


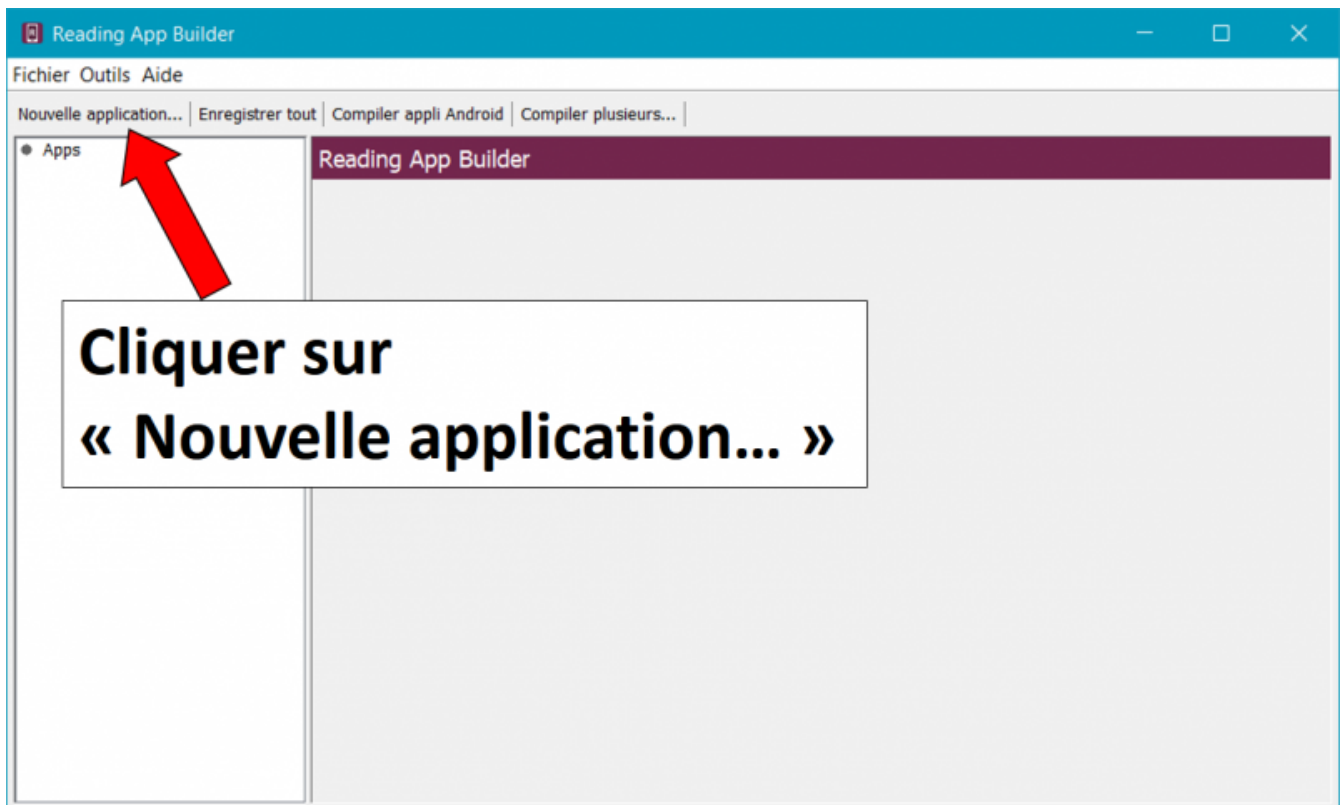
RAB La création de votre première appli



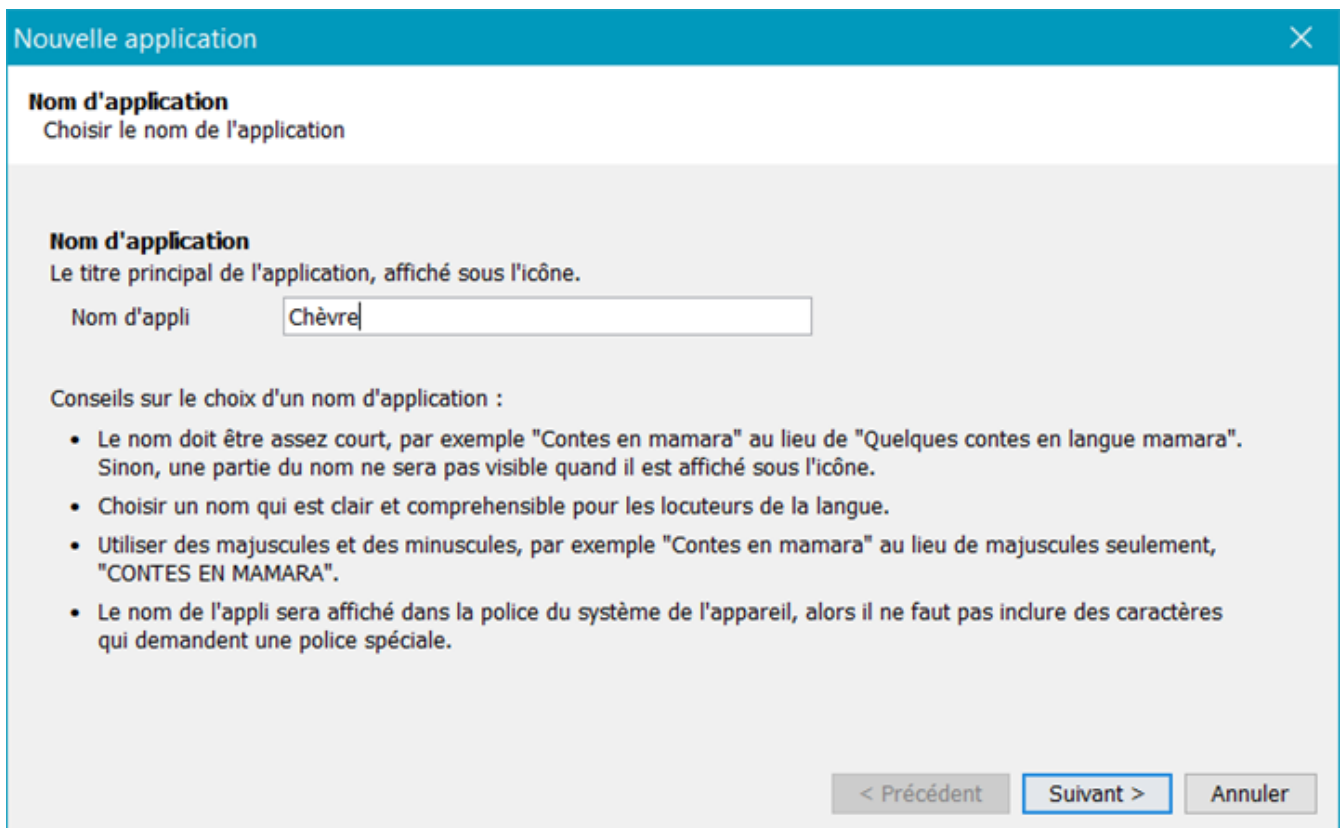
NB: Si vous avez installé Reading App Builder, le JDK et le SDK^[1]... et si vous avez téléchargé le fichier Chevre.docx^[2]... vous êtes prêt à créer votre première application Android !

Lancez RAB

Lancez Reading App Builder...  Reading App Builder



Saisir le nom d'appli : Chèvre



(Cliquer « Suivant > » sur chaque page, pour aller à la page suivante...)

Saisir le nom du package : org.sil.fra.chevre

Nouvelle application ✕

Package
Choisir le nom du package

Nom du package
Le nom du package identifie uniquement l'application. C'est une chaîne de caractères en minuscules, séparée par des points, comme `org.votreorg.nom.langue` ou `com.votreorg.langue.nom`.

Package

Conseils sur le choix du nom du package :

- Au début, inverser l'adresse web de votre organisation, par exemple, si votre adresse est 'sil.org', le nom du package peut commencer par 'org.sil'.
- Après cela, ajouter des mots additionnels pour identifier l'appli, comme 'org.sil.xyz.stories' où 'xyz' est l'identifiant de langue.
- Pour des applis d'essai, vous pouvez utiliser un nom de package temporaire qui commence par 'com.example', ex. 'com.example.test1', 'com.example.stories', etc.
- Si vous avez besoin de plus d'aide, veuillez contacter le département de publication de votre organisation.

Rechercher le livre « Choix du livre »

Nouvelle application ✕

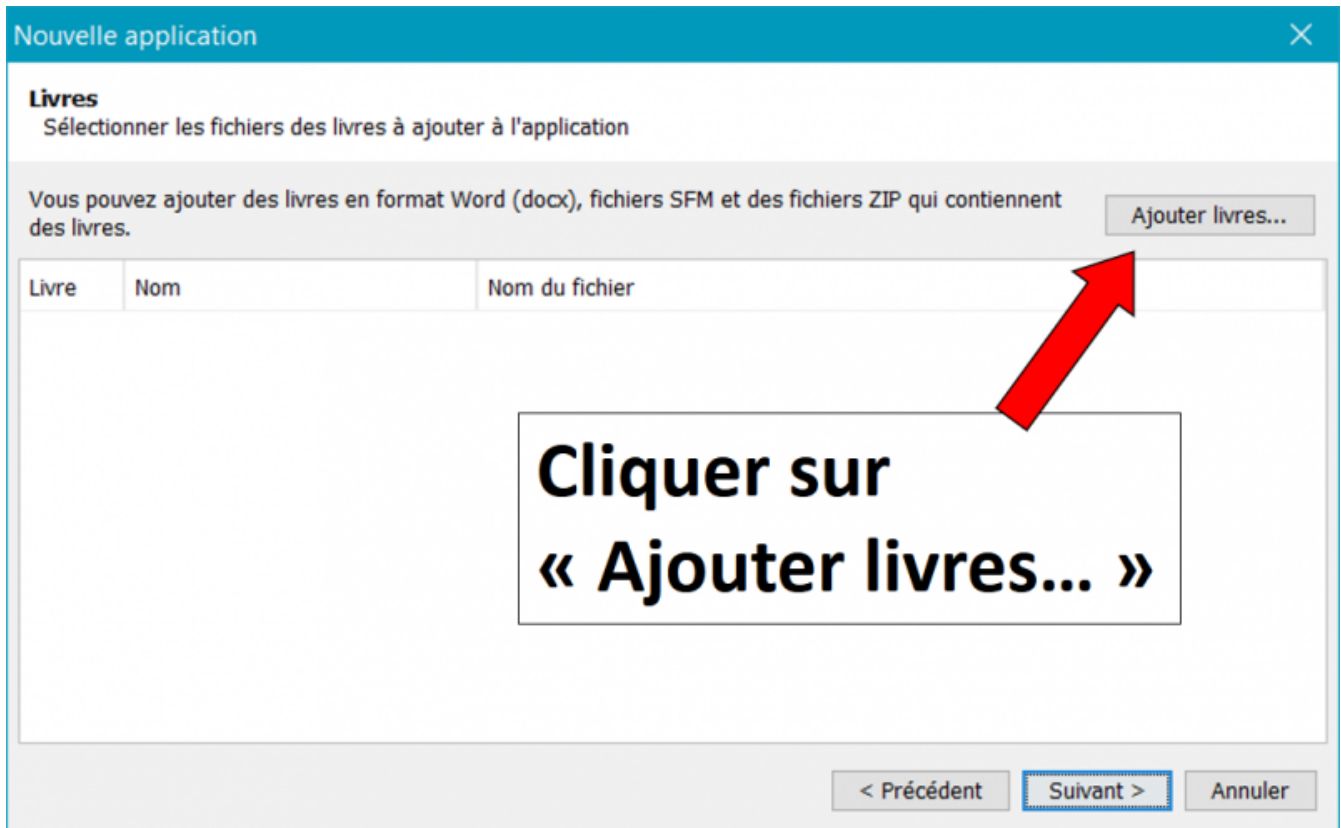
Sorte de livre
Choisir la sorte de livre à ajouter

Quelle sorte de livres voulez-vous ajouter à l'application ?

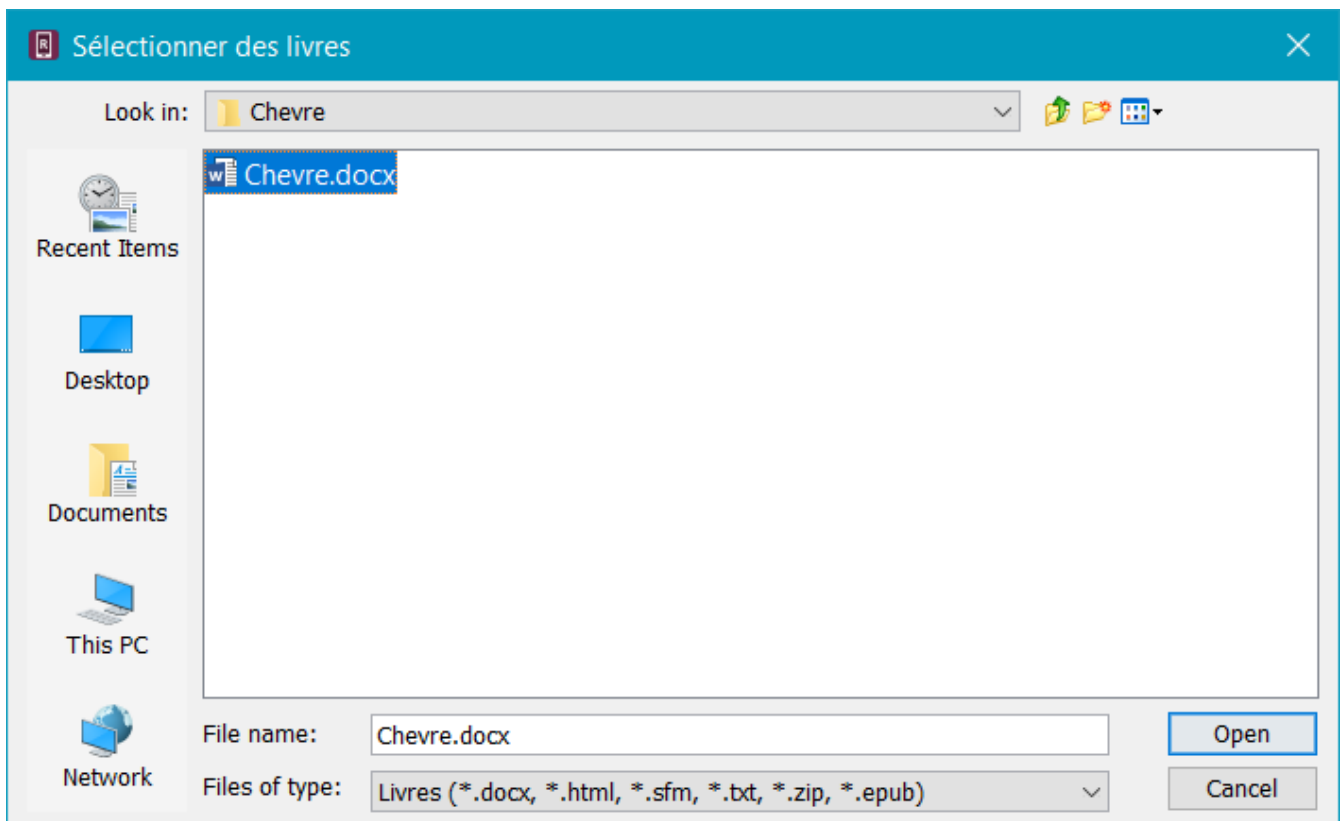
Livres à partir des documents Word ou fichiers texte

Livres Bloom

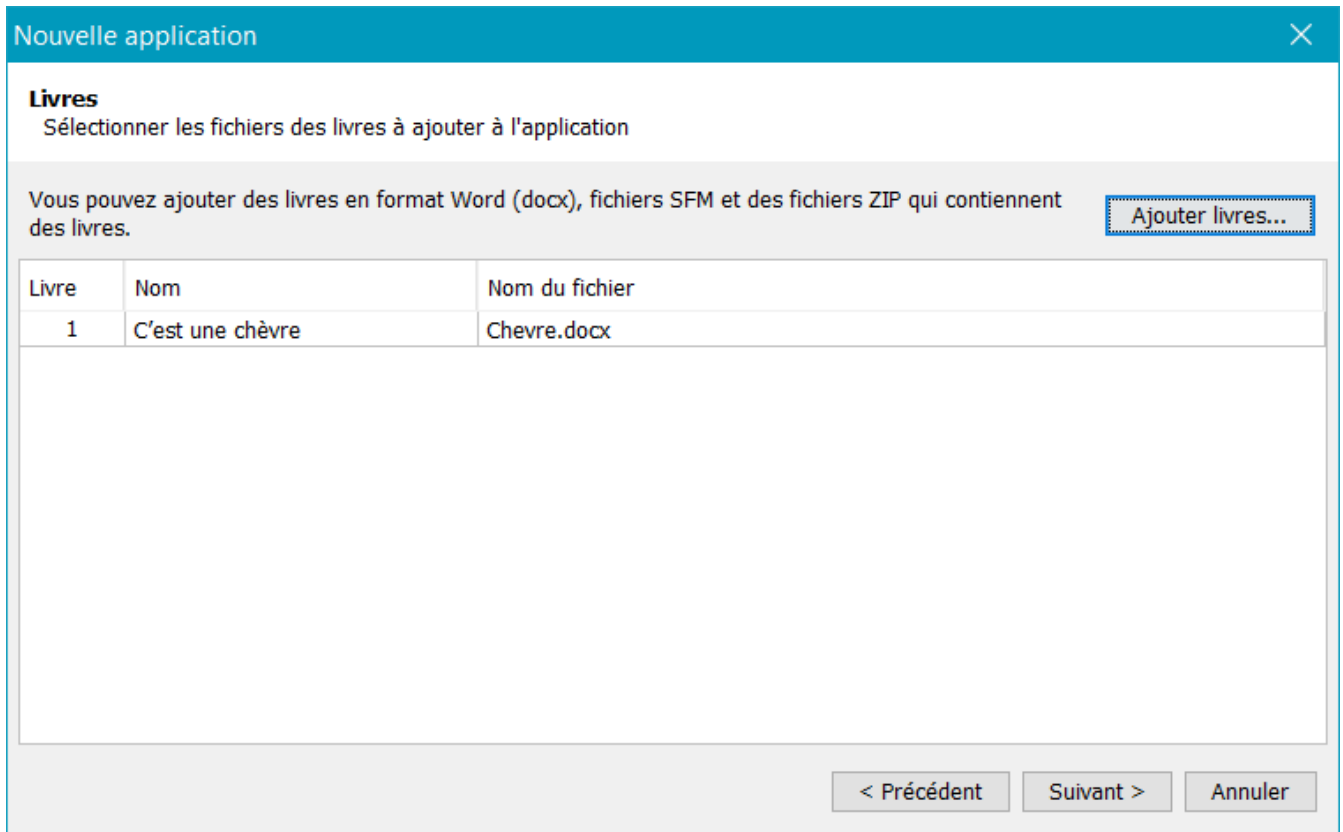
Ajouter les livres.



Rechercher et ouvrir le fichier « Chevre.docx »



Vérifier que le livre est chargé.



The screenshot shows a dialog box titled "Nouvelle application" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, the text "Livres" is followed by the instruction "Sélectionner les fichiers des livres à ajouter à l'application". A grey bar contains the text "Vous pouvez ajouter des livres en format Word (docx), fichiers SFM et des fichiers ZIP qui contiennent des livres." and a button labeled "Ajouter livres...". Below this is a table with three columns: "Livre", "Nom", and "Nom du fichier". The table contains one row with the values "1", "C'est une chèvre", and "Chevre.docx". At the bottom of the dialog, there are three buttons: "< Précédent", "Suivant >", and "Annuler".

Nouvelle application ✕

Livres
Sélectionner les fichiers des livres à ajouter à l'application

Vous pouvez ajouter des livres en format Word (docx), fichiers SFM et des fichiers ZIP qui contiennent des livres.

| Livre | Nom | Nom du fichier |
|-------|------------------|----------------|
| 1 | C'est une chèvre | Chevre.docx |


< Précédent Suivant > Annuler

Décocher la case pour le menu de contenu.

Nouvelle application ✕

Menu de contenu
Choisir si vous voulez ajouter des éléments au menu de contenu

Ajouter livres au menu de contenu



C'est une chèvre
C'est une chèvre Introduction

< Précédent Suivant > Annuler

Sélectionner la police : Andika (Africa subset)

Nouvelle application ✕

Police
Choisir la police d'écriture

Pour que l'application reste petite, il vaut mieux choisir une police qui contient un sous-groupe de caractères (font subset) au lieu d'une police avec des centaines de caractères dont vous n'avez pas besoin.

Sélectionner une police de la liste :

▼

Ou choisir un fichier de polices (ou fichiers) :

Sélectionner...

C'est une chèvre.

< Précédent Suivant > Annuler


Cocher Grandroid pour assurer le bon affichage sur les appareils Android plus anciens.

Nouvelle application ✕

Manipulation des polices

Choisissez comment gérer les polices et les diacritiques non-romains

Si vous utilisez une écriture non-romaine ou un écriture avec des caractères diacritiques, certains appareils Android n'afficheront pas bien vos caractères. Pour surmonter ces problèmes, essayez Grandroid et/ou Crosswalk.



Grandroid

Grandroid est conçu pour rendre les polices Graphite pour les versions plus anciennes d'Android aussi bien que résoudre d'autres problèmes d'affichage. Les fichiers Grandroid ajouteront environ 400 Ko à la taille de votre application.

Utiliser Grandroid pour rendre les polices jusqu'au Android 4.3

Crosswalk

Crosswalk est un composant qui remplace la visionneuse standard d'Android pour les versions Android 4.1 et supérieures. Il peut rendre correctement les polices Graphite. Les fichiers requis ajouteront au moins 18 MB à la taille de votre application, alors n'utilisez pas Crosswalk à moins que vous ne sachiez que vous en avez besoin pour afficher vos polices correctement.

Utiliser le composant Crosswalk

< Précédent Suivant > Annuler

Sélectionner la couleur Amber

Nouvelle application ✕

Palette de couleurs

Choisir la palette de couleurs

Sélectionner la palette de couleurs pour l'appli. Vous pouvez customiser les couleurs individuelles plus tard.

| | |
|--------|-------------|
| Cyan | Teal |
| Green | Light Green |
| Lime | Amber |
| Orange | Deep Orange |
| Red | Brown |
| Black | |

< Précédent Suivant > Annuler

Sélectionner une icône pour l'appli.

Nouvelle application ✕

Icône
Choisir l'icône de application

Sélectionner un icône pour l'application. Vous pouvez en choisir une dans le tableau ci-dessous ou bien cliquez sur Parcourir pour sélectionner d'autres fichiers PNG. Il faut des tailles suivantes : 48x48 (mdpi), 72x72 (hdpi), 96x96 (xhdpi), 144x144 (xxhdpi) et 192x192 (xxxhdpi). Vous aurez besoin d'une icône 512x512 si vous souhaitez publier l'appli sur le Google Play Store.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |

Parcourir...

< Précédent Suivant > Annuler

Préciser le droit d'auteur pour la page.

Nouvelle application ✕

Droit d'auteur
Préciser le droit d'auteur pour la page 'A Propos'

Texte
Droit d'auteur du texte: © année, nom du détenteur de droit d'auteur, etc.

Audio
Droit d'auteur de l'audio: © année, nom du détenteur du droit d'auteur, etc.

Illustrations
Droit d'auteur des illustrations : © année, nom du détenteur du droit d'auteur, etc.

< Précédent Suivant > Annuler

Préciser la Licence : CC BY-NC-SA

Nouvelle application ×

Licence
Préciser la licence pour la page 'A Propos'

La licence concerne les permissions que les utilisateurs auront pour partager, modifier, redistribuer et republier le contenu de l'appli, et sous quelles conditions.

C'est pour les détenteurs de droit d'auteur de définir la licence. Par exemple, plusieurs décident de rendre le texte disponible sous une licence [Creative Commons](#).

Veillez contacter le département de publications de votre organisation pour plus d'informations.

CC BY-NC-SA

< Précédent Suivant > Annuler

Créer un nouveau Keystore.

Nouvelle application

Signature

Préciser le keystore, alias et mots de passe pour signer l'application

Il faut signer l'application avant de l'installer sur un appareil Android.
Si vous n'avez pas encore de fichier Keystore, utilisez l'assistant [Créer un nouveau Keystore](#).

Keystore

Mot de passe

Alias

Mot de passe

Cliquer sur « Créer un nouveau Keystore... »

< Précédent

Préciser un nom de fichier et mot de passe.

Créer nouveau keystore

Keystore

Préciser un nom de fichier et un mot de passe

Cet assistant vous aidera à créer un nouveau keystore pour signer vos applications. Une fois créé, vous pouvez utiliser le même fichier keystore pour signer d'autres applications.

Préciser un nom de fichier et un mot de passe pour ce nouveau keystore.

Nom du fichier

Dossier

Mot de passe (au moins 6 caractères)

Confirmer

< Précédent

Créer une clé. Pour rendre le processus plus simple, vous pouvez utiliser le même mot de passe.

Créer nouveau keystore

Créer une clé
Préciser les informations pour créer une clé dans le keystore

Choisir un nom (alias) et un mot de passe pour créer une clé dans le keystore. Le mot de passe peut être le même ou différent de celui que vous avez choisi sur la page précédente.

| | | |
|--------------------|---|------------------------------------|
| Nom de clé (alias) | <input type="text" value="key1"/> | (un nom pour identifier cette clé) |
| Mot de passe | <input type="password" value="••••••"/> | (au moins 6 caractères) |
| Confirmer | <input type="password" value="••••••"/> | |
| Validité | <input type="text" value="50 ans"/> | |

< Précédent Suivant > Annuler

Préciser les détails de l'émetteur du certificat.

Créer nouveau keystore ✕

Émetteur du certificat

Préciser des détails de l'émetteur du certificat

Préciser des détails de l'émetteur du certificat dans au moins un des champs suivants :

| | |
|-------------------------|--|
| Prénom et nom | <input type="text" value="Jeff Heath"/> |
| Unité organisationnelle | <input type="text"/> |
| Organisation | <input type="text" value="SIL International"/> |
| Ville ou localité | <input type="text"/> |
| Etat ou province | <input type="text"/> |
| Code du pays (XX) | <input type="text"/> |

Le Keystore a été créé avec succès. Cliquer sur "fermer".

Créer nouveau keystore ✕

Creation de Keystore

Résultats de création de keystore

Le fichier keystore a été créé avec succès.

| | |
|-----------------------|---|
| Nom du fichier | outi_keystore.keystore |
| Dossier | C:\Users\jeff_\Documents\App Builder\keystore |

Important
Si vous utilisez ce keystore pour signer une application à publier, gardez bien le keystore parce que vous aurez besoin d'exactly le même fichier pour signer les versions ultérieures de l'application.

Saisir les deux mots de passe pour accepter cette signature dans le Keystore.

Nouvelle application ✕

Signature
Préciser le keystore, alias et mots de passe pour signer l'application

Il faut signer l'application avant de l'installer sur un appareil Android.
Si vous n'avez pas encore de fichier Keystore, utilisez l'assistant [Créer un nouveau Keystore](#).

Keystore

Mot de passe

Alias ▾

Mot de passe

Garder le nom du projet par défaut.

Nouvelle application ✕

Projet
Choisir le nom du projet et sa description

Nom du projet
Le nom du projet, qui peut être le même que le nom de l'application. Il n'est pas vu par l'utilisateur.

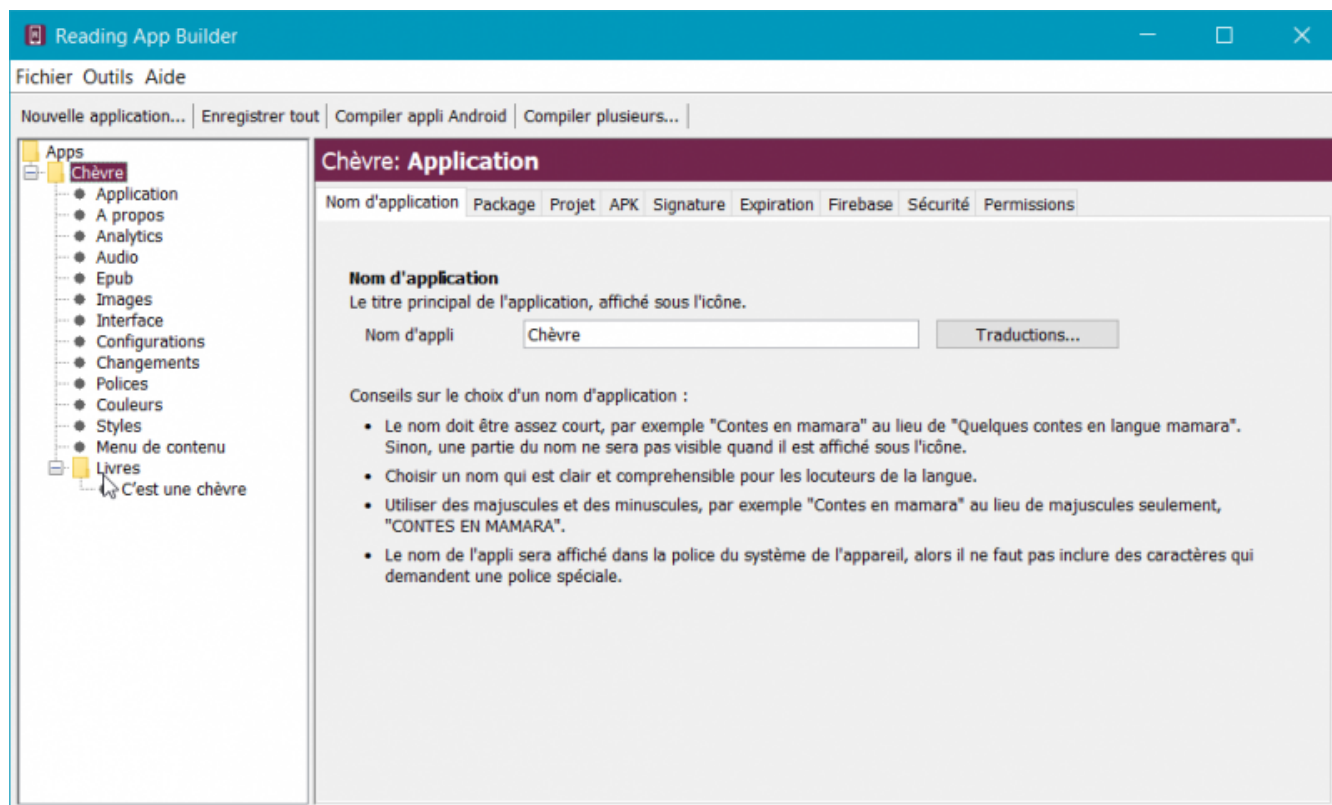
Nom du projet

Description du projet
Une description facultative de ce projet. Il n'est pas vu par l'utilisateur.

Description

Fenêtre RAB

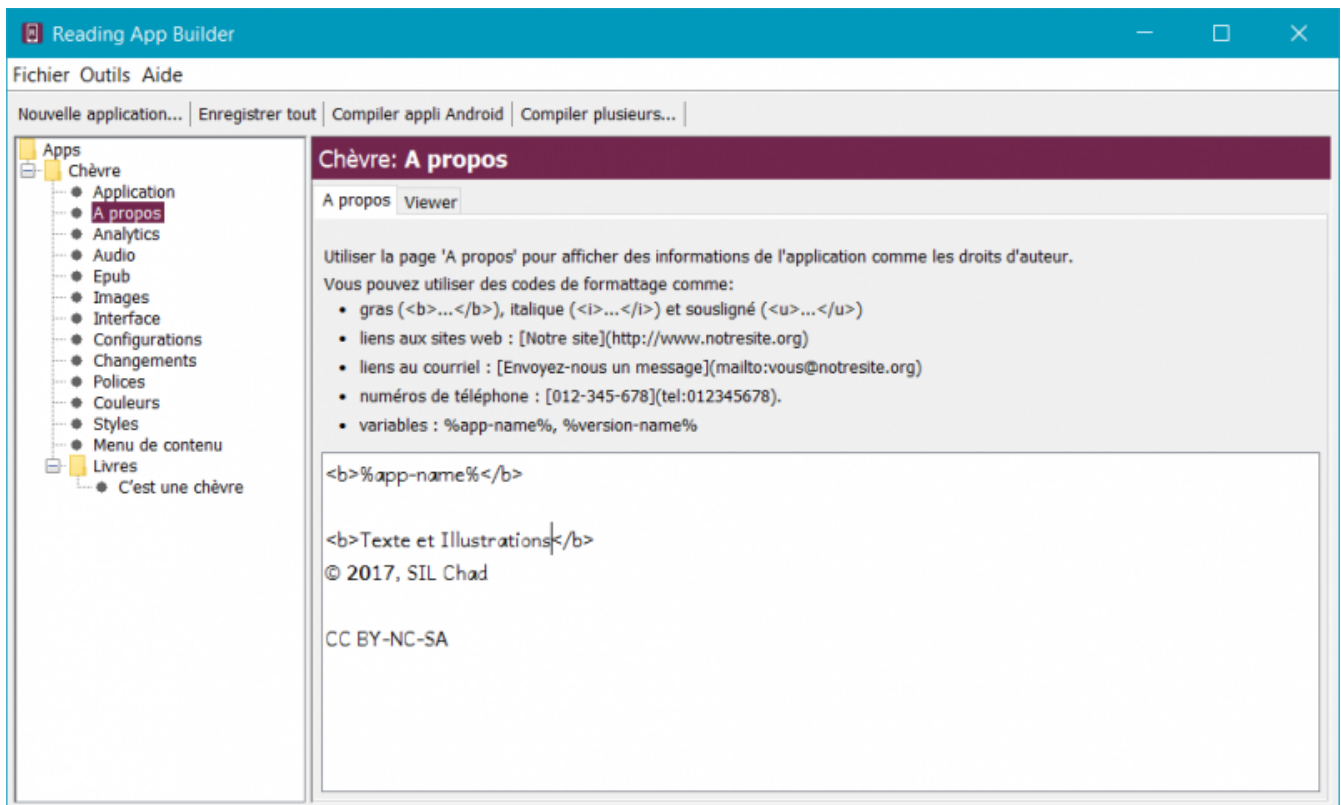
La configuration entière du projet s'affiche, et elle est prête à être modifiée, si vous voulez changer quelque chose.



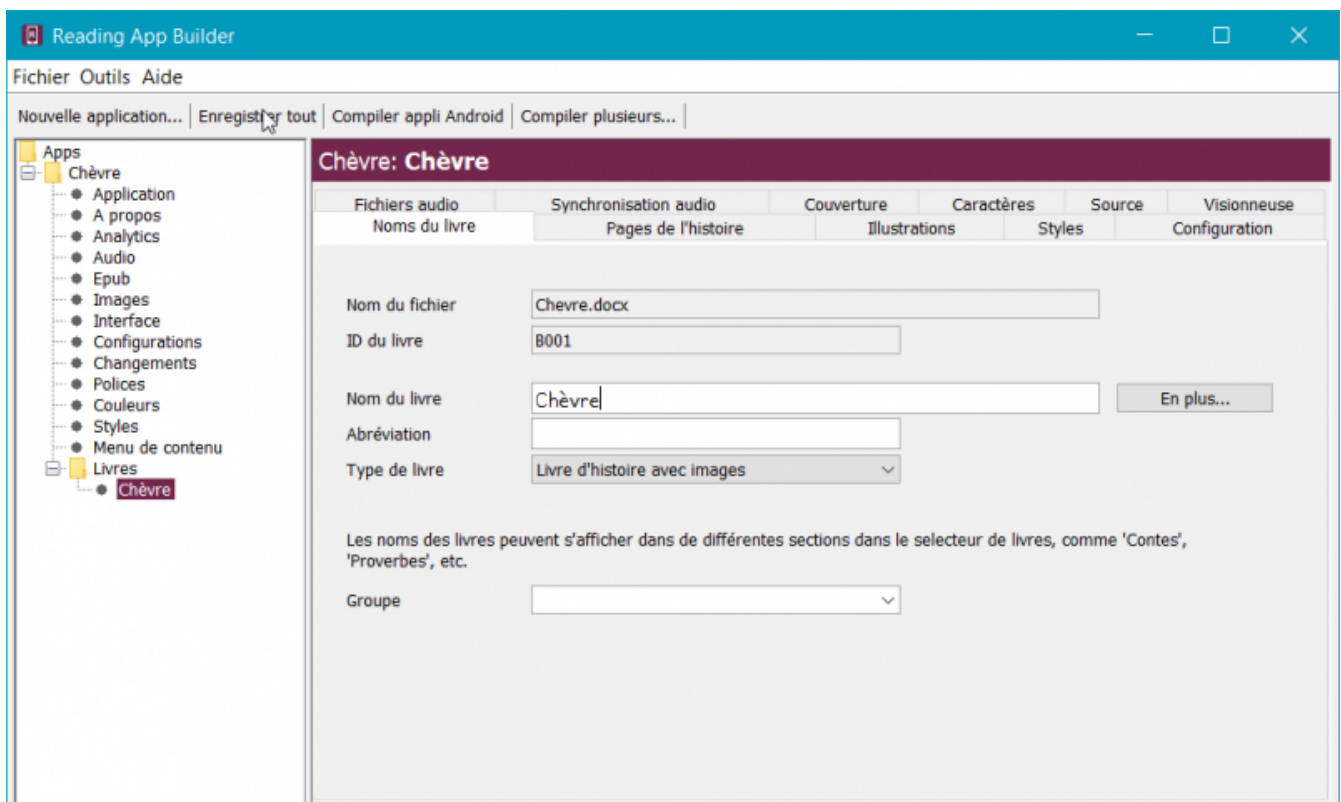
Dans la configuration, cliquer sur

A propos

et éditer le texte comme ici (mettre Texte et Illustrations ensemble)

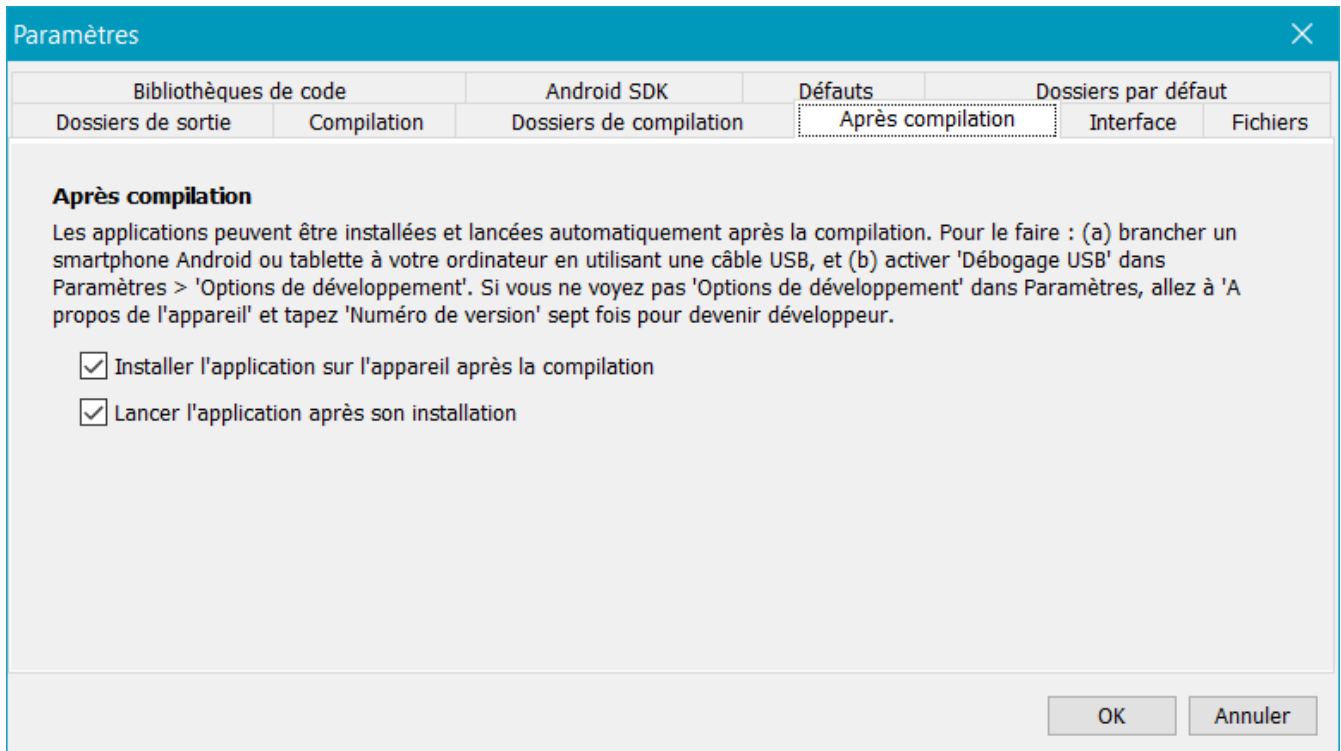


Changer le nom du livre en « Chèvre »



Paramètres d'installation

Ouvrir le menu Outils > Paramètres, et cliquer sur l'onglet Après compilation. Vérifier que les deux cases sont cochées. Cliquer sur OK.

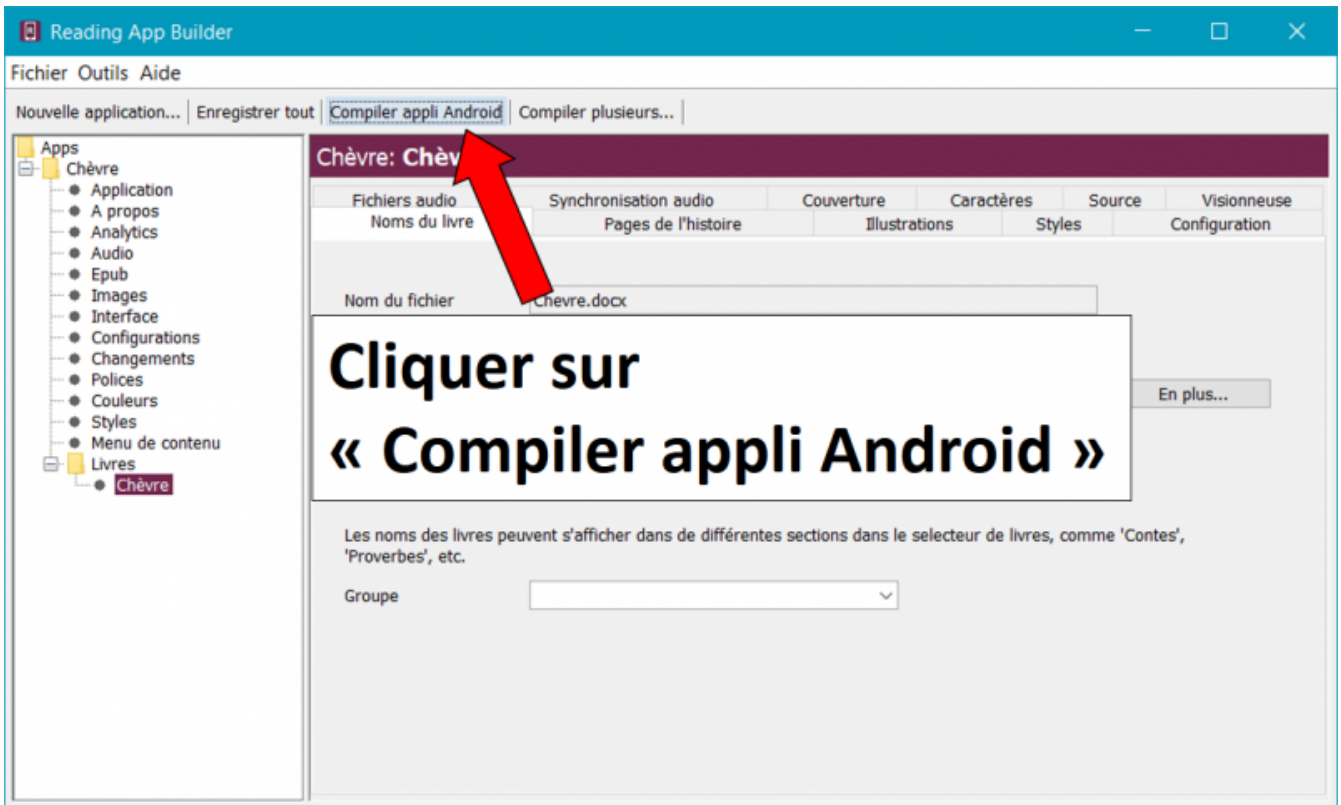


NB: La première fois que vous compilez, une connexion Internet est exigée pour télécharger environ 140Mo d'autres modules. **(Avancé)** Pour éviter ces téléchargements, vous pouvez commencer la compilation et l'arrêter (Ctrl-C) après qu'il aie commencé à télécharger "Download". Puis copiez le dossier C:\Users\{nom}\.gradle\caches\modules-2\files-2.1, d'un autre utilisateur des App Builders. Même si vous copiez ce dossier, la connexion Internet est toujours exigée pendant la première compilation.

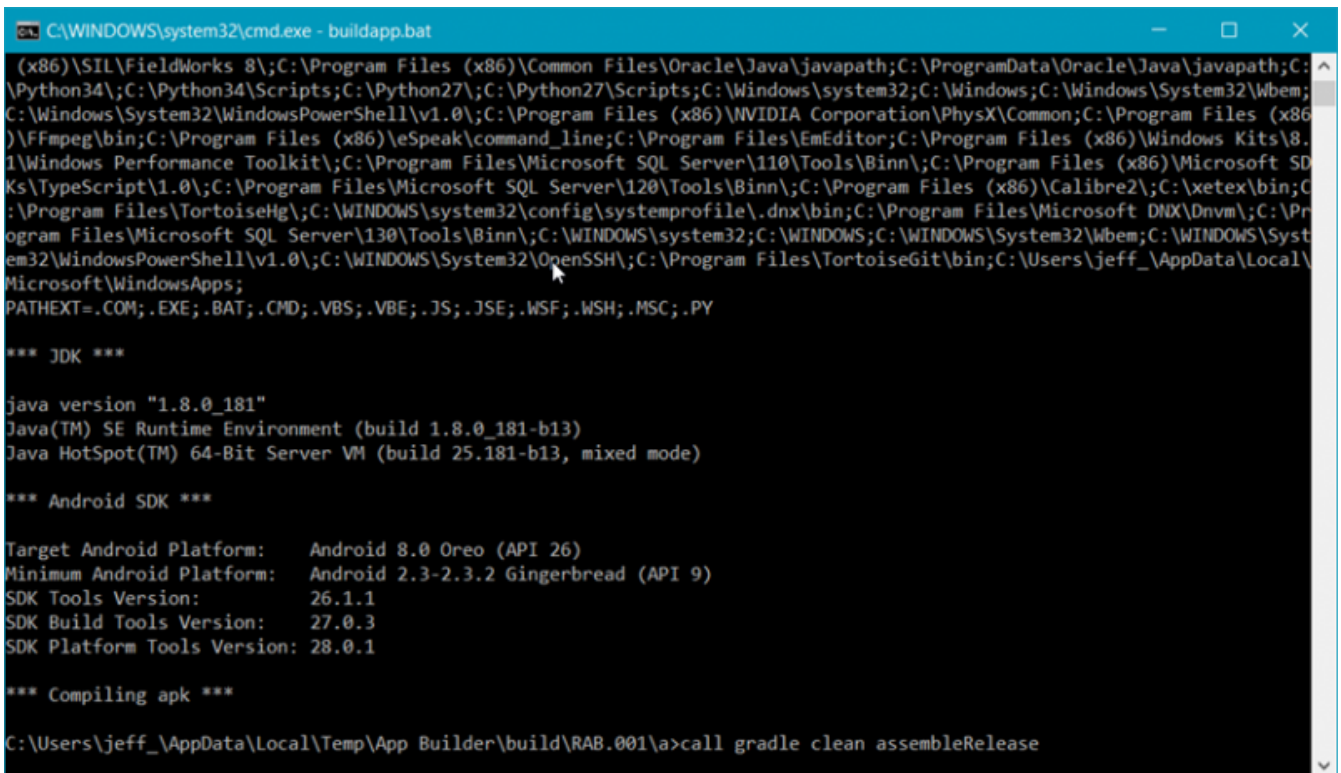
NB: Vérifier que votre appareil Android est connecté.

Compiler appli Android

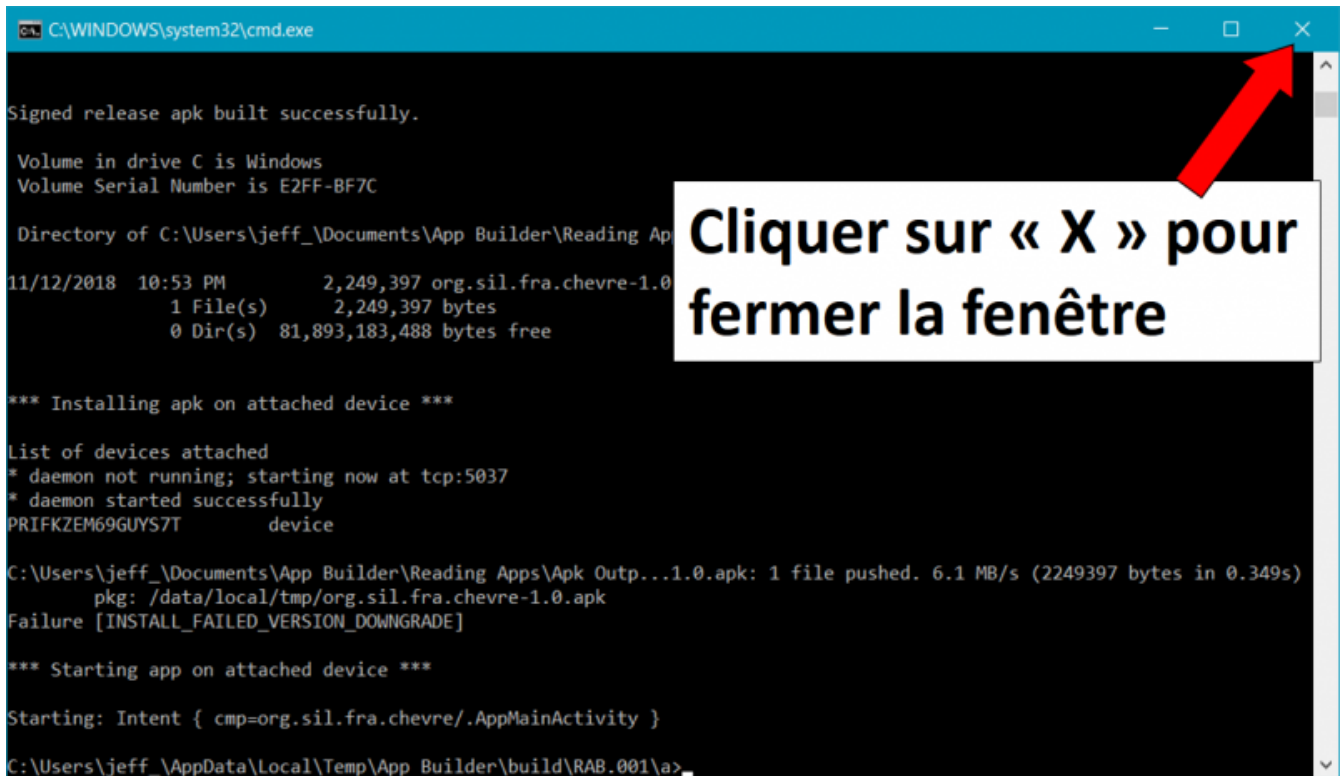
Cliquer sur « Compiler appli Android »



La compilation commence dans une nouvelle fenêtre



A la fin de la compilation, vous aurez le message : « apk built successfully »



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

Signed release apk built successfully.

Volume in drive C is Windows
Volume Serial Number is E2FF-BF7C

Directory of C:\Users\jeff_\Documents\App Builder\Reading Ap
11/12/2018  10:53 PM          2,249,397 org.sil.fra.chevre-1.0
             1 File(s)          2,249,397 bytes
             0 Dir(s)         81,893,183,488 bytes free

*** Installing apk on attached device ***

List of devices attached
* daemon not running; starting now at tcp:5037
* daemon started successfully
PRIFKZEM69GUYS7T      device

C:\Users\jeff_\Documents\App Builder\Reading Apps\Apk Outp...1.0.apk: 1 file pushed. 6.1 MB/s (2249397 bytes in 0.349s)
  pkg: /data/local/tmp/org.sil.fra.chevre-1.0.apk
Failure [INSTALL_FAILED_VERSION_DOWNGRADE]

*** Starting app on attached device ***

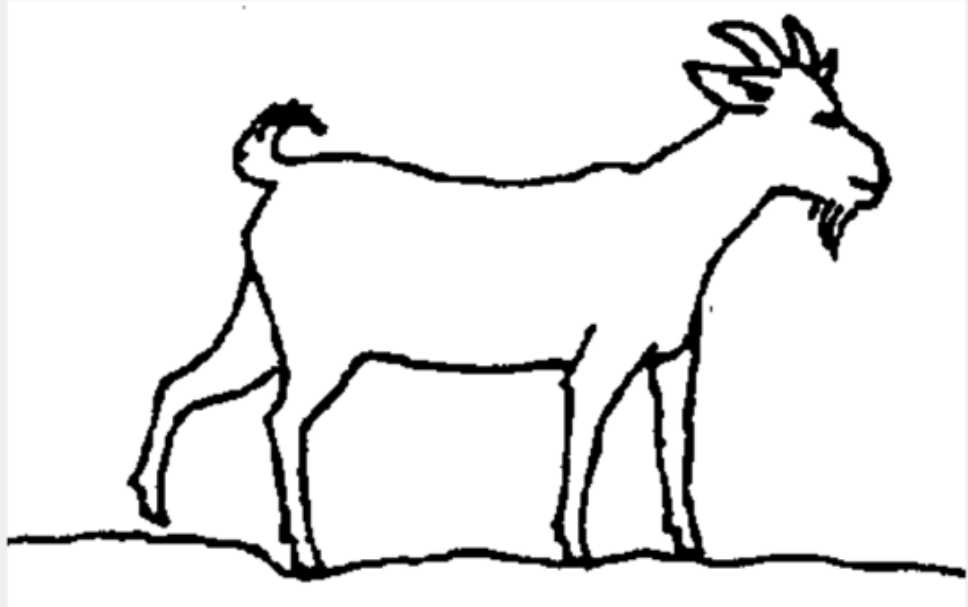
Starting: Intent { cmp=org.sil.fra.chevre/.AppMainActivity }
C:\Users\jeff_\AppData\Local\Temp\App Builder\build\RAB.001\>
```

Si vous avez des **difficultés à compiler** une appli (p.ex. une erreur dans la compilation) :

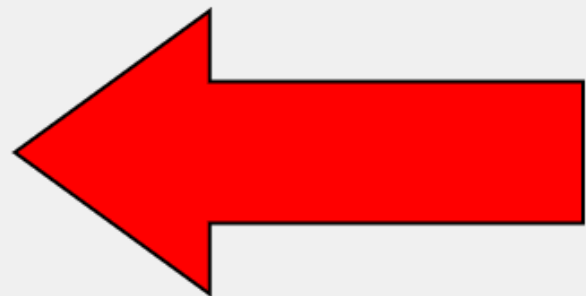
- Vérifiez l'installation SDK/JDK dans le menu Outils > Paramètres :
 - Dans l'onglet **Android SDK**, cliquez sur le bouton Vérifier Installation. S'il indique que Platform Tools n'est pas installé, c'est possible que votre anti-virus ait écrasé le fichier `sdk\platform-tools\adb.exe`. Ajouter ce fichier comme exception dans votre anti-virus et rétablir le fichier dans les dossiers `sdk` (en cliquant Installer packages ou en copiant le fichier d'un autre utilisateur).
 - Dans l'onglet **Bibliothèques de code**, vérifiez le Dossier JDK
- Réessayez la compilation... parfois si on essaie une deuxième (ou troisième) fois, cela réussira

Si votre **appareil Android n'est pas reconnu** (pour l'installation et le lancement automatique), vous pouvez toujours copier le fichier APK manuellement sur votre appareil pour une installation manuelle. Sélectionner le menu Fichier > Voir dossier APK... pour trouver le fichier APK. Une fois que votre appareil est branché à l'ordinateur (par câble USB), il s'affichera sous Ce PC. Si non, vérifiez la configuration de connexion USB sur l'appareil.

Votre application sur le portable



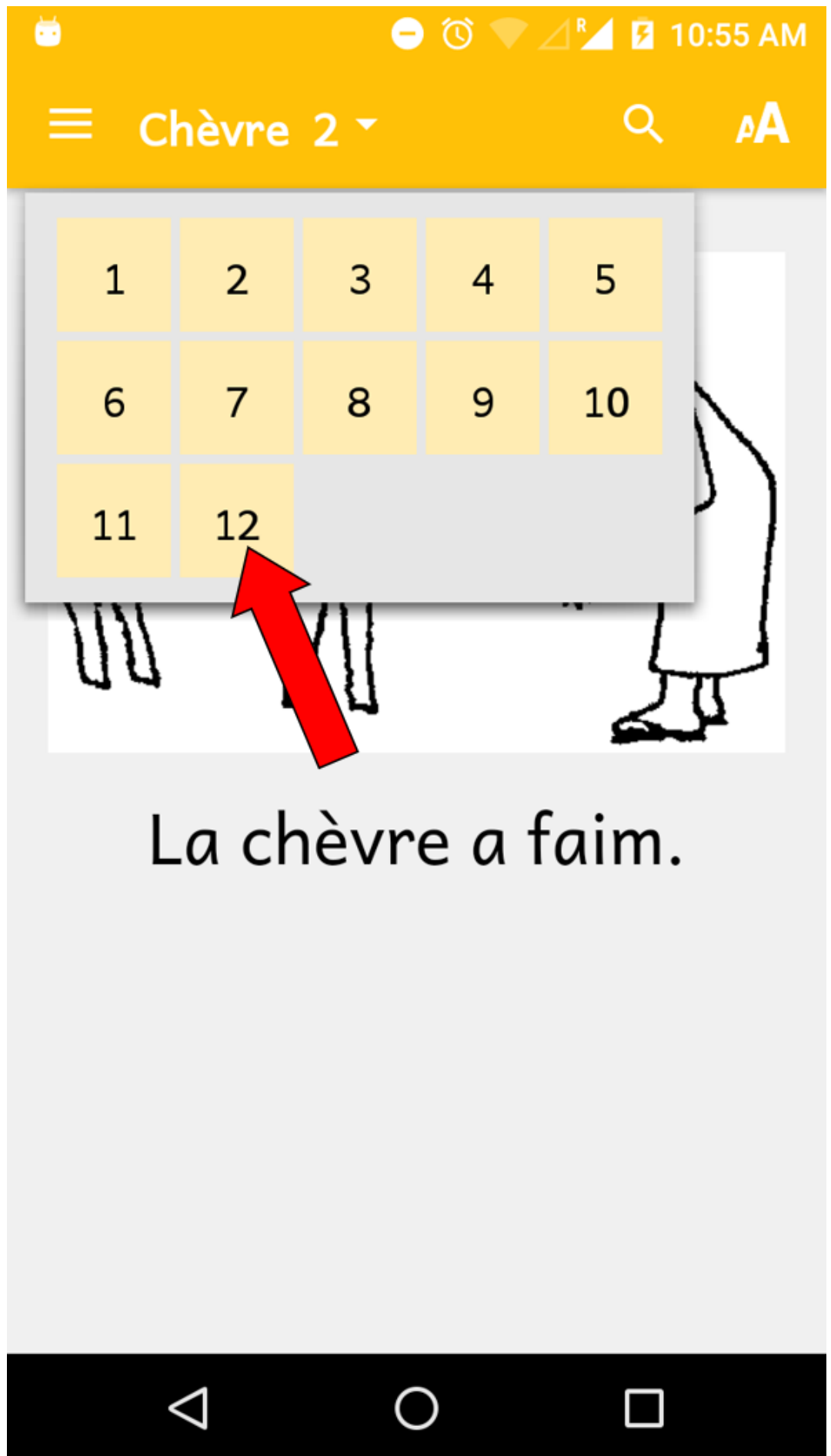
C'est une chèvre.



Votre application s'ouvre automatiquement sur votre appareil ! Balayer à gauche pour tourner la page



Cliquer le numéro de chapitre pour afficher une grille pour la sélection du chapitre

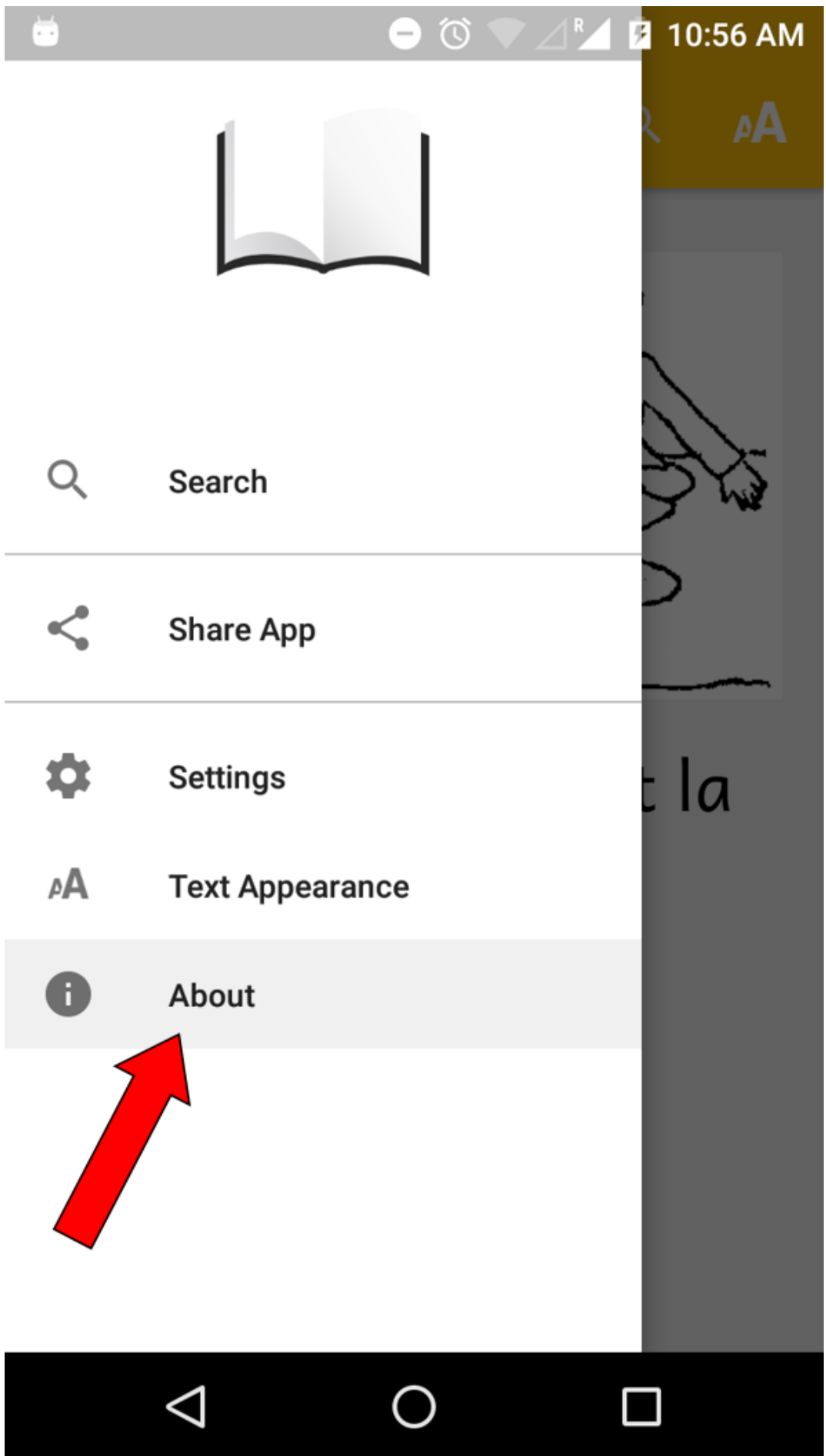


Cliquer sur « 12 »
pour aller au
dernier chapitre



Cliquer sur le menu de trois traits à gauche

Les gens mangent la chèvre.



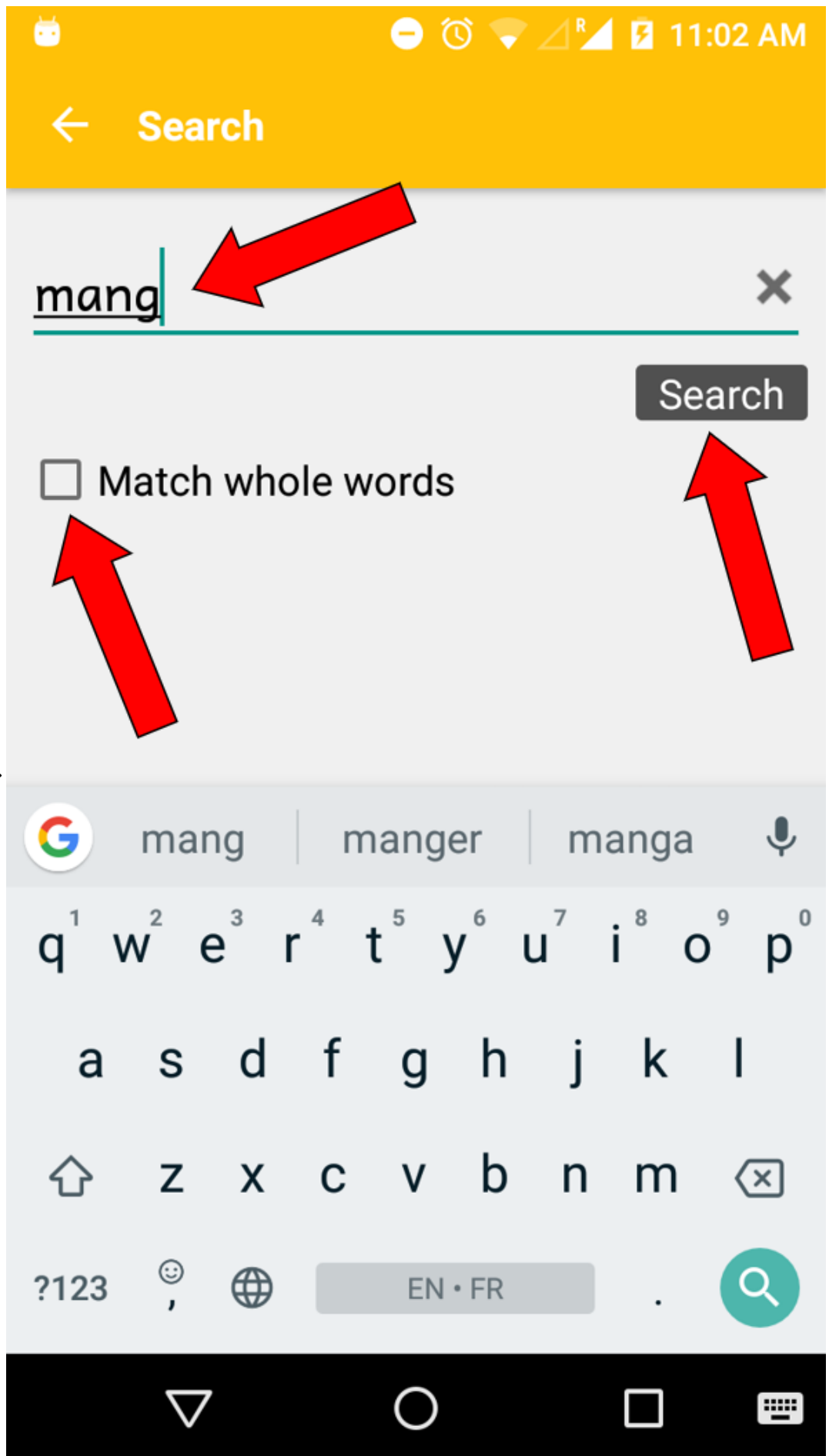
Noter les possibilités : partager, configuration, apparence, etc. Cliquer « About »



Vérifier la boîte
À propos et
cliquer la flèche
pour retourner en
arrière



Cliquer sur la loupe pour faire la recherche



Saisir « mang »,
décocher « Match
whole words », et
cliquer « Search »



Chèvre 3

La chevre mange des feuilles.

Chèvre 4

La chevre mange le foin du cheval.

Chèvre 5

La chevre mange le foin du bœuf.

Chèvre 6

La chevre mange les feuilles du mil.

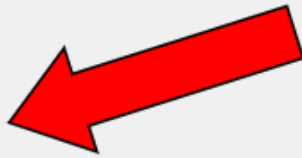
Chèvre 8

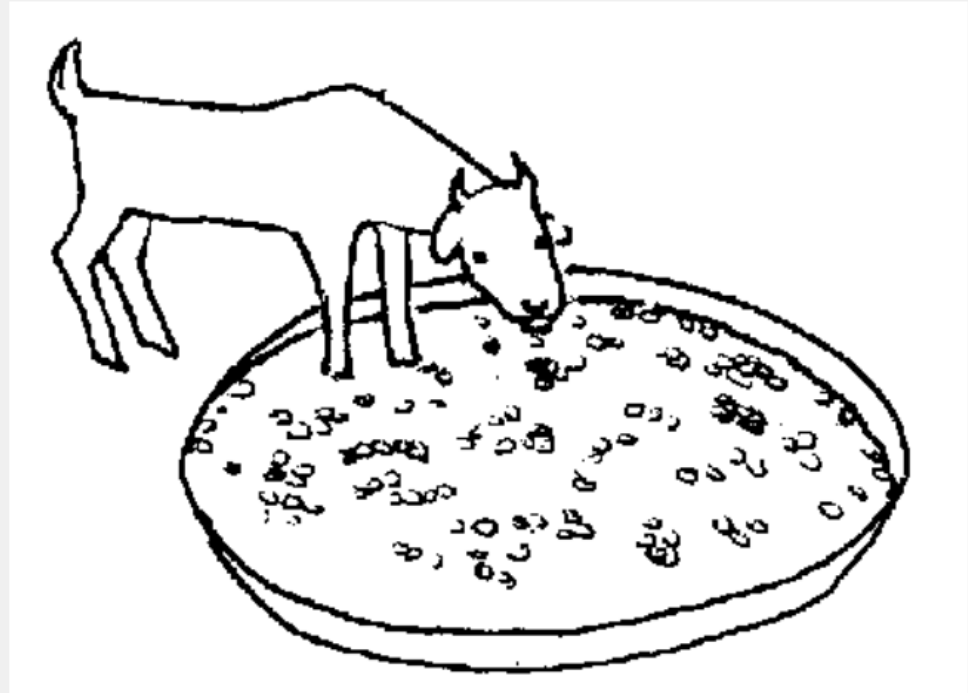
La chevre mange le maïs.

Chèvre 10

La chevre mange les habits.

Noter la concordance et cliquer sur « Chevre 8 » où la chèvre mange le maïs





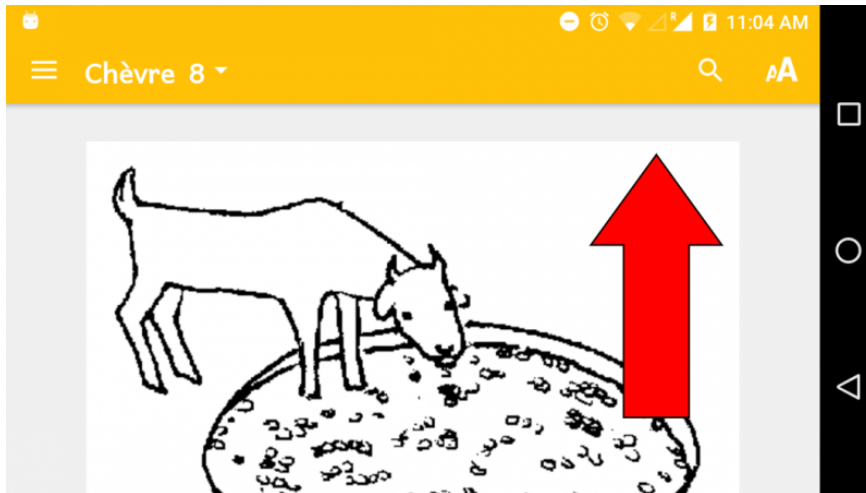
Noter que vous avez navigué vers la page 8 de l'histoire

La chèvre mange le
maïs.



Tourner l'écran horizontalement et noter que le texte n'est pas visible, basculer vers le

haut



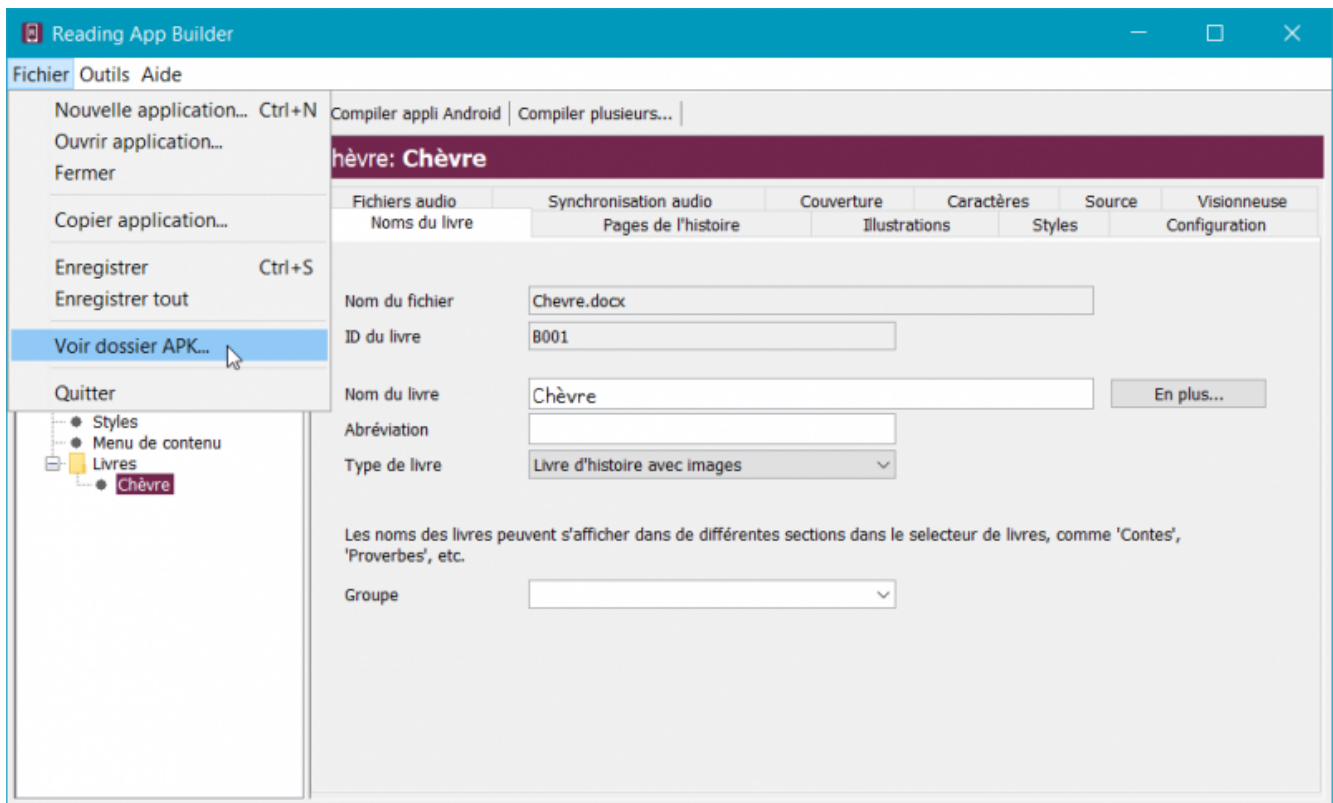
jusqu'au point où vous voyez le texte



Voir dossier APK

Retourner dans RAB sur votre ordinateur...

Ouvrir le menu Fichier > Voir dossier APK...



Ceci est le fichier .apk, Android que vous pouvez partager avec les autres utilisateurs. Une fois que le fichier se trouve sur l'appareil Android, taper dessus pour l'installer

Documents > App Builder > Reading Apps > Apk Output

| Name | Date modified | Size |
|----------------------------|----------------------|----------|
| org.sil.fra.chevre-1.0.apk | 11/12/2018 10:53 ... | 2,197 KB |

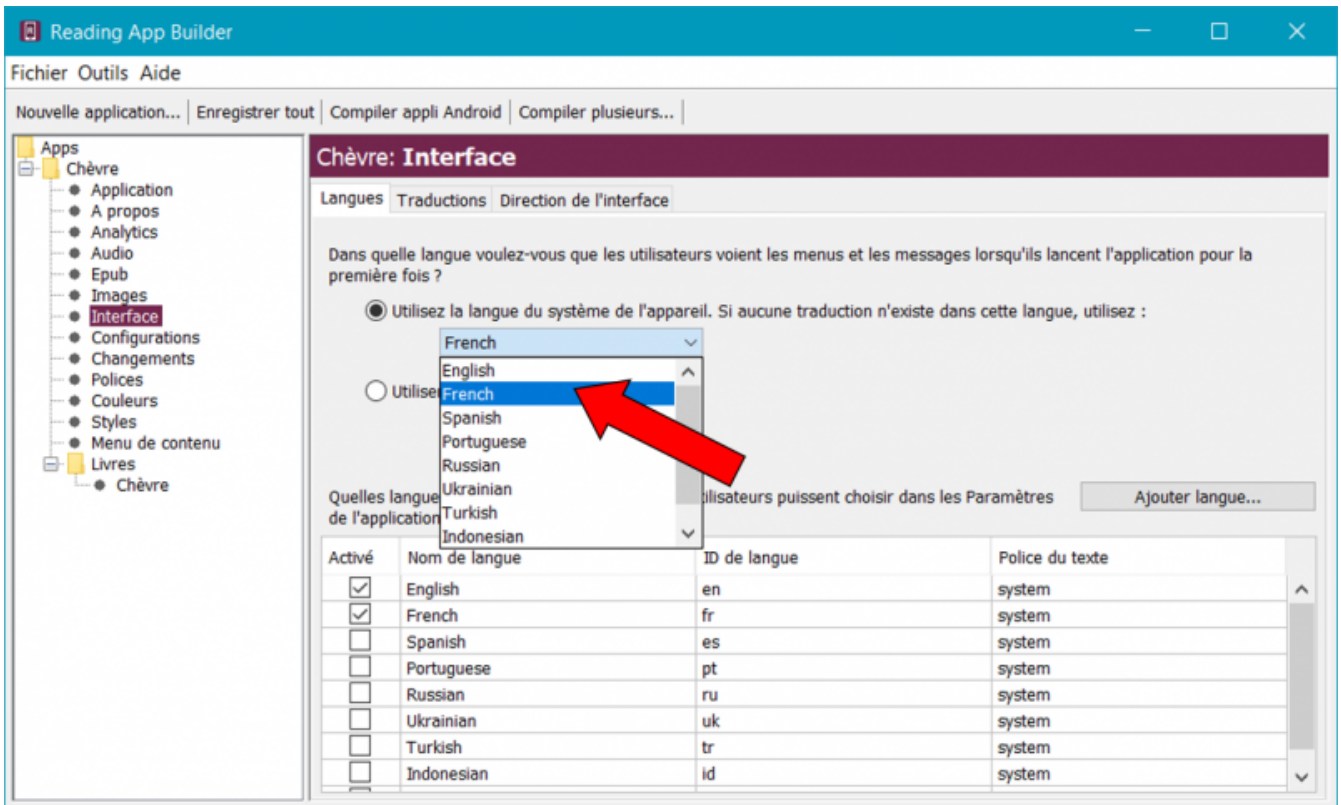
Quels sont les inconvénients de cette appli ?

Menus en anglais

Nom de fichier .apk n'est pas idéal

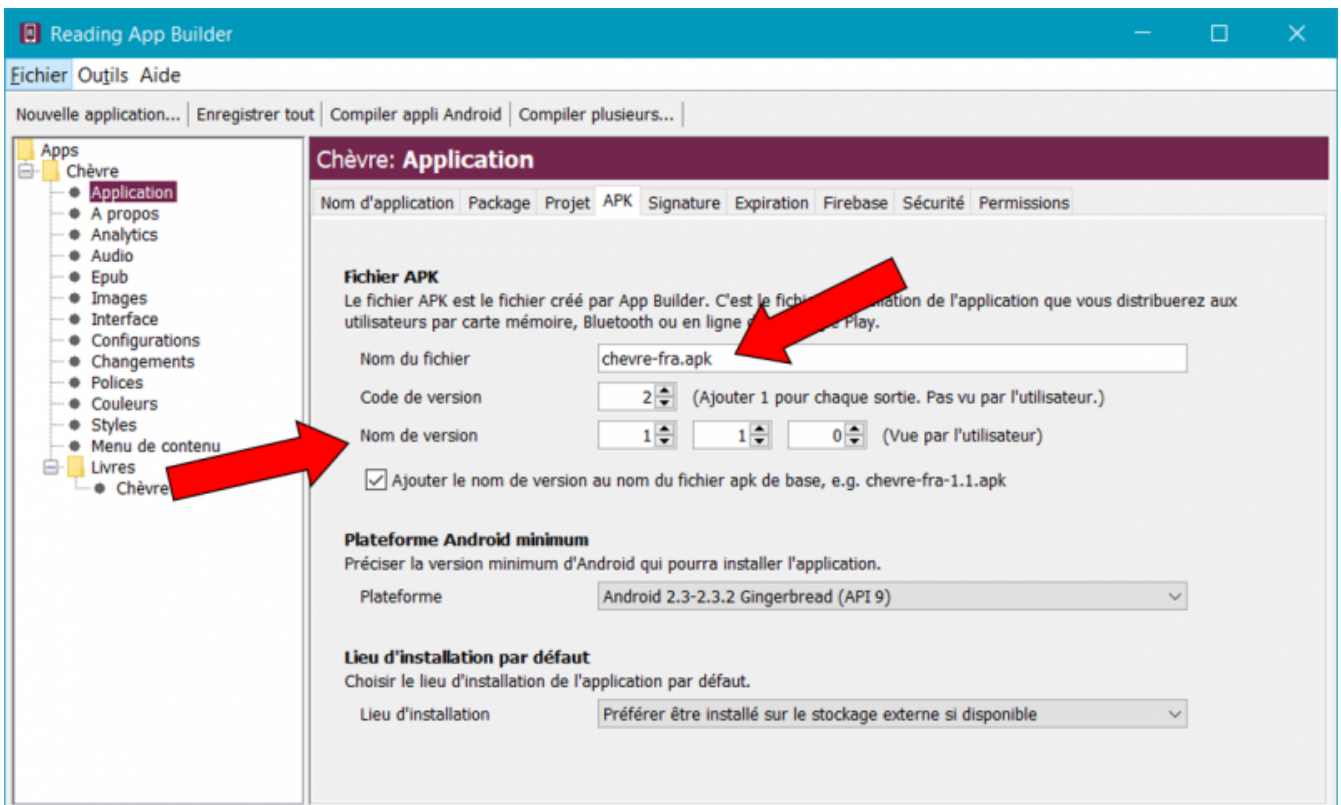
Changer l'interface RAB

Changer la langue sous Interface à French



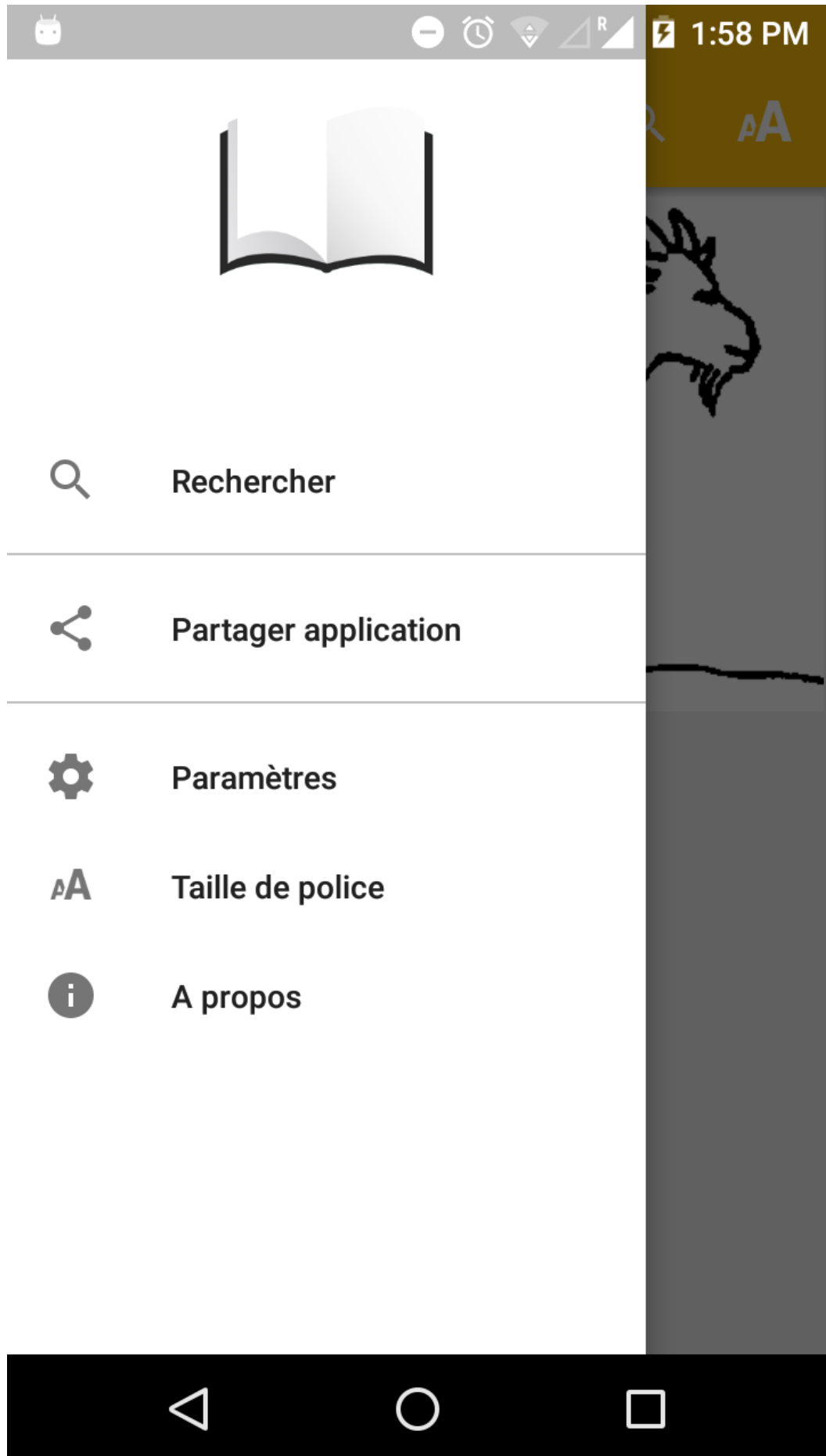
Changer le Nom du fichier APK

Changer le Nom du fichier (et les versions) sous Application > APK



NB: Après avoir compilé avec succès, aller aux **Paramètres...** -> **Compilation** et cochez « Utiliser compilateur hors ligne »

Refaire le compiler appli Android et vérifier les changements.



Refaire
« Compiler appli
Android »
Vérifier les
changements

Basé sur une présentation Outilingua, Ouagadougou, Burkina faso, Février 2017

^[1] <https://outilingua.net/Installation+des+logiciels+App+Builder>

^[2] https://outilingua.net/tiki-download_file.php?fileId=142