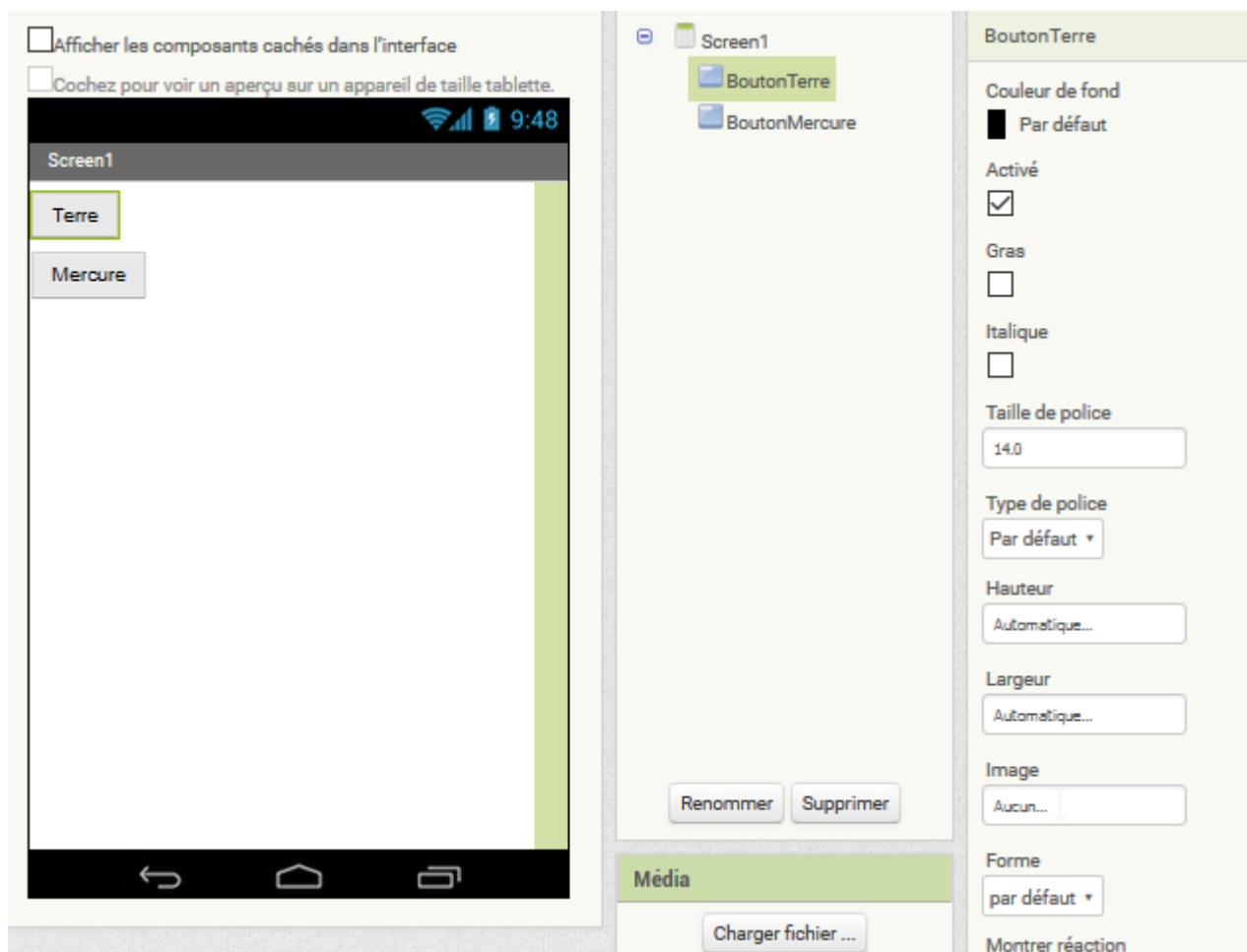
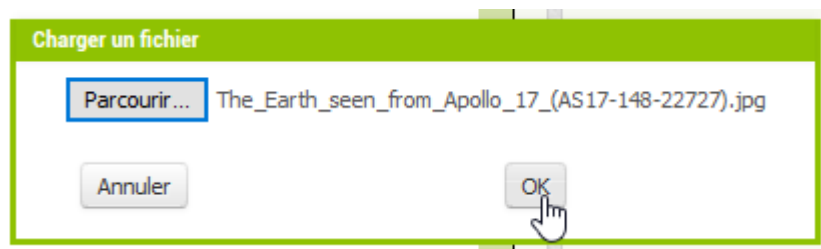


# Mettre une image sur un bouton

Cliquer sur la propriété *Image*

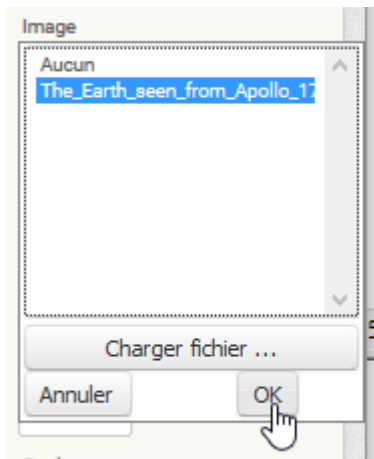


puis choisir l'image.

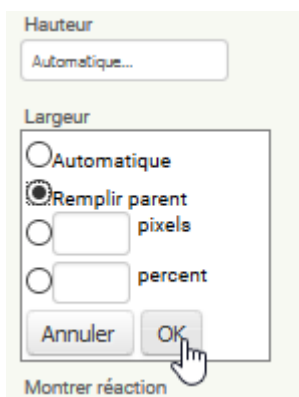


L'image est envoyée sur le serveur *AppInventor 2*

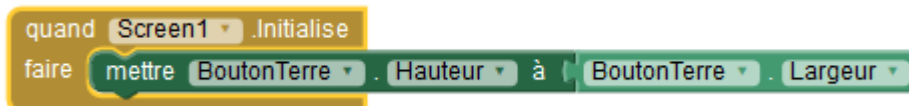
Attention à ne pas envoyer d'images trop lourdes.



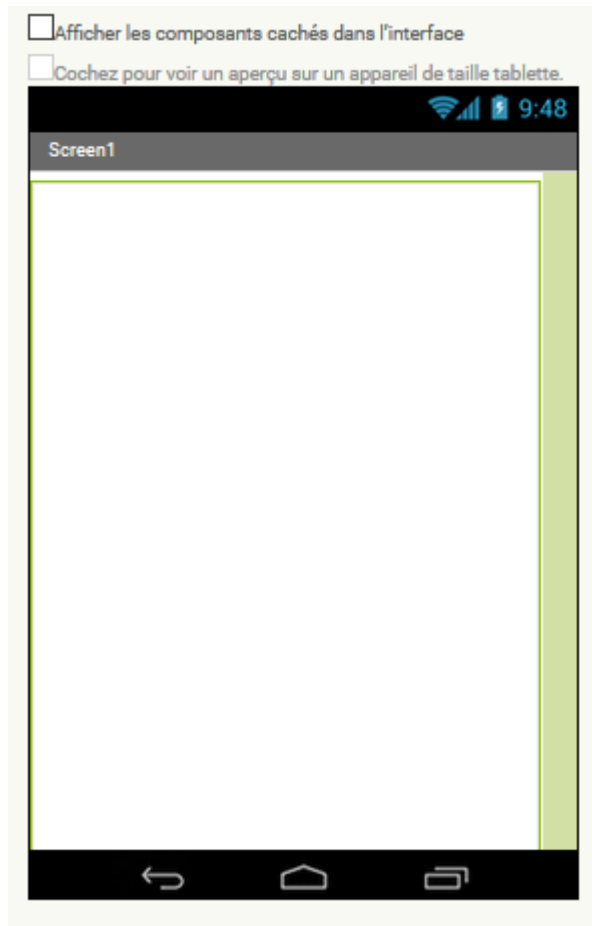
On peut demander que le bouton fasse la largeur de l'écran :

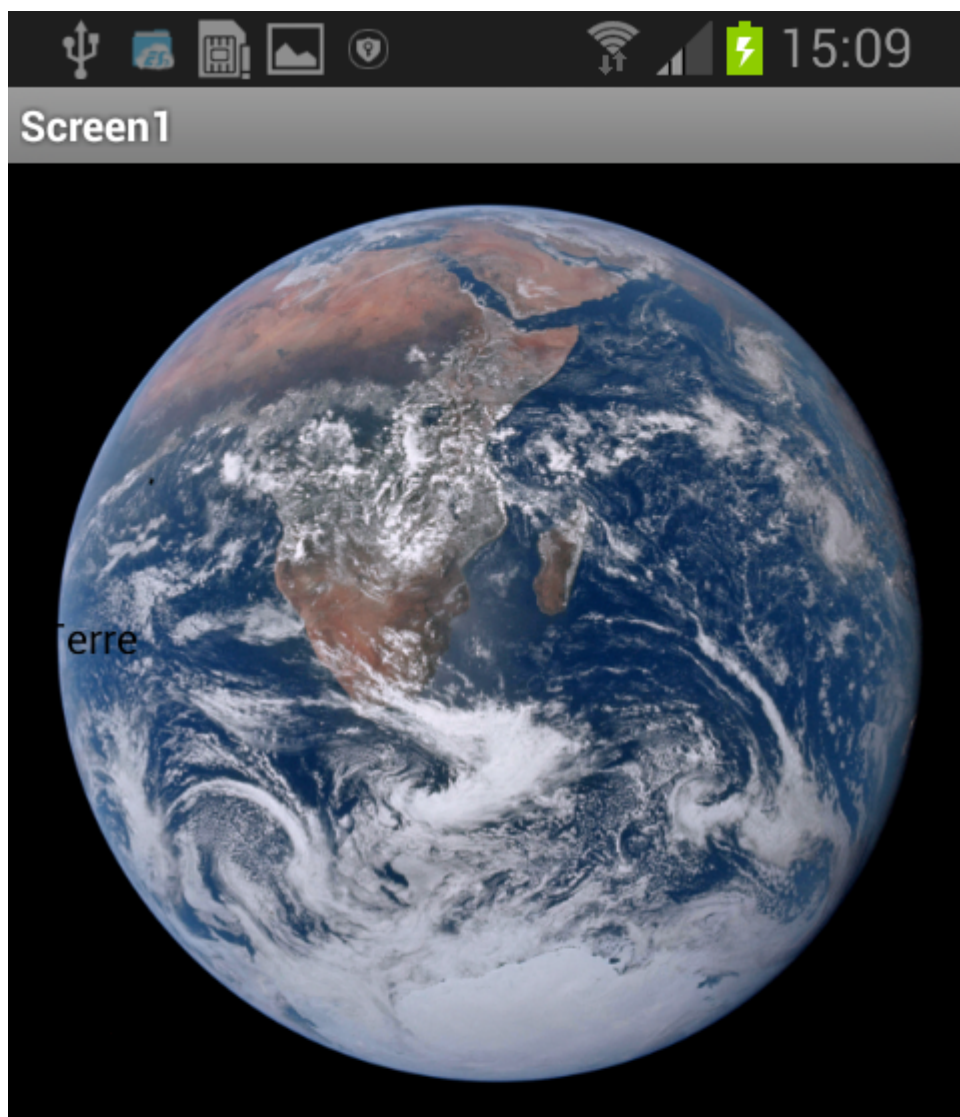


Si on veut que le bouton soit carré, on peut demander que la hauteur soit égale à la largeur :



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





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

Permanent link:  
[https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=mettre\\_une\\_image\\_sur\\_un\\_bouton&rev=1476018823](https://www.physix.fr/dokuwikieleves/doku.php?id=mettre_une_image_sur_un_bouton&rev=1476018823)

Last update: **2016/10/09 15:13**

