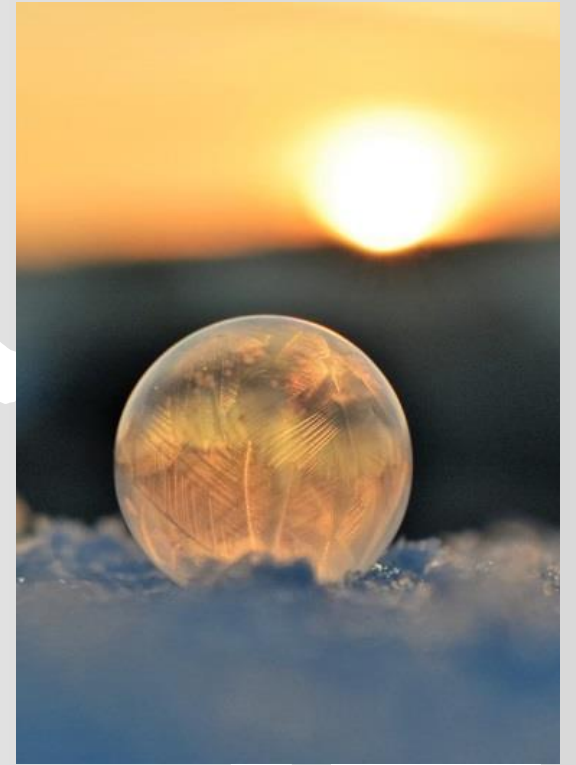


App Inventor



Téléphone
dis-moi qui est
la plus belle ?



PRINCIPES DU JEU



Les
<Voyageurs
DU **CODE** />

- Cette application a été créée à l'occasion d'un atelier à la médiathèque Marguerite Yourcenar, en partenariat avec les voyageurs du code,
- Elle consiste à poser une question à son téléphone qui donne la réponse si il la connaît ou dit 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 recherche un mot clef dans la liste qu'on lui a donné
si il trouve un mot clef, il donne la réponse associée
si il n'en trouve pas, il répond qu'il ne sait pas

NOTIONS APPRÉHENDÉES



- Quatre versions sont proposées avec différents niveaux d'abstraction. La première a été réalisée pendant l'atelier, la seconde analysée
- Version 1 :
 - Illustration du cycle : perception - décision - action
 - Design assez simple (mais utilisation d'un cadre transparent)
 - Analyse et branchements conditionnels (si, sinon si, sinon) imbriqués
 - Utilisation de critères logiques combinés : si **condition 1** et **condition 2**
 - Programmation événementielle simple (2 événements)
 - Utilisation d'une variable
 - Utilisation de ressources externes : reconnaissance vocale et texte à parole

```

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

```

```

initialise global reponse à " "

```

```

quand Reconnaissance_vocale1 .Après obtention texte
  résultat
  faire
    initialise local phrase à obtenir résultat
    dans
      mettre Label1 . Texte à obtenir phrase
      mettre Screen1 . Image de fond à " BouleDeCristal.jpg "
      si
        contient texte obtenir phrase sous-chaine " éléphone "
        alors
          si
            contient texte obtenir phrase sous-chaine " belle "
            alors
              mettre global reponse à " Clara "
            sinon si
              contient texte obtenir phrase sous-chaine " jeune "
              et
              contient texte obtenir phrase sous-chaine " le "
              alors
                mettre global reponse à " Lucas "
            sinon si
              contient texte obtenir phrase sous-chaine " bibliothèque "
              alors
                mettre global reponse à " Marguerite Yourcenar "
            sinon
              mettre global reponse à " Je ne sais pas "
          sinon
            mettre global reponse à " tu ne mas pas dit le mot magique. "
      appeler Texte_à_parole1 .Parler
      message obtenir global reponse

```