APR 6	Point méthode			
	Comment programmer les	une application avec App Inventor 1.9 pour piloter déplacements du mBot ? (1/3)		
Eta	ape 1 : paramétrer App Inventor	pour rendre l'application compatible avec le mBot		
1. (1. Ouvrir « MIT App Inventor » avec un navigateur Internet puis changer la langue en « Français ».			
2.1	2. Dans le menu « Projet », sélectionner « Commencer un nouveau projet… ».			
3.1	3. Indiquer comme nom du projet (sans espace) : « mBot-nom-prenom ».			
4. I 5. S	 4. Dans la renetre de gauche « Palette », selectionner « Extension » puis « Import extension ». 5. Sélectionner « URL » puis saisir comme extension l'URL suivante : « http://appinventor.makeblock.com/ MBot v1 9 aix » puis cliquer sur « Import ». 			
	Import an extension into project			
	From my computer URL			
	http://appinventor.makeblock.com/MBot_v1.9.aix			
	- 12			
	Annuler Import			
6. 5	Sélectionner l'icône du mBot de la f	enêtre « Palette » et la glisser/déposer dans l'écran de l'application de la		
f	enêtre « Interface », l'icône doit a	pparaître en bas de l'écran.		
	Extension			
	Import extension	Composants non-visible		
	MBot 💿	×		
		MBott		
Etape 2 : créer un bouton de connexion Bluetooth				
1.1	en haut de l'écran de la fenêtre « l	iterface ».		
2. [Dans la fenêtre « Propriétés », sélectionner « Centrer: 3 » sous le libellé « Alignement horizontal » et sous le libellé « Largeur », cocher « Remplir parent ». 			
3.[3. Dans la fenêtre « Palette », sélectionner « Interface utilisateur » puis « Bouton » et le glisser/déposer dans			
	« An angement norizontal » de la la	enerre « interrace ».		
	Screen1			
	Texte pour Bouton r			
4. [Dans la fenêtre « Composants », rei	nommer le bouton en saisissant « bouton connexion ».		
	Composants			
	😑 🔲 Screen1			
	Arrangement_horizontal1			
	Bouton_connexion			
	MBot1			

And	Point méthode				
	Comment programmer une application avec App Inventor 1.9 pour piloter les déplacements du mBot ? (2/3)				
Eta	Etape 2 : créer un bouton de connexion Bluetooth (suite)				
5.	5. Dans la fenêtre « Propriétés » du « bouton connexion » sous le libellé « Texte », saisir « CONNEXION ».				
	Texte				
	CONNEXION				
Eta	Etape 3 : créer un bouton « avance »				
1.1	1. Reproduire toutes les opérations de l'étape 2 en créant un nouvel arrangement horizontal et un bouton renom-				
	me « bouton avance » avec comme texte « Avance »:				
	Screen1				
	Arrangement_horizontal1				
	CONNEXION Bouton_connexion				
	AVANCE				
	MBot1				
Eta	ape 4 : parametrer la connexion Bluetooth avec le mBot				
	I. En naut a droite de l'ecran, selectionner « Blocs ».				
	Designer Blocs				
2.	2. Dans la fenêtre « Blocs », sélectionner « bouton_connexion » puis glisser/déposer le bloc ci-dessous dans la fenêtre « Interface ».				
	quand Bouton_connexion V. Clic				
	faire				
3.	3. Dans la fenêtre « Blocs », sélectionner « MBot1 » puis glisser/déposer le bloc de connexion comme ci-dessous.				
	quand Bouton connexion . Clic				
	faire appeler MBot1 .ConnectToRobot				
Eta	ape 5 : paramétrer le bouton « avance »				
1.	1. Dans la fenêtre « Blocs », sélectionner « bouton_avance » puis glisser/déposer les blocs ci-dessous dans la fe- nêtre « Interface ».				
	guand Bouton avance Fnfoncé				
	faire faire				
2.	2. Dans la fenêtre « Blocs », sélectionner « MBot1 » puis glisser/déposer les blocs de connexion comme c				
	guand Bouton avance Enfoncé				
	faire appeler MBot1 . Avancer faire appeler MBot1 . Avancer				
	vitesse 🖡 vitesse 🕻				

🦗 Point méthode				
Comment programmer une application avec App Inventor 1.9 pour piloter les déplacements du mBot ? (3/3)				
Etape 5 : paramétrer le bouton « avance » (suite)				
 Dans le menu « Blocs », sélectionner « Math » puis glisser/déposer les blocs numériques bleus comme ci- dessous. 				
quand Bouton_avance Enfoncé quand Bouton_avance faire appeler MBot1 Avancer faire appeler M vitesse 0 0 0 0 0 0	ance .Retiré Bot1 .Avancer vitesse .0			
4. Modifier la vitesse de déplacement à « 150 » du « Bouton_avance-Enfoncé ».				
quand Bouton_avance Enfoncé faire appeler MBot1 Avancer vitesse 150 vitesse 0				
Etape 6 : tester l'application				
1. En haut à droite de l'écran, sélectionner « Designer ».				
Designer Blocs				
2. Dans le menu « Connecte », sélectionner « Réinitialiser connexion ».				
Connecte * Construire *				
Compagnon Al Émulateur USB Réinitialiser Connexion Redémarrage forcé 3. Dans le menu « Connecte », sélectionner « Compagnon Al Companion ».	» puis flasher le code qr avec l'application « MIT AI2			
 4. Lorsque l'application « mBot » est ouverte sur le smartphone ou la tablette, appuyer sur le bouton « CONNEXION » puis approcher le smartphone ou la tablette tout près du robot. 				
5- Lorsque la connexion est établie, appuyer sur le bouton « AVANCE » afin de tester le déplacement du mBot.				
Etape 7 : finaliser l'application				
1. Créer deux « Arrangements horizontaux ». Dans le premier, placer deux boutons « GAUCHE » et « DROITE » et dans le second un bouton « RECULE ».				
2. Il est possible de glisser/déposer un « Label » entre les deux boutons « GAUCHE » et « DROITE » avec comme propriétés une « Largeur » de « 50 pixels » et aucun texte sous le libellé « Texte » (voir image ci-contre).				
3. Dans le menu « Blocs », paramétrer les trois nouveaux boutons de déplace- ment du robot.				
4. Il est possible d'améliorer le design de l'interface :	ateur			
en modifiant la forme et la couleur des boutons, Case à co	The second secon			
en ajoutant une image du mBot,	neur de date 💿			
• en plaçant des « Labels » entre les	0			
aérer la disposition des boutons				

Anot.