



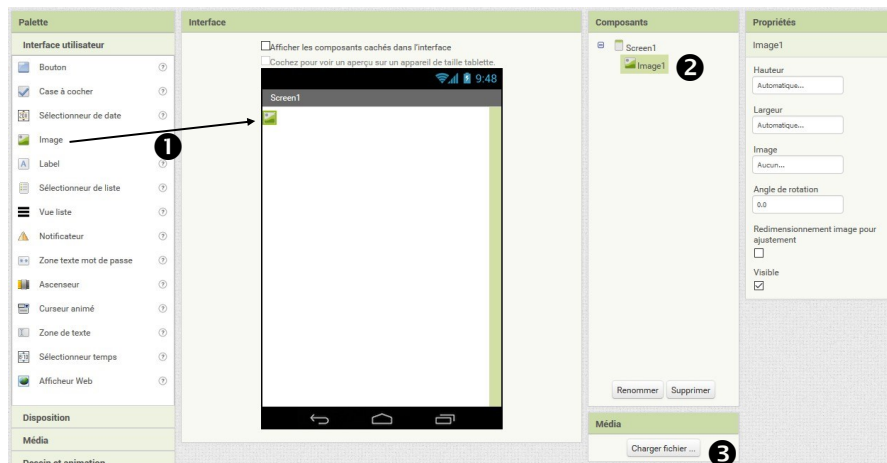
# App Inventor : ajouter une image

## Ajouter une image dans une application App Inventor

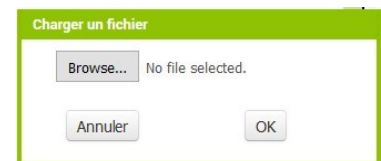
Dans l'interface de projet (**Designer**), faites glisser depuis la palette l'icône image sur votre projet d'interface ❶.

L'objet **Image1** apparaît dans la liste des composants mais pour l'instant aucune image n'est disponible ❷.

Cliquez dans **Média** puis **Charger le fichier** pour importer une image depuis votre ordinateur ❸.



La boîte de dialogue **Charger un fichier** apparaît. Cliquez sur **Browse...** Pour indiquer où se trouve le fichier sur votre ordinateur.



L'image choisie apparaît dans la liste des **Média** ❹.

Dans les **Propriétés** vous pouvez cliquer dans la case **Image** pour choisir dans la liste des images importées celle que vous désirez ❺.

Cliquez sur **OK** ❻.

L'image choisie apparaît sur votre projet d'interface ❼. Vous pouvez régler sa largeur, sa hauteur, si elle doit être visible, ... On peut aussi utiliser une image comme bouton, sélectionneur de liste, etc.

