

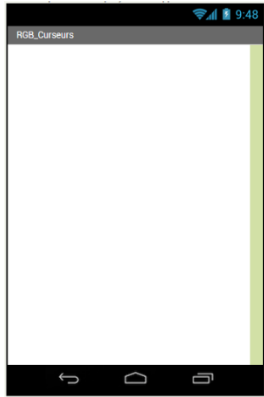
CHOISIR UNE COULEUR À PARTIR DE SON CODE RGB



I - DESIGNER



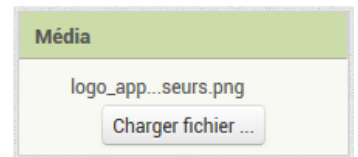
L'idée est de choisir une couleur en faisant glisser 3 curseurs pour sélectionner le RGB



1

Configurer l'application :

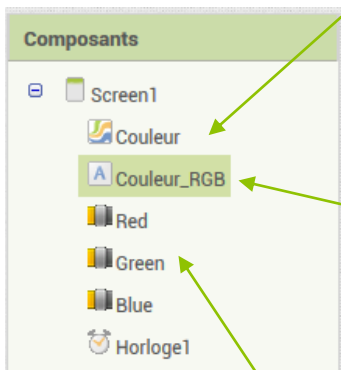
- Nom de l'application (sur le smartphone) > RGB_Curseurs
- Icône > Insérer une image dans Média puis la sélectionner
- Titre (dans le bandeau gris) > RGB_Curseurs



Penser à renommer vos blocs dans « Composants » pour une meilleure lisibilité

2

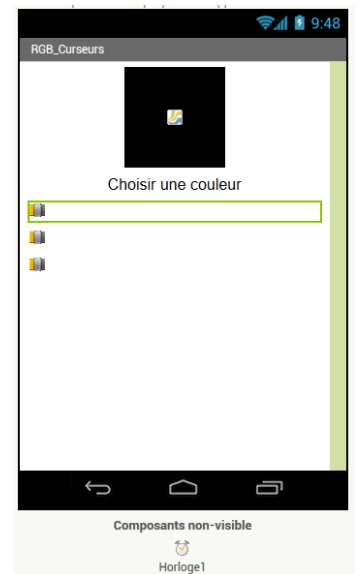
Insérer à gauche un « Dessin » > « Cadre » pour afficher la couleur
Propriétés > Couleur de fond : **Noir** / Taille : **30 x 30 pixels**



3

Insérer un « Label » pour écrire la valeur du code RGB :

Propriétés > Taille de Police : **18** /
Largeur : **260 pixels** / Texte : **Choisir une couleur** / Alignement Texte :
Centre : 1



4

Insérer 3 « Curseurs » pour sélectionner chaque composante R, G, et B de la couleur :

Propriétés > Couleur gauche : **Rouge, Vert et Bleue** / Largeur : **300 pixels** / Valeur maximale : **255** / Valeur Min : **0** / Position puce : **127**

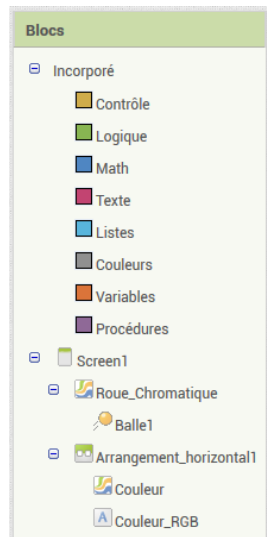


5

Insérer à gauche un « Capteur » > « Horloge » pour lire la couleur périodiquement

Propriétés >
IntervalleChronomètre : **0,5**

II - BLOCS



6

Réaliser le programme par block

La plupart des blocs se trouvent en cliquant sur les différents « Composants » concernés. Les autres se trouvent dans les couleurs au-dessus correspondantes

quand Horloge1 .Chronomètre Toutes les 0,5 secondes...

faire

- mettre Couleur . Couleur de fond à créer couleur
- créer une liste
 - Red . Position puce
 - Green . Position puce
 - Blue . Position puce
- mettre Couleur_RGB . Texte à joint joint " R : " arrondi Red . Position puce
- joint " / "
- joint " G : " arrondi Green . Position puce
- joint " / "
- joint " B : " arrondi Blue . Position puce

Attribuer au Cadre « Couleur » la couleur choisie

Écrire dans le Label « Couleur_RGB » les valeurs RGB de la couleur choisie

Récupérer la valeur des 3 curseurs

III – GÉNÉRER L'APPLICATION

7

Construire le fichier .apk à installer sur le smartphone

