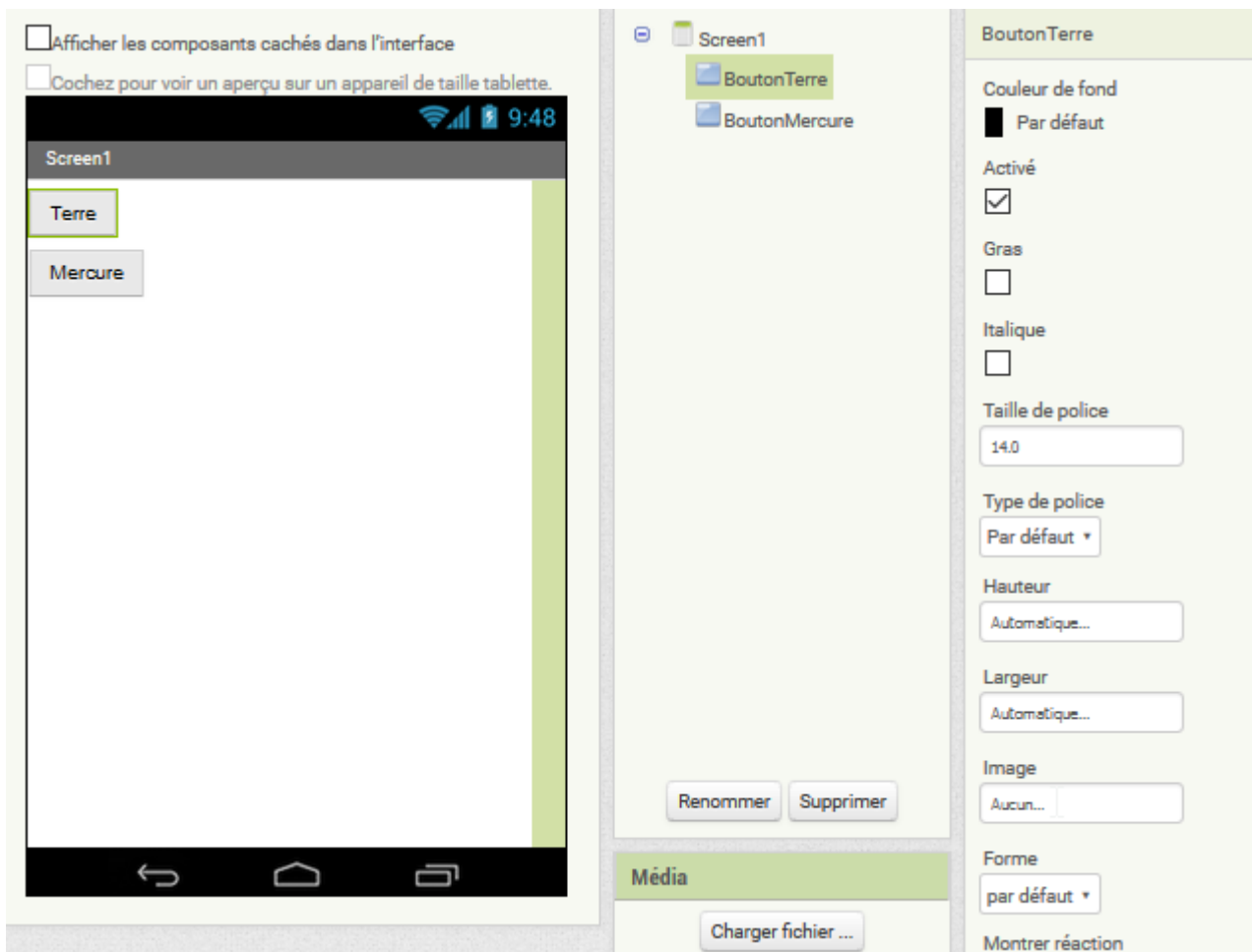
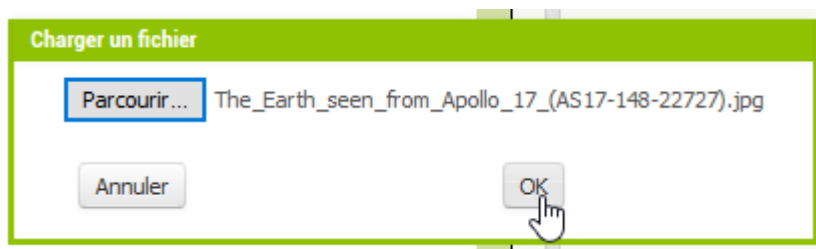


Mettre une image sur un bouton

Cliquer sur la propriété *Image*

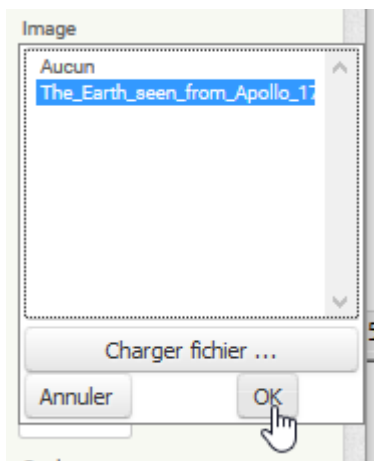


puis choisir l'image.

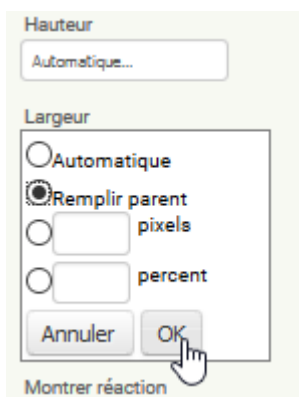


L'image est envoyée sur le serveur *AppInventor 2*

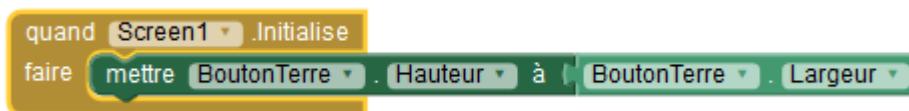
Attention à ne pas envoyer d'images trop lourdes.



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 :



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

Permanent link: https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=mettre_une_image_sur_un_bouton&rev=1476018264

Last update: 2016/10/09 15:04

