

# App Inventor Activité : Traducteur

## Nouvelle application, traducteur

L'objectif de cet exercice est de créer une application qui traduit dans une langue un texte dit à haute voix.

### Fonctionnement attendu :

- Après avoir appuyer sur un bouton, l'application affichera le texte traduit et le dira à haute voix
- Vous devez afficher à l'écran :
- le message à traduire
  - le texte traduit.

1 Quand j'appuie sur un bouton → enclencher la reconnaissance vocale  
Quand le résultat est reçu l'afficher dans un label

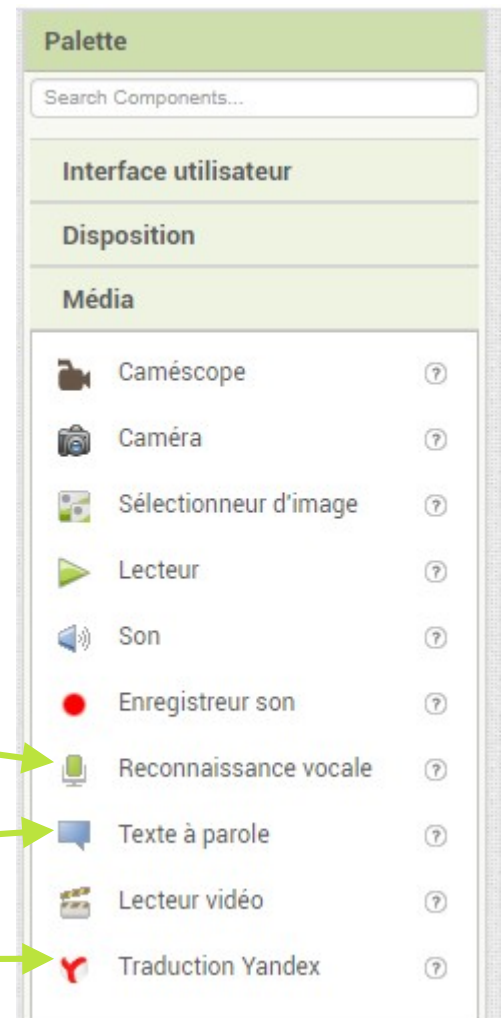
2 Quand la reconnaissance vocale a un résultat → traduire le résultat  
Quand le résultat est reçu l'afficher dans un label

## Yandex Code des Langues prises en charge

3 quand la traduction est reçue parler la traduction

4 Ajouter un sélecteur de liste pour choisir la langue de traduction  
La langue choisie doit s'afficher à l'écran

**Il faut utiliser une variable qui permette de changer  
La langue traduite partout où cela est nécessaire**



# Avant d'avoir un sélecteur de langue, il vaut mieux avoir une application qui est fonctionnelle pour une langue.

4 Ajouter un sélecteur de liste pour choisir la langue de traduction

## Design.

1

Glisser-Déposer le composant sélecteur de liste

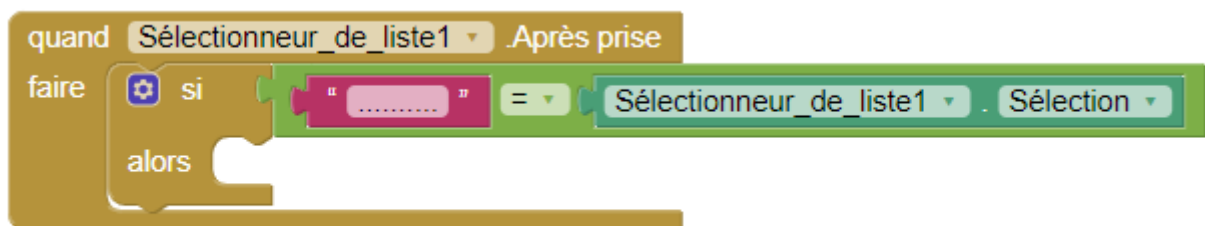


2

Dans les propriétés, Créer la liste des langues dans le formulaire éléments de chaîne : les noms sont séparés par une virgule.



## Blocs



**Il faut utiliser une variable qui permette de changer  
La langue traduite partout où cela est nécessaire**

# Quand le sélecteur de liste fonctionne pour 4 langues

## Finaliser l'application

Travailler sur :

- l'apparence de l'application
- la disposition des composants
- afficher un message qui dise quel texte est traduit
- afficher un message qui dise dans quel langue est traduit le texte
- ajouter un bouton pour répéter la traduction
- l'application doit être fonctionnelle et compréhensible comme une vraie application