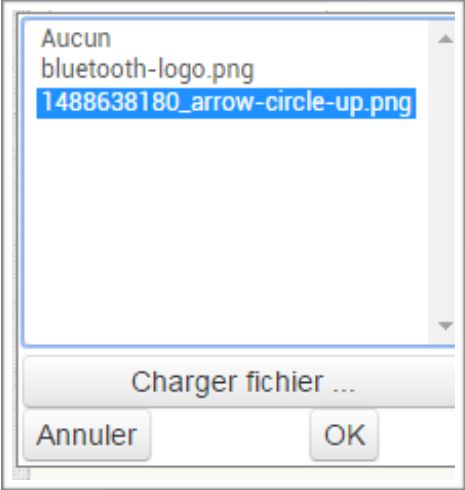


6

**Associer le bouton à une image**  
*Propriétés--> Image*

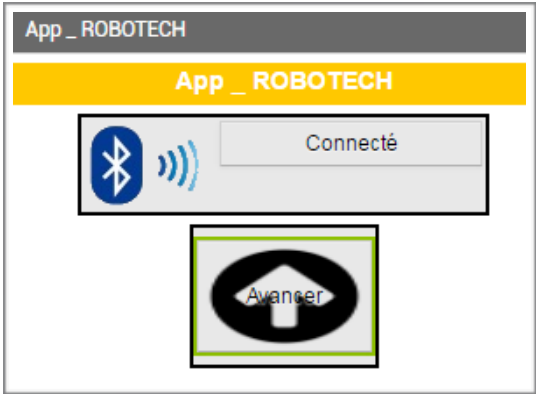
7

**Sélection-->OK**



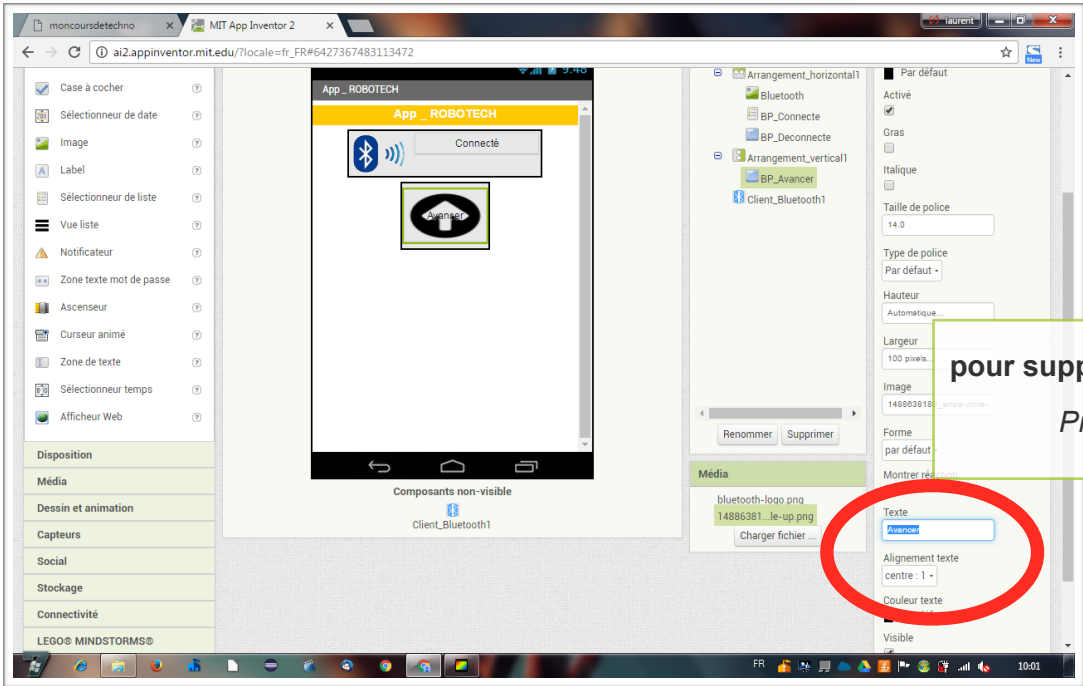
8

**Vérifier le résultat**



9

**pour supprimer le texte "avancer"**  
*Propriétés --> Texte*



10

Effacer

Texte

Avancer

Texte

11

Vérifier le résultat

