



App Inventor : finalisation et transfert



Finalisation d'une application App Inventor

Avant de diffuser ou d'installer une application **Android** sur un appareil, il va falloir la finaliser. Il faut au minimum lui donner un nom et lui affecter une icône.

Nommer l'application

Dans l'interface de projet (**Designer**), aller sur **Screen1**.

Dans les Propriétés :

Changer le nom ❶

Affecter une icône

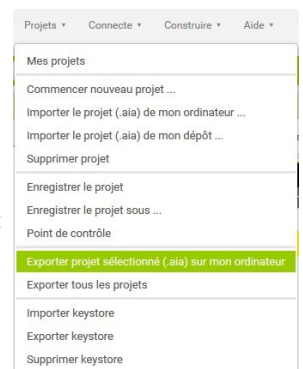
Dans l'interface de projet (**Designer**), aller sur **Screen1**.

Dans les Propriétés :

Choisir parmi les images disponibles celle qui servira d'icône à l'application ❷. Si vous voulez utiliser une autre image il faudra l'importer (voir : Ajouter une image).

Enregistrer ou exporter votre projet

Quand on enregistre un projet il est stocké en ligne sur le site de **App Inventor**, si vous voulez en avoir une copie sur votre ordinateur il faut aller dans **Projets** puis choisir **Exporter projet sélectionné (.aia) sur mon ordinateur**. Quand vous chargerez ce projet il sera modifiable mais il n'est pas utilisable directement par votre téléphone ou tablette.



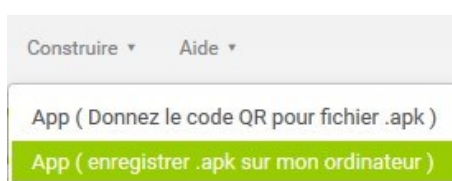
Transfert d'une application App Inventor vers un appareil Android



Avant de transférer votre application vous pouvez la tester. Il faudra installer **Compagnon AI** sur votre téléphone ou tablette. La connexion est accessible de puis le menu **Connecte** puis **Compagnon AI**. Vous pourrez alors modifier l'application en direct.

Une fois l'application validée, vous pouvez en faire un fichier unique **.apk** qui ne sera pas modifiable. Si vous voulez faire une modification il faudra reconstruire un fichier et écraser le précédent.

Dans le menu **Construire**, vous pouvez soit enregistrer un fichier **.apk** sur votre ordinateur soit générer un QR Code pour le téléchargement de l'application.



On peut flasher ce QR Code avec **n'importe quel lecteur de QR Code**, il faut que votre appareil soit en **Wifi** sur le même réseau que votre ordinateur ou en **4G**.

Quand le code est flashé, l'application s'installe sur votre appareil.

