

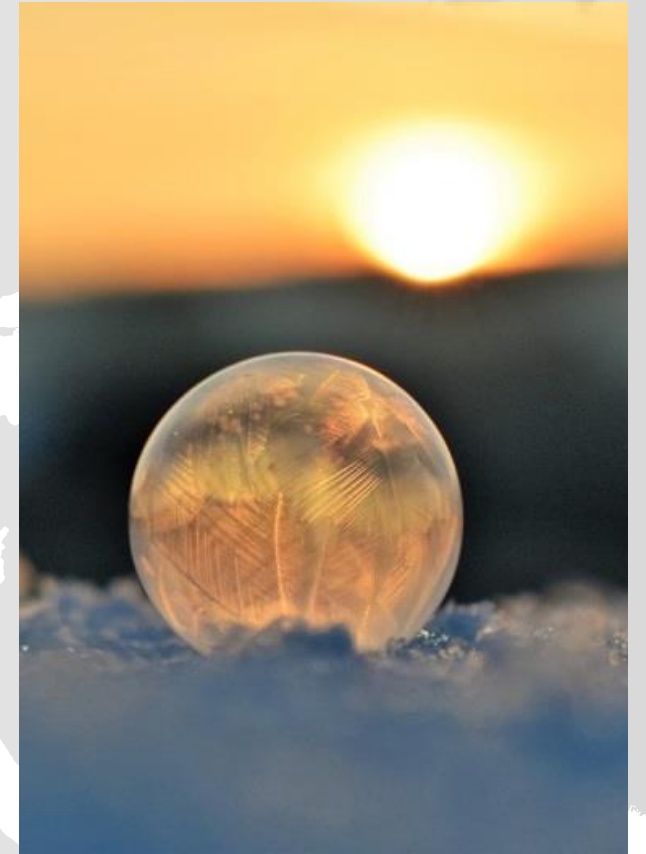
App Inventor

Les listes



Téléphone

dis-moi qui est
la plus belle ?





TUTO SUR LES LISTES ET LES BOUCLES

- Ce tutoriel vidéo fait partie d'un cours <https://onvaessayer.org> dans les notions de base sur App Inventor
 - <https://onvaessayer.org/appinventor?app=baseApps>
 - Cette vidéo fait partie de la série suivante
 - Intro : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoi>
 - V1 : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoiV1>
 - V2 : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoiV2>
 - V2exo : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoiV2exo>
 - V3 : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoiV3>
 - V4 : <https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoiV4>
- et fait référence à une introduction aux listes
- <https://onvaessayer.org/appinventor?video=listesN1>

PRINCIPES DU JEU

- Le jeu consiste à poser une question à son téléphone, Cette question doit comprendre le mot "téléphone« si oui
 - il donne la réponse si il la connait,
 - ou répond qu'il ne sait pas.
- L'algorithme recherche d'abord si la question contient le mot magique "téléphone"
 - si non : il refuse de répondre, car il n'a pas le mot magique,
 - si oui : il teste pour chaque mot clef si il est dans la question
 - si oui : il donne la réponse associée à ce mot clef,
 - si il ne trouve aucun mot clef : il répond qu'il ne sait pas.



Les
<Voyageurs
DU CODE />

QUATRE VERSIONS



- Version 1 : solution de base,
- Version 2 : séparation de l'algorithme et des données,
- Version 2a : (exercice) recherche d'un liste de mots - liste de listes
- Version 3 : fonctions d'ajout et de suppression de données,
- Version 4 : données permanentes avec une base de données ,
- Pour aller plus loin : [JSON](#)

DONNÉES INITIALES



- Une liste de mots clefs associés à une liste de réponses :

Mot clef recherché	Réponse si trouvé
belle	Clara
jeune	Lucas
rapide	Emmanuel
dynamique	Lisa
vieux	Pierre
bibliothèque	Yourcenar

Quand clic sur cadre



Appeler reco vocale



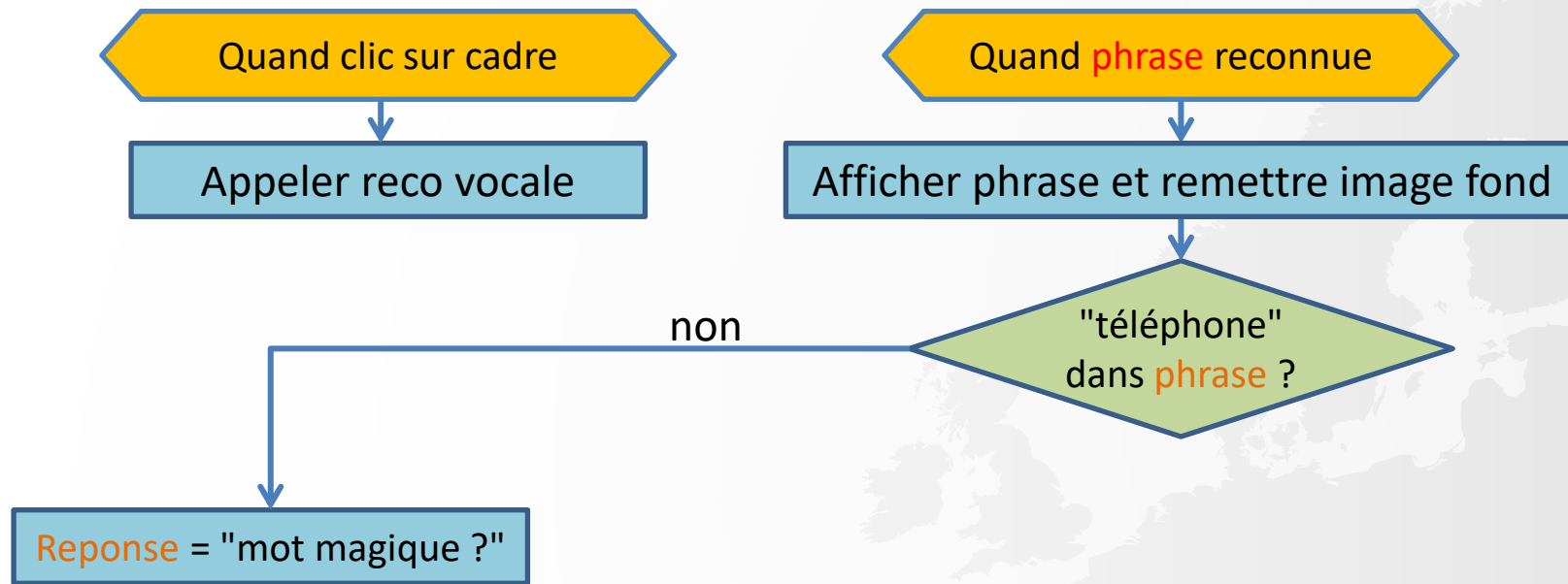
Quand clic sur cadre

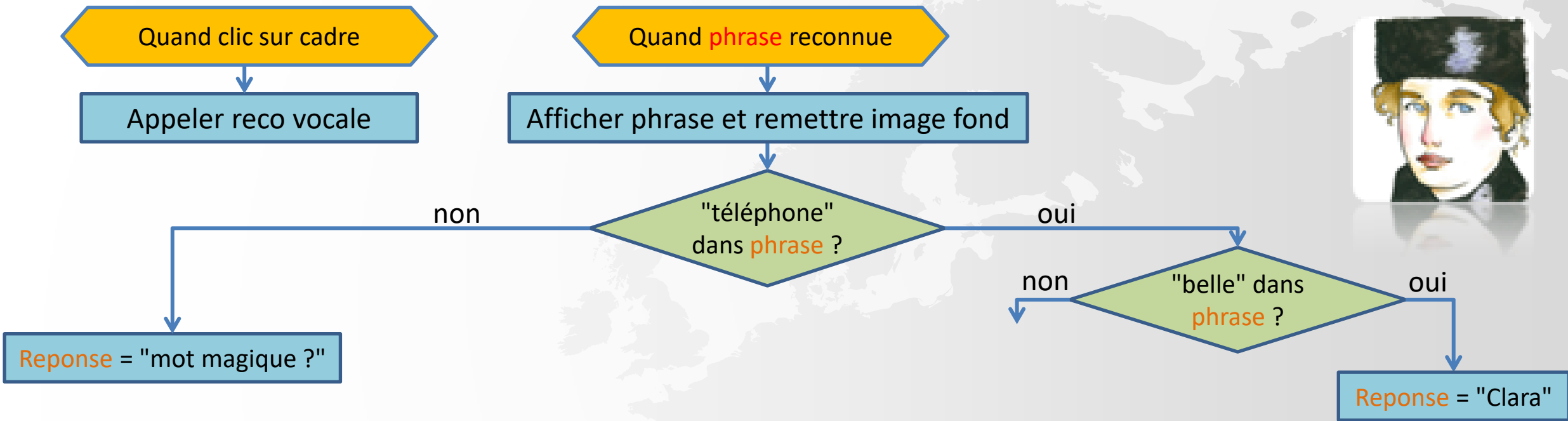
Appeler reco vocale

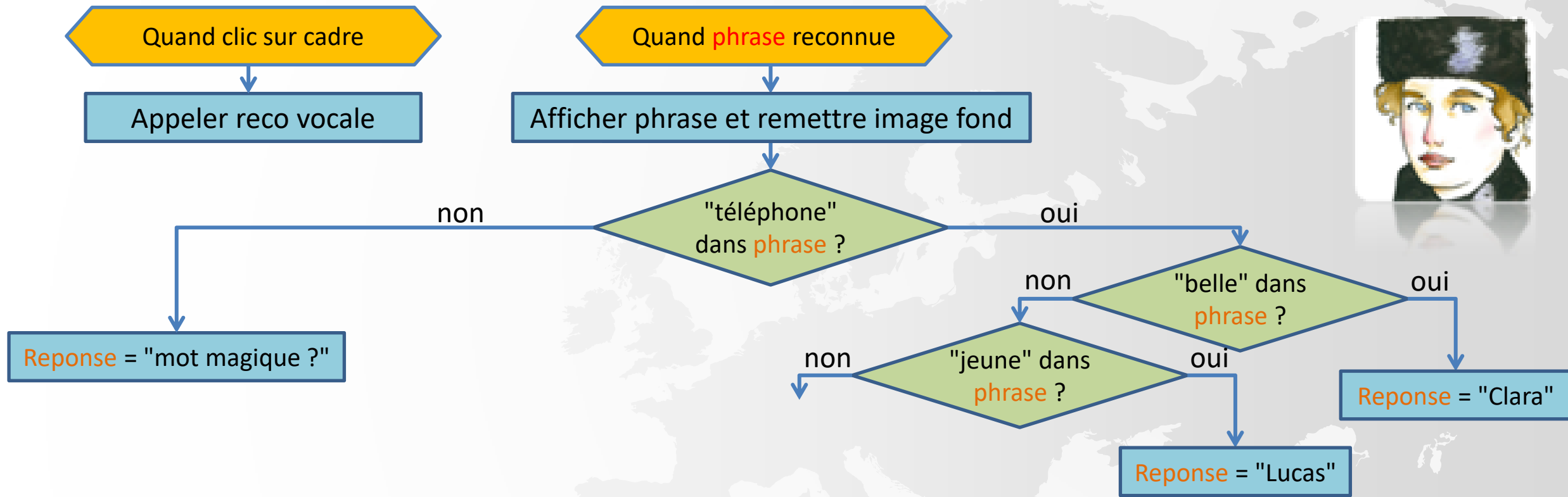
Quand **phrase** reconnue

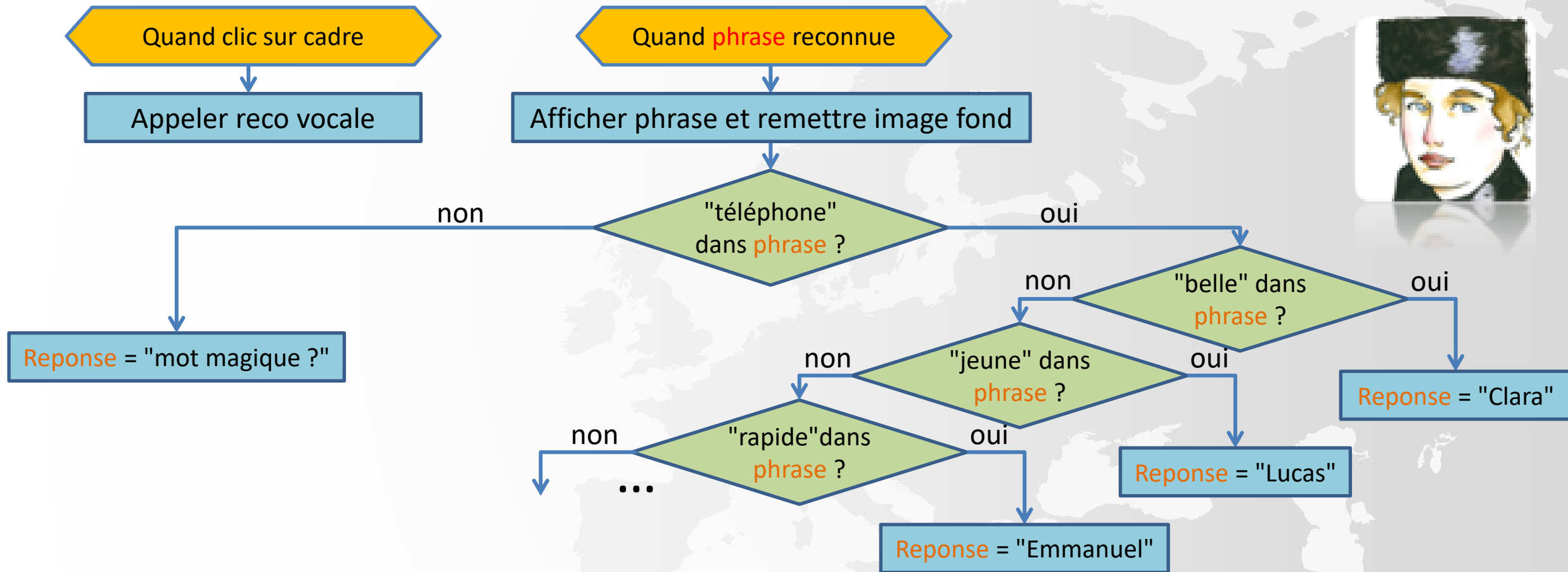
Afficher phrase et remettre image fond

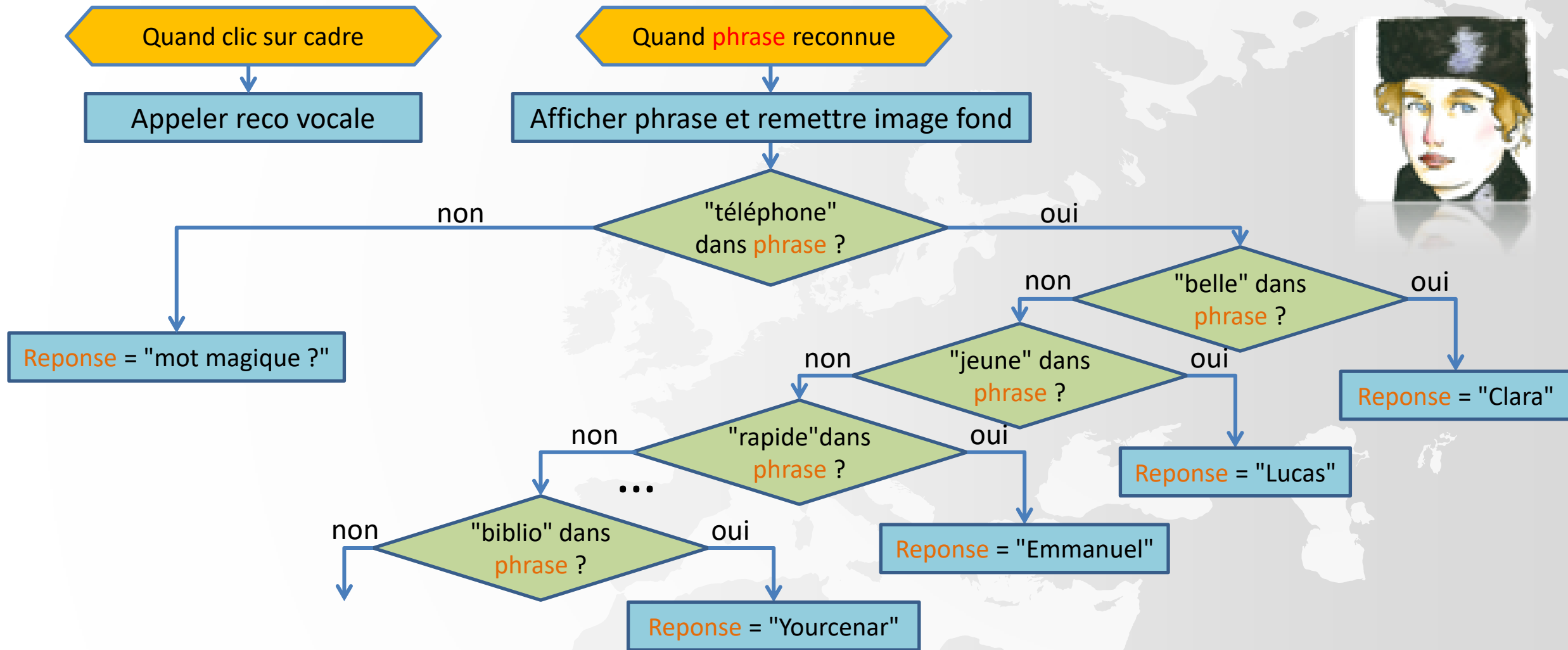


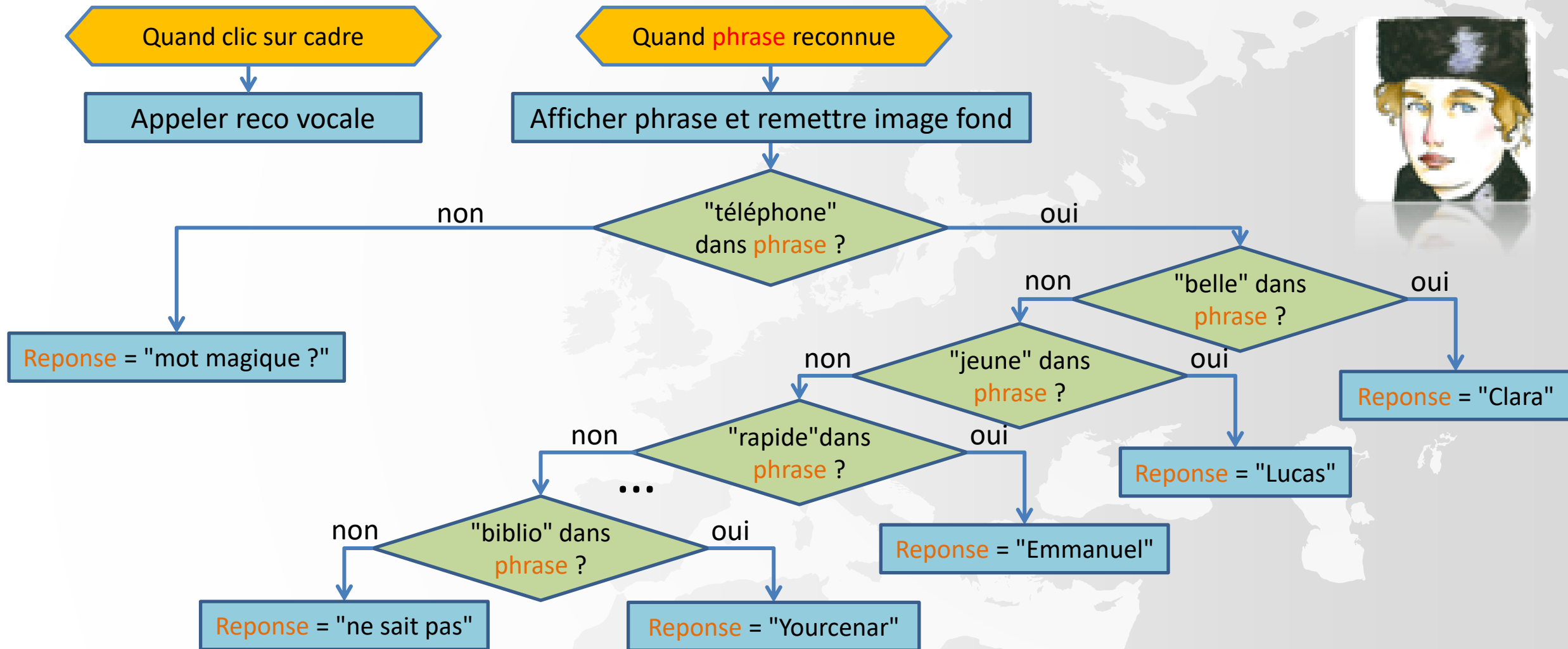


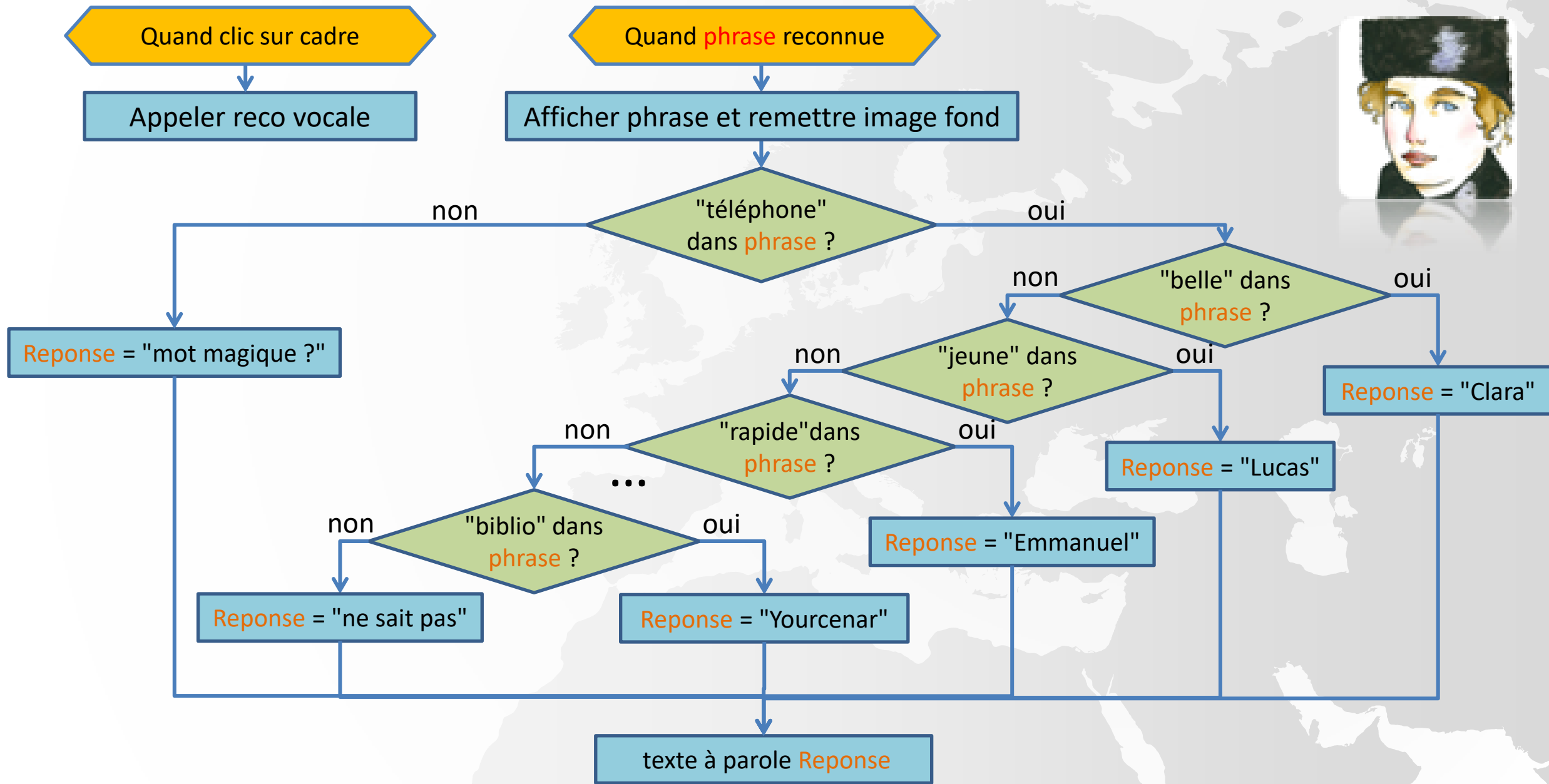












PSEUDO-CODE DU PROGRAMME (V1)



- Quand clic sur bouton reco
 - Changer l'image de fond
 - Lancer la reconnaissance vocale
- Quand phrase reconnue
 - L'afficher dans label et remettre image initiale
 - Si phrase contient "téléphone"
 - Sinon
 - `reponse` = "tu ne m'as pas dit le mot magique"
 - Vocaliser `reponse`

PSEUDO-CODE DU PROGRAMME (V1)



- Quand clic sur bouton reco
 - Changer l'image de fond
 - Lancer la reconnaissance vocale
- Quand phrase reconnue
 - L'afficher dans label et remettre image initiale
 - Si phrase contient "téléphone"
 - Si "belle" dans phrase : reponse = "Clara"
 - Sinon si "jeune" dans phrase : reponse = "Lucas"
 - Sinon si "rapide" dans phrase : reponse = "Emmanuel"
 - ...
 -
 - Sinon
 - reponse = "tu ne m'as pas dit le mot magique"
 - Vocaliser reponse

PSEUDO-CODE DU PROGRAMME (V1)



- Quand clic sur bouton reco
 - Changer l'image de fond
 - Lancer la reconnaissance vocale
- Quand phrase reconnue
 - L'afficher dans label et remettre image initiale
 - Si phrase contient "téléphone"
 - Si "belle" dans phrase : reponse = "Clara"
 - Sinon si "jeune" dans phrase : reponse = "Lucas"
 - Sinon si "rapide" dans phrase : reponse = "Emmanuel"
 - ...
 - Sinon reponse = "Je ne sais pas"
 - Sinon
 - reponse = "tu ne m'as pas dit le mot magique"
 - Vocaliser reponse

PSEUDO-CODE DU PROGRAMME (V1)



- Quand clic sur bouton reco
 - Changer l'image de fond
 - Lancer la reconnaissance vocale
- Quand phrase reconnue
 - L'afficher dans label et remettre in
 - Si phrase contient "téléphone"
 - Si "belle" dans phrase : reponse = "Clara"
 - Sinon si "jeune" dans phrase : reponse = "Lucas"
 - Sinon si "rapide" dans phrase : reponse = "Emmanuel"
 - ...
 - Sinon reponse = "Je ne sais pas"
 - Sinon
 - reponse = "tu ne m'as pas dit le mot magique"
 - Vocaliser reponse

```
initialise global reponse à ""
quand Cadre1 .Touché
  x y touchedAnySprite
  faire
    mettre Screen1 . Image de fond à "BouleDeCristal2.jpg"
    appeler Reconnaissance_vocale1 .Obtenir texte
```

PSEUDO-CODE DU PROGRAMME (V1)



- Quand clic sur bouton reco
 - Changer l'image de fond
 - Lancer la reconnaissance vocale
- Quand phrase reconnue
 - L'afficher dans label et remettre image initiale
 - Si phrase contient "téléphone"
 - Si "belle" dans phrase : reponse = "Clara"
 - Sinon si "jeune" dans phrase : reponse = "Lucas"
 - Sinon si "rapide" dans phrase : reponse = "Emmanuel"
 - ...
 - Sinon reponse = "Je ne sais pas"
 - Sinon
 - reponse = "tu ne m'as pas dit le mot magique"
 - Vocaliser reponse

```
quand Reconnaissance_vocale1 .Après obtention texte
résultat
faire
mettre Label1 . Texte à obtenir résultat
mettre Screen1 . Image de fond à " BouleDeCristal.jpg "
si contient texte majuscule obtenir résultat
sous-chaine majuscule " téléphone "
alors
si contient texte obtenir résultat sous-chaine " belle "
alors mettre global reponse à " Clara "
sinon si contient texte obtenir résultat sous-chaine " jeune "
alors mettre global reponse à " Lucas "
sinon si contient texte obtenir résultat sous-chaine " rapide "
alors mettre global reponse à " Emmanuel "
sinon mettre global reponse à " Je ne sais pas "
sinon mettre global reponse à " tu ne m'as pas dit le mot magique. "
appeler Texte_à_parole1 .Parler
message obtenir global reponse
```

RÉALISEZ LA VERSION 1



- Réalisez et vérifiez cette version
 - Vous pouvez modifier la liste des mots à reconnaître et la liste des réponses
 - Attention à l'orthographe des mots et aux majuscules
- Ensuite
 - Regardez cette vidéo d'introduction aux listes
<https://onvaessayer.org/appinventor?video=listesN1>
 - Puis démarrez la version 2
<https://onvaessayer.org/appinventor?video=disMoiV2>
 -