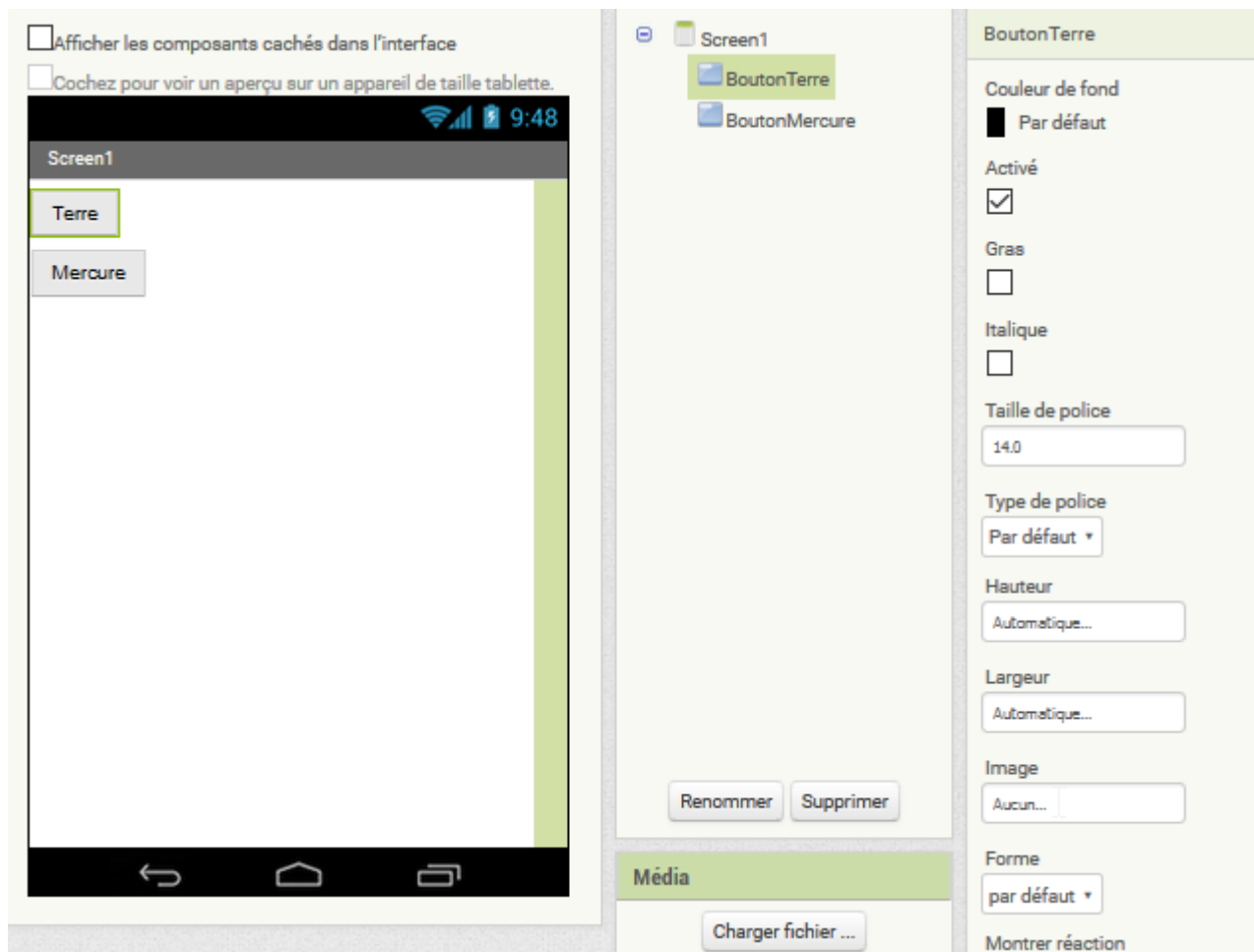
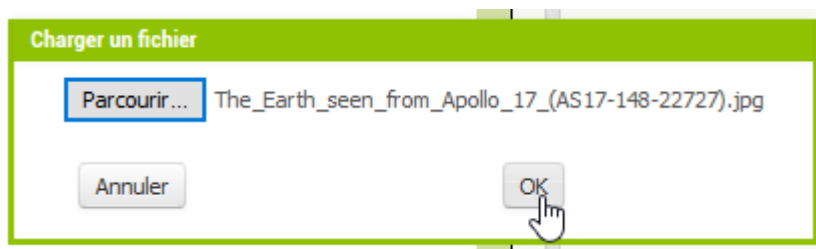


Mettre une image sur un bouton

Cliquer sur la propriété *Image*

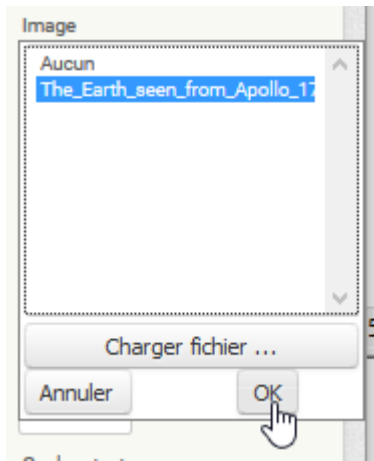


puis choisir l'image.

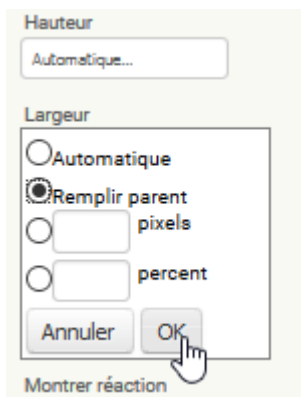


L'image est envoyée sur le serveur *AppInventor 2*

Attention à ne pas envoyer d'images trop lourdes.



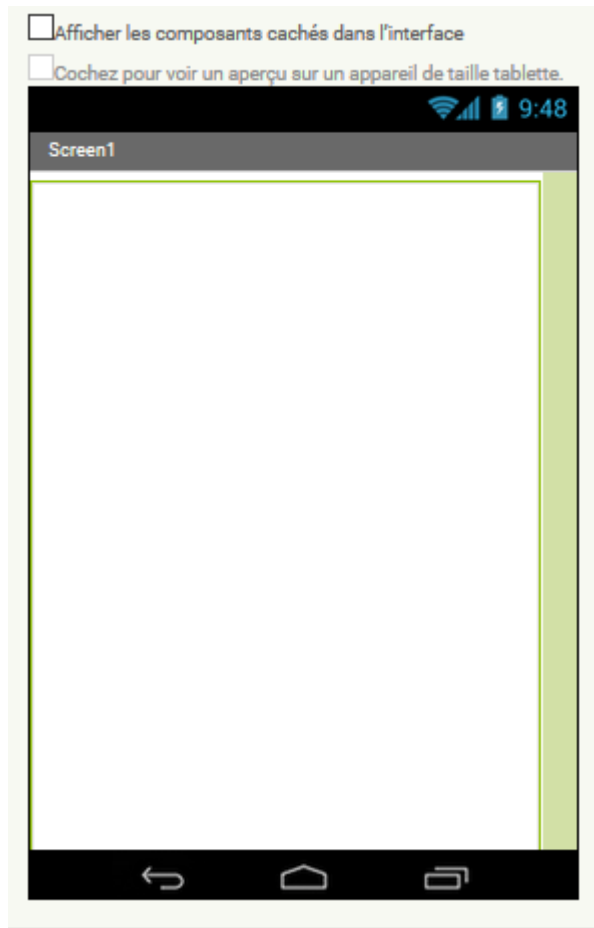
On peut demander que le bouton fasse la largeur de l'écran :

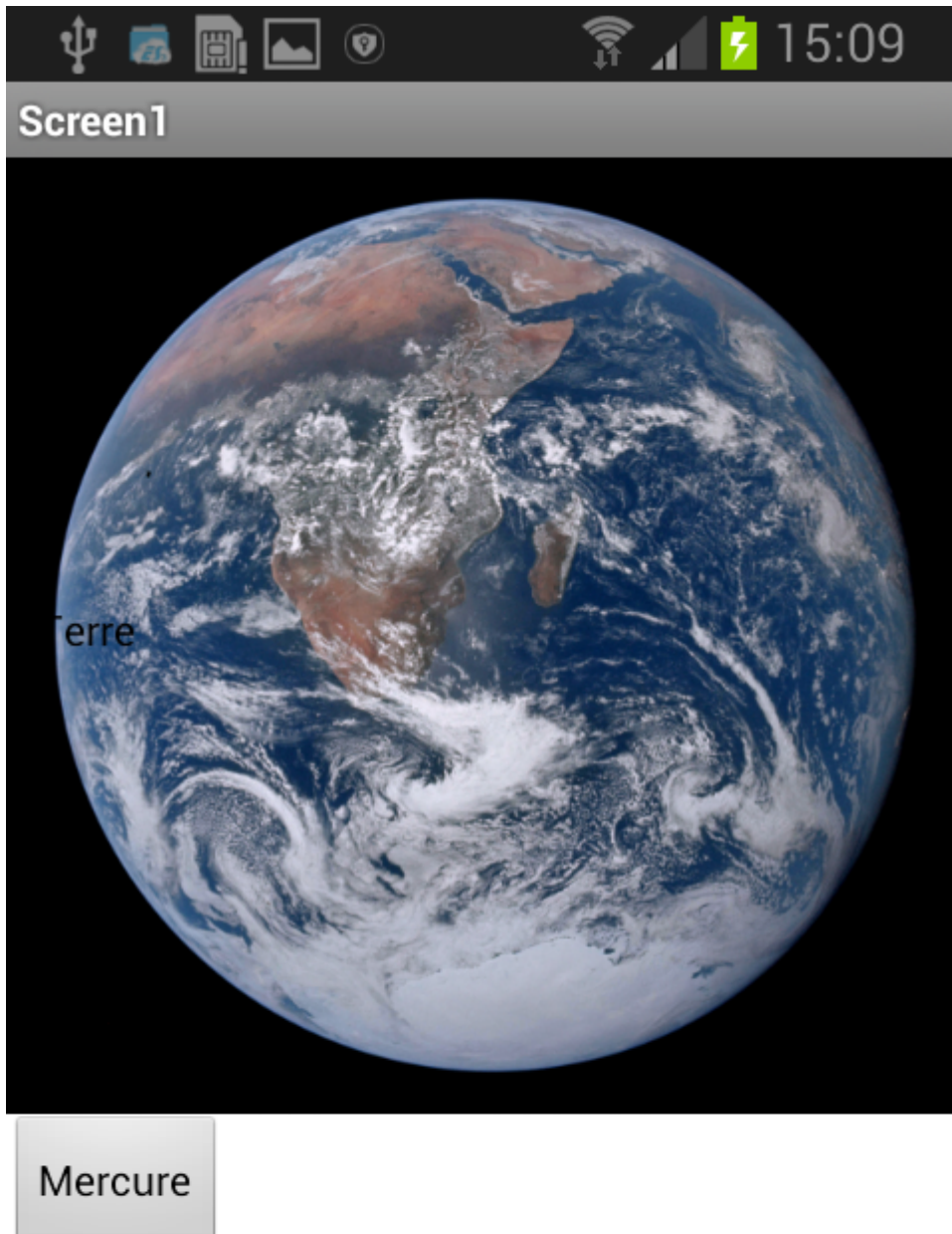


Si on veut que le bouton soit carré, on peut demander que la hauteur soit égale à la largeur :

```
quand Screen1 .Initialise  
faire mettre BoutonTerre . Hauteur à BoutonTerre . Largeur
```

Cela ne se voit pas dans le navigateur mais sur le téléphone directement :

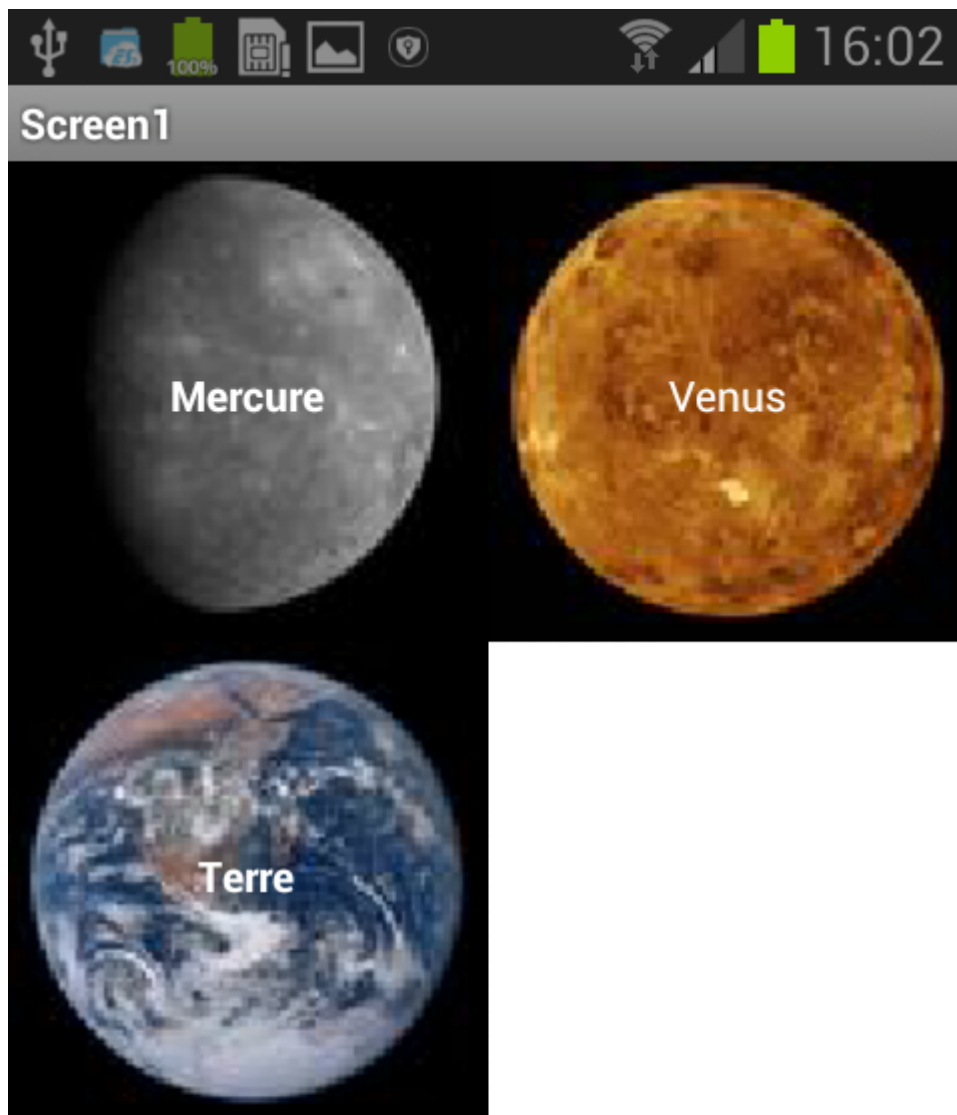




Si on veut qu'il fasse la moitié de l'écran :

```
quand Screen1 .Initialise
faire
mettre BoutonTerre . Hauteur à [Screen1 . Largeur × 0.5]
mettre BoutonTerre . Largeur à [Screen1 . Largeur × 0.5]
```

En améliorant la mise en page, on peut obtenir des interfaces sympathiques.



From:
<https://www.physix.fr/dokuwikieleves/> - **Programmation**

Permanent link:
https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=mettre_une_image_sur_un_bouton

Last update: **2016/10/09 16:03**



