

# SÉLECTIONNER UNE COULEUR - TROUVER SON CODE RGB

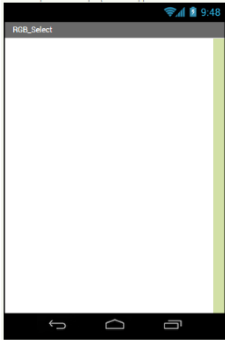


## I - DESIGNER



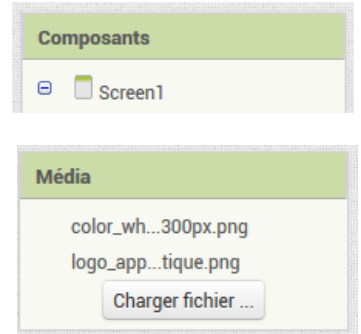
L'idée est de sélectionner une couleur de la roue chromatique et de déterminer le code RGB de celle-ci

1



Configurer l'application :

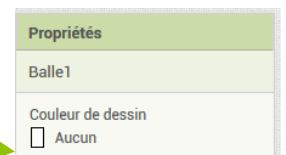
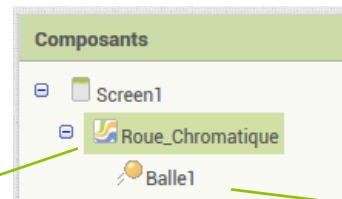
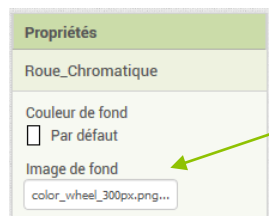
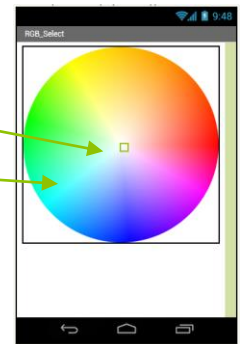
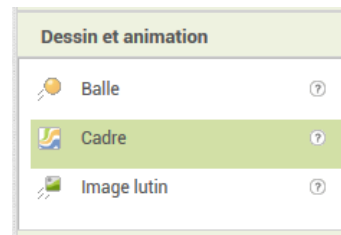
- Nom de l'application (sur le smartphone) > RGB\_Select
- Icône > Insérer une image dans Média puis la sélectionner
- Titre (dans le bandeau gris) > RGB\_Select



2

Insérer la roue chromatique et le sélectionneur :

- Insérer un « Cadre » et associer le fichier image de la roue chromatique insérer dans Média
- Insérer une « Balle » et sans couleur

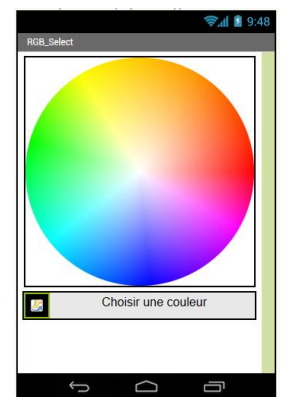
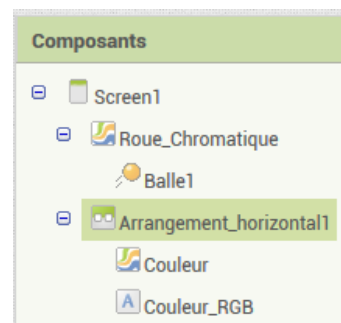


Penser à renommer vos blocs dans « Composants » pour une meilleur lisibilité

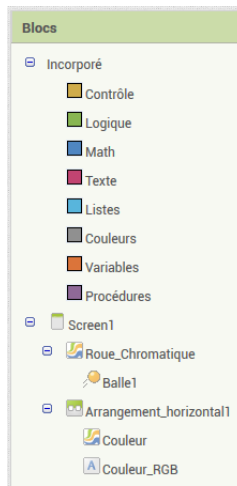
3

Afficher la couleur et son code RGB :

- Insérer un « Disposition » > « Arrangement horizontal »
- Insérer à gauche un « Dessin » > « Cadre »  
*Propriétés* > Couleur de fond : **Noir** / Taille : **30 x 30 pixels**
- Insérer un « Label » :  
*Propriétés* > Taille de Police : **18** / Largeur : **260 pixels** / Texte : **Choisir une couleur** / Alignement Texte : **Centre** : **1**



## II - BLOCS



4

Réaliser le programme par block

La plupart des blocs se trouvent en cliquant sur les différents « Composants » concernés. Les autres se trouvent dans les couleurs au-dessus correspondantes

when **Roue\_Chromatique** .Touched  
do  
  call **Balle1** .MoveTo  
  x **get x**  
  y **get y**  
  set **Couleur\_RGB** .Text to  
  join join "R:"  
  select list item list split color call **Roue\_Chromatique** .GetPixelColor  
  index 1 x **get x**  
  y **get y**  
  join " / "  
  join "G:"  
  select list item list split color call **Roue\_Chromatique** .GetPixelColor  
  index 2 x **get x**  
  y **get y**  
  join " / "  
  join "B:"  
  select list item list split color call **Roue\_Chromatique** .GetPixelColor  
  index 3 x **get x**  
  y **get y**  
  set **Couleur** .BackgroundColor to call **Roue\_Chromatique** .GetPixelColor  
  x **get x**  
  y **get y**

Écrire dans le Label « Couleur\_RGB » les valeurs RGB du pixel sélectionné

Quand « clic » sur une couleur

Mettre la « balle » aux coordonnées x ; y du « clic »

Récupérer la valeur du R de la couleur du pixel

Récupérer la valeur du G de la couleur du pixel

Récupérer la valeur du B de la couleur du pixel

Attribuer au Cadre « Couleur » la couleur du pixel sélectionné

## III – GÉNÉRER L'APPLICATION

5

Construire le fichier .apk à installer sur le smartphone

