

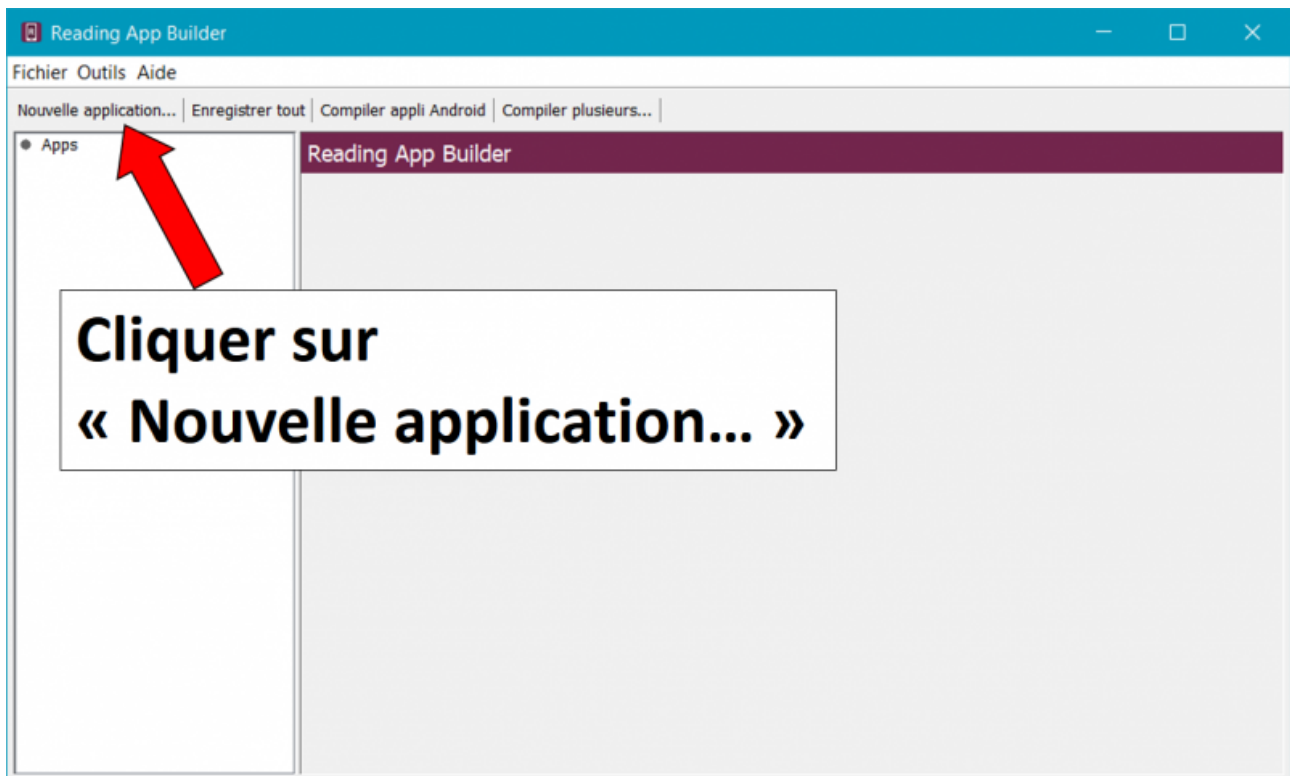
RAB La création de votre première appli



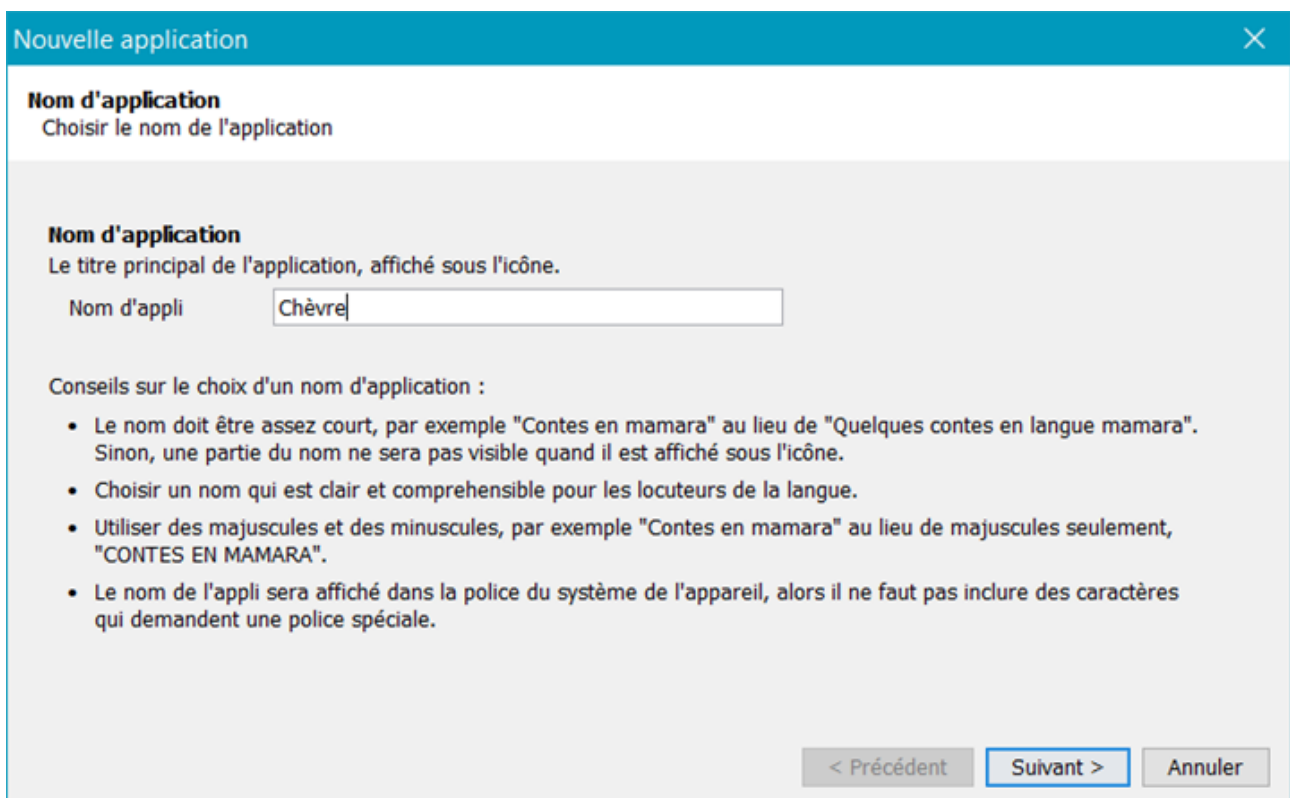
NB: Si vous avez installé Reading App Builder, le JDK et le SDK<sup>[1]</sup> ... et si vous avez téléchargé le fichier ... vous êtes prêt à créer votre première application Android !

## 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.fr.chèvre

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 ✕

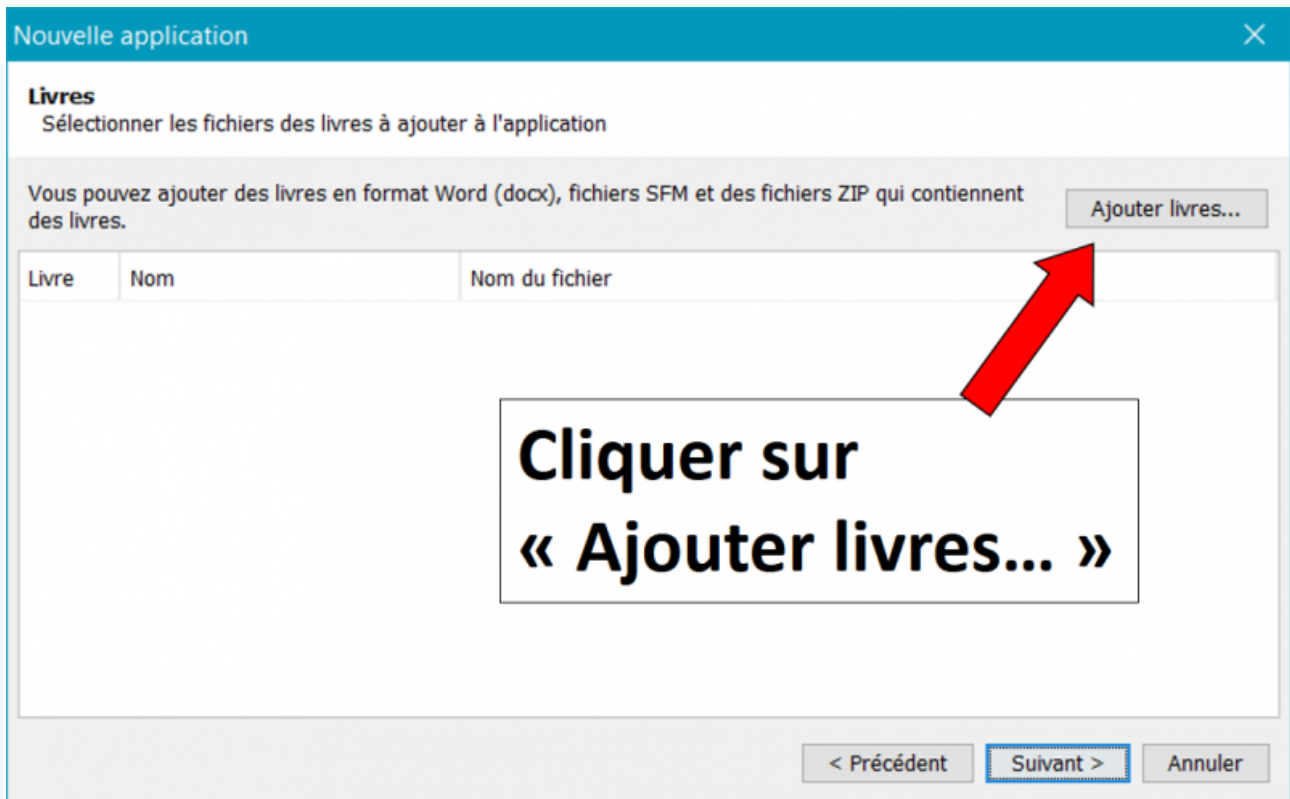
**Sorte de livre**  
Choisir la sorte de livre à ajouter

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

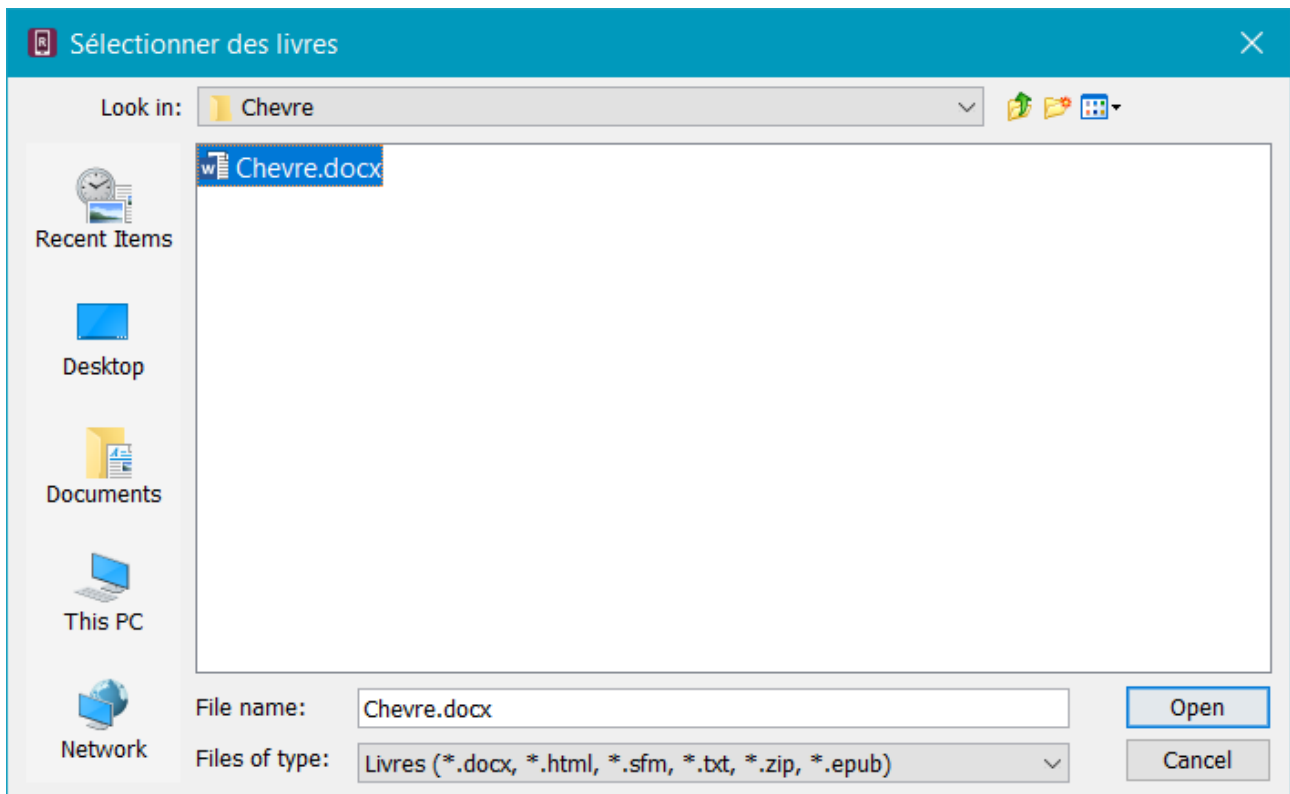
Livres à partir des documents Word ou fichiers texte

Livres Bloom

Ajouter les livres.



Rechercher et ouvrir le fichier « Chevre.docx »



Vérifier que le livre est chargé.

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. [Ajouter 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

	<b>C'est une chèvre</b> 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 :

Andika (Africa subset) ▼

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.

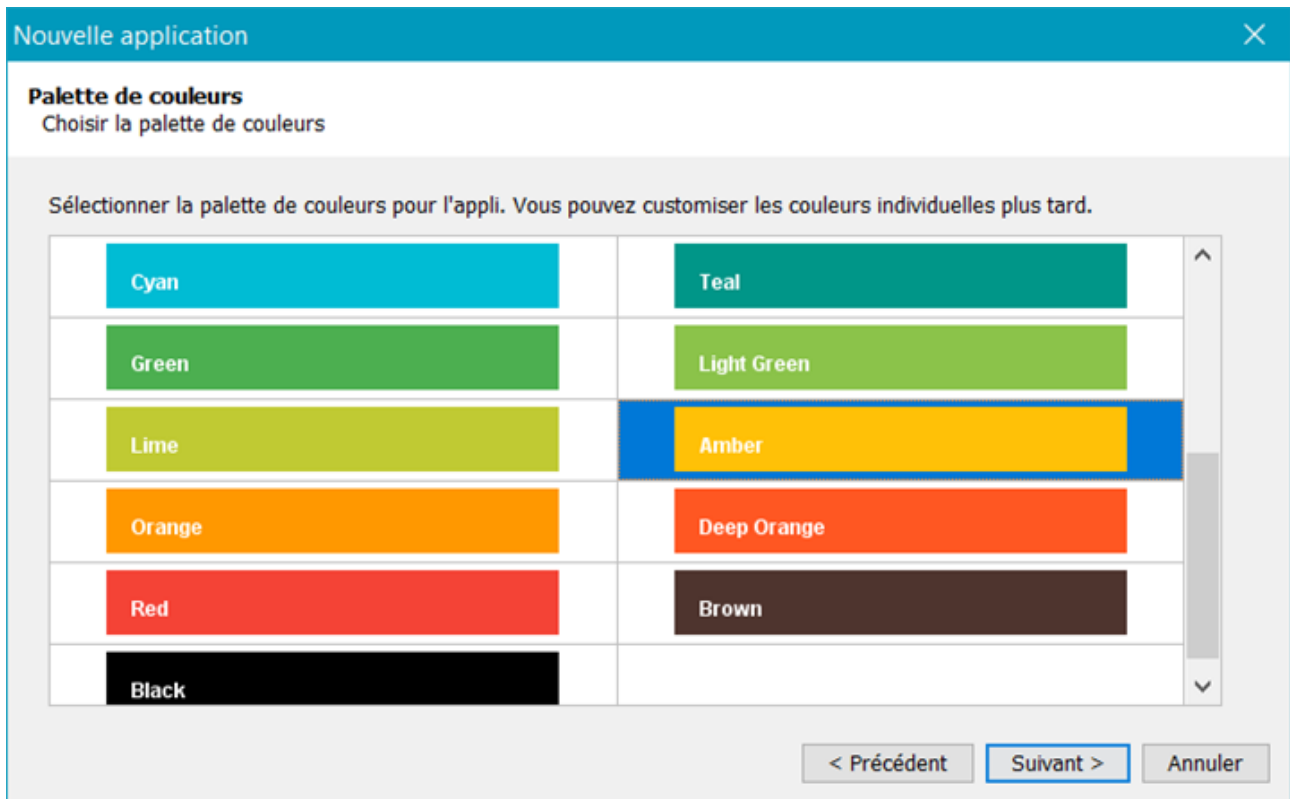
Utiliser Grandroid pour rendre les polices jusqu'au Android 4.3

**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.

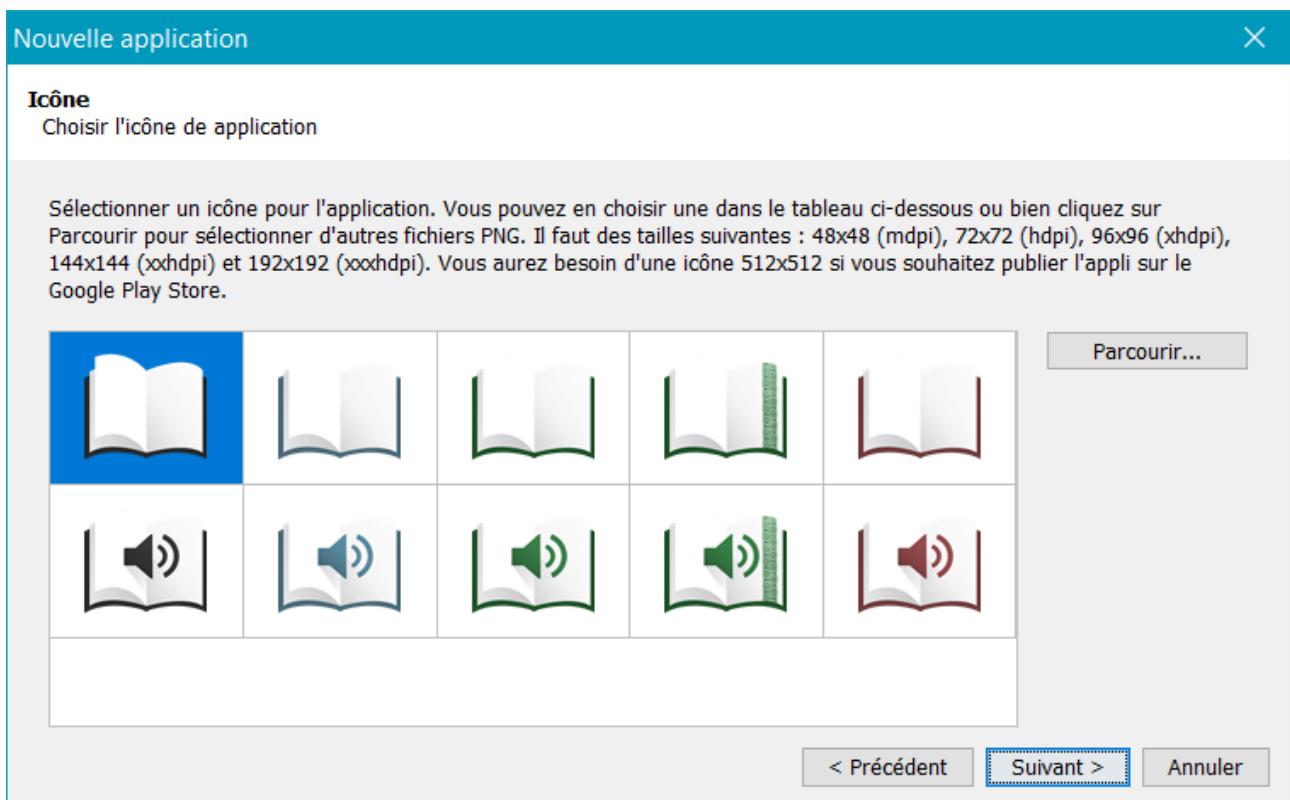
Utiliser le composant Crosswalk

< Précédent   Suivant >   Annuler

Sélectionner la couleur Amber



Sélectionner une icône pour l'appli.



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.

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](#).

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



Créer un nouveau Keystore.

**Nouvelle application** [X]

**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  [Parcourir...]  
Mot de passe

Alias  [v]  
Mot de passe

**Cliquer sur « Créer un nouveau Keystore... »**

[< Précédent] [Suivant >] [Annuler]

Préciser un nom de fichier et mot de passe.

**Créer nouveau keystore** [X]

**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  [Parcourir...]  
Dossier   
Mot de passe  (au moins 6 caractères)  
Confirmer

[< Précédent] [Suivant >] [Annuler]

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.

<b>Nom du fichier</b>	outi_keystore.keystore
<b>Dossier</b>	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

< Précédent 

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

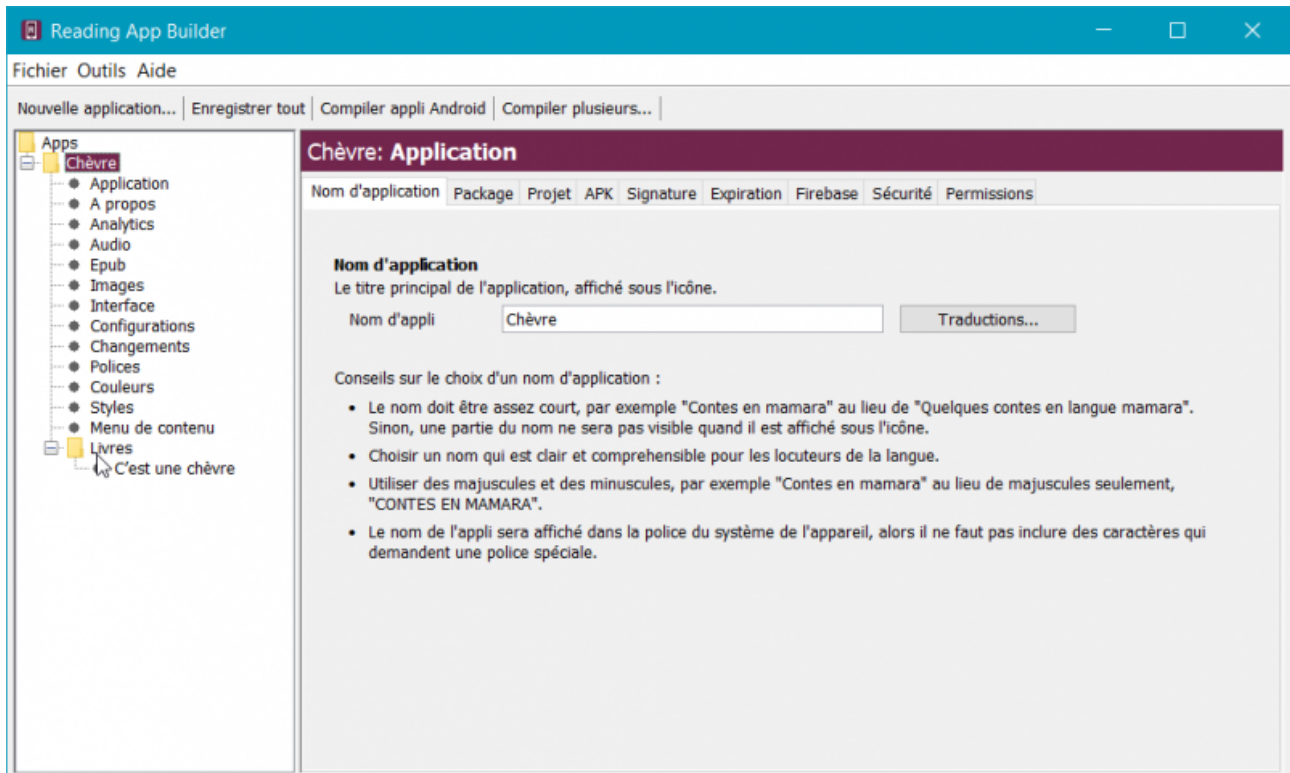
**Description du projet**  
Une description facultative de ce projet. Il n'est pas vu par l'utilisateur.

Description

< Précédent

## Fenêtre RAB

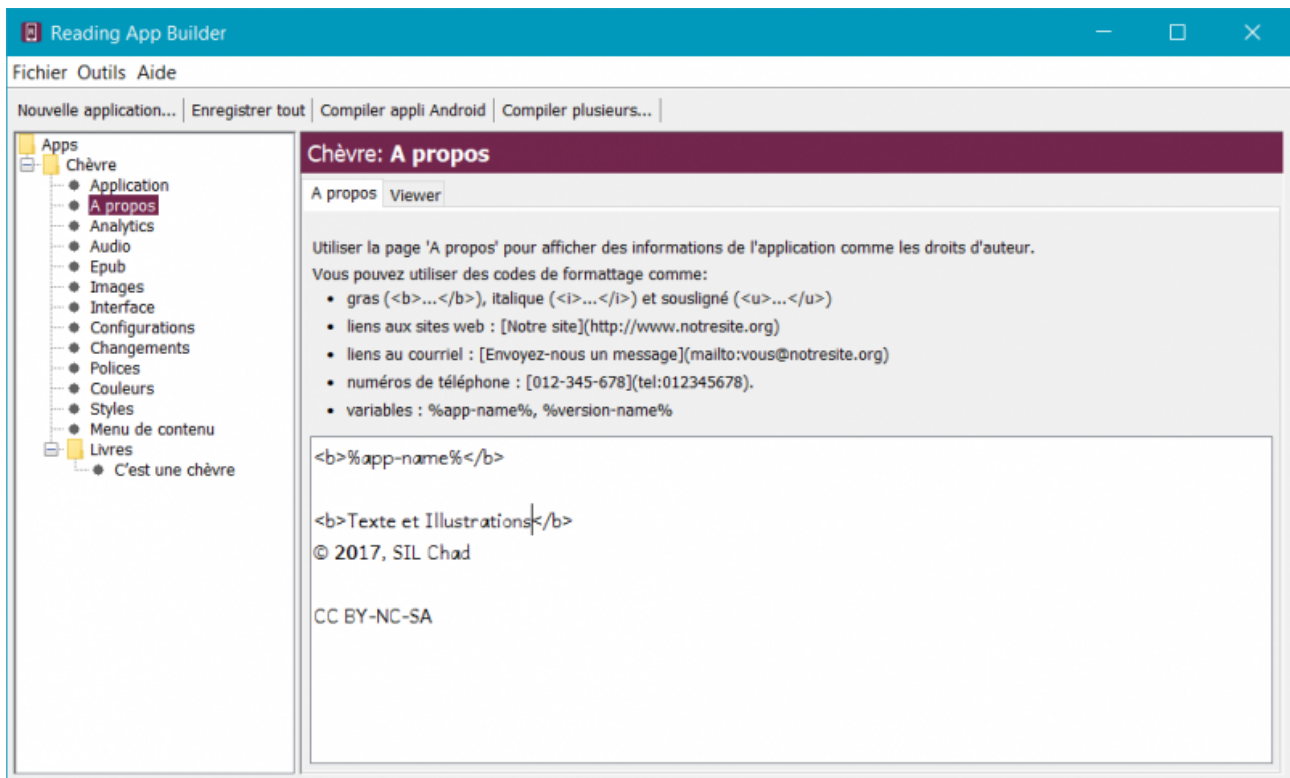
La configuration entière du projet s'affiche, et elle est prête à être modifiée, si vous voulez changer quelque chose.



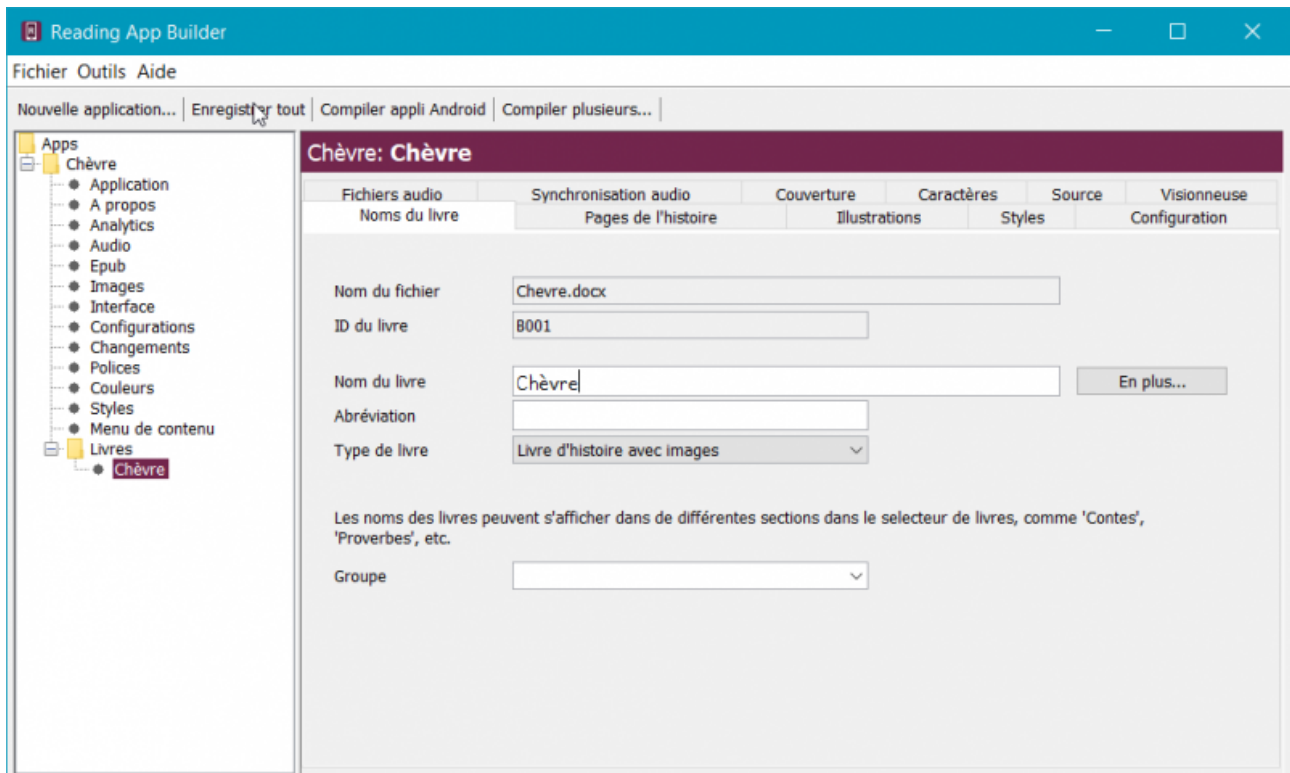
Dans la configuration, cliquer sur

### **A propos**

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

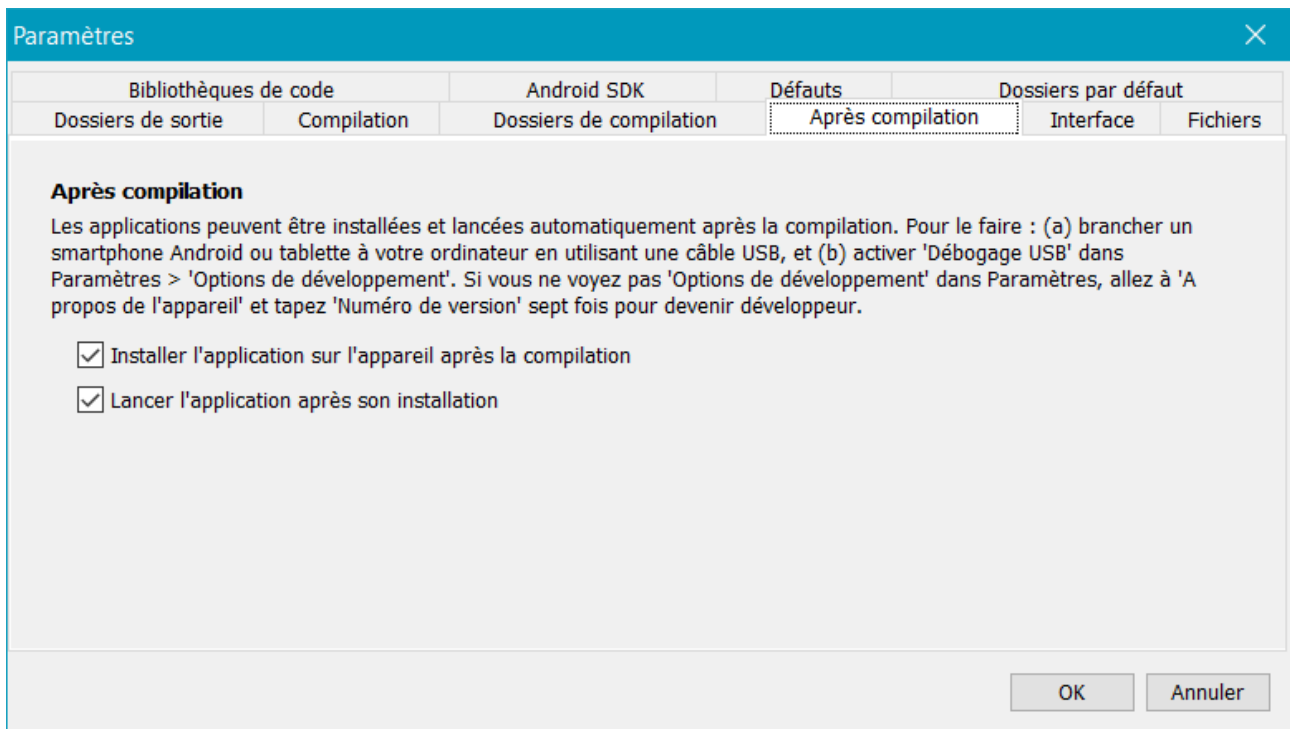


Changer le nom du livre en « Chèvre »



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.

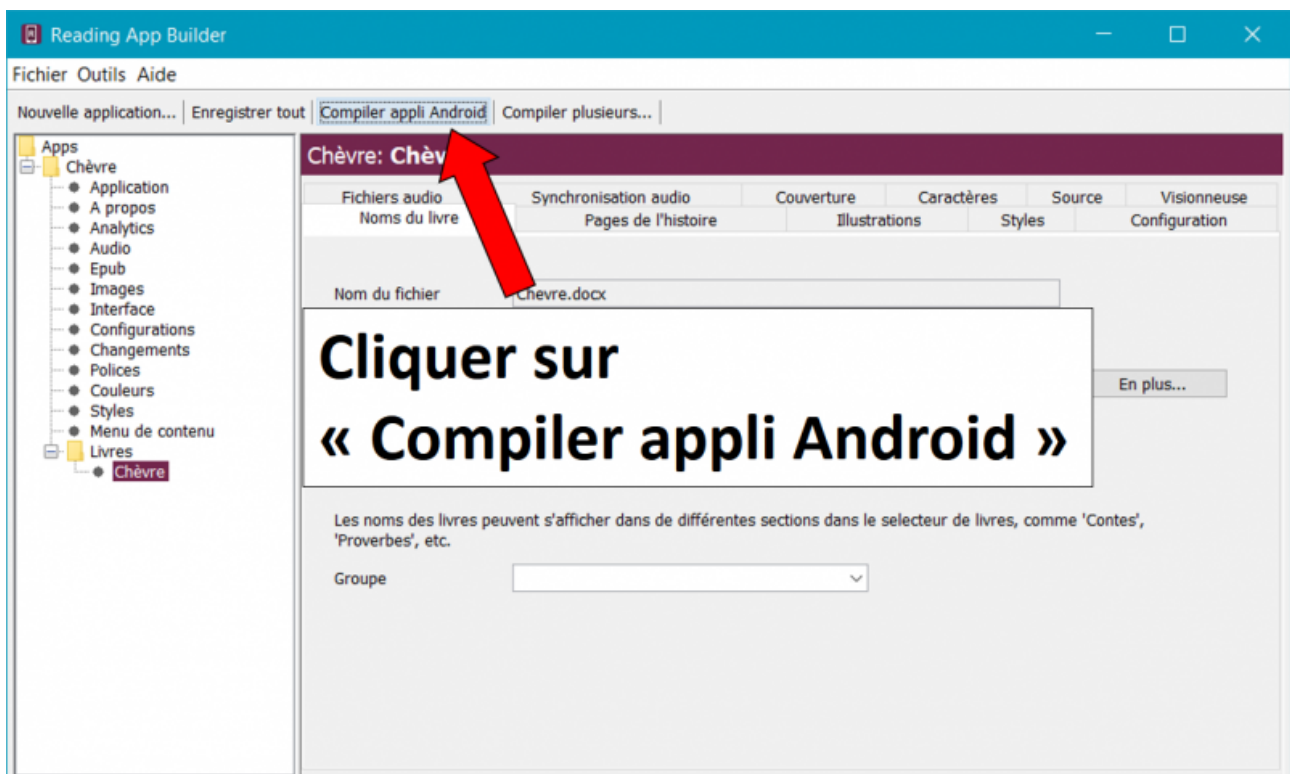


NB: La première fois que vous compilez, une connexion Internet est exigée pour télécharger environ 140Mo d'autres modules. **(Avancé)** Pour éviter ces téléchargements, vous pouvez commencer la compilation et l'arrêter (Ctrl-C) après qu'il aie commencé à télécharger "Download". Puis copiez le dossier 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.

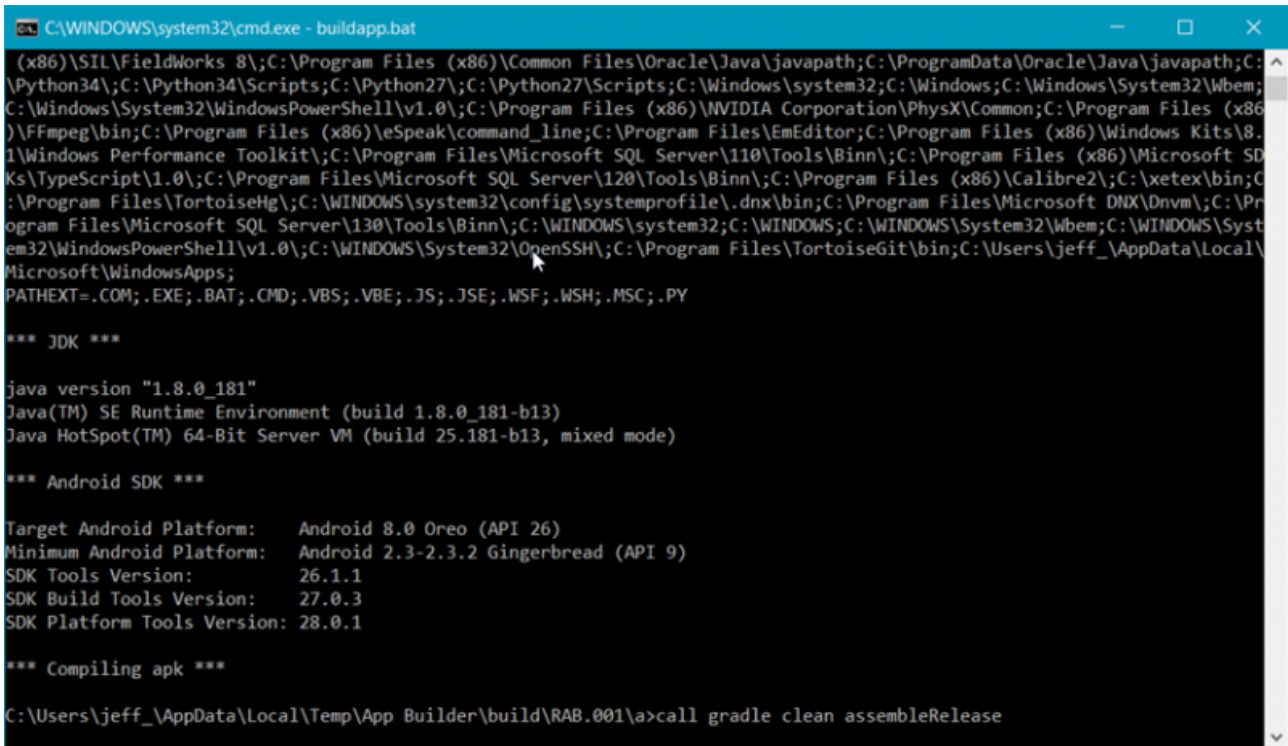
NB: Vérifier que votre appareil Android est connecté.

Compiler appli Android

Cliquer sur « Compiler appli Android »



La compilation commence dans une nouvelle fenêtre



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - buildapp.bat
(x86)\SIL\FieldWorks 8\;C:\Program Files (x86)\Common Files\Oracle\Java\javapath;C:\ProgramData\Oracle\Java\javapath;C:\Python34\;C:\Python34\Scripts;C:\Python27\;C:\Python27\Scripts;C:\Windows\system32;C:\Windows;C:\Windows\System32\Wbem;C:\Windows\System32\WindowsPowerShell\v1.0\;C:\Program Files (x86)\NVIDIA Corporation\PhysX\Common;C:\Program Files (x86)\FFmpeg\bin;C:\Program Files (x86)\eSpeak\command_line;C:\Program Files\EmEditor;C:\Program Files (x86)\Windows Kits\8.1\Windows Performance Toolkit\;C:\Program Files\Microsoft SQL Server\110\Tools\Binn\;C:\Program Files (x86)\Microsoft SDKs\TypeScript\1.0\;C:\Program Files\Microsoft SQL Server\120\Tools\Binn\;C:\Program Files (x86)\Calibre2\;C:\xetex\bin;C:\Program Files\TortoiseHg\;C:\WINDOWS\system32\config\systemprofile\.dnx\bin;C:\Program Files\Microsoft DNX\Dnvm\;C:\Program Files\Microsoft SQL Server\130\Tools\Binn\;C:\WINDOWS\system32;C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\System32\Wbem;C:\WINDOWS\System32\WindowsPowerShell\v1.0\;C:\WINDOWS\System32\OpenSSH\;C:\Program Files\TortoiseGit\bin;C:\Users\jeff_\AppData\Local\Microsoft\WindowsApps;
PATHEXT=.COM;.EXE;.BAT;.CMD;.VBS;.VBE;.JS;.JSE;.WSF;.WSH;.MSC;.PY

*** JDK ***

java version "1.8.0_181"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_181-b13)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.181-b13, mixed mode)

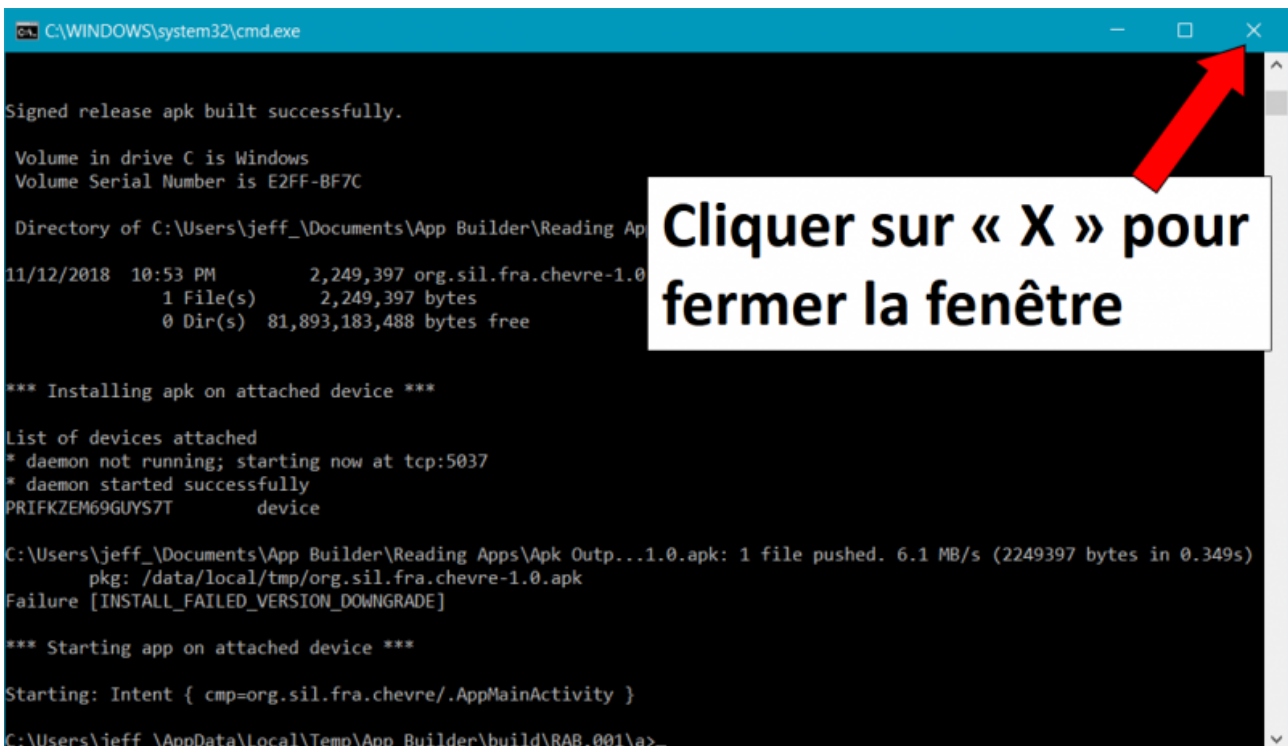
*** Android SDK ***

Target Android Platform:   Android 8.0 Oreo (API 26)
Minimum Android Platform:  Android 2.3-2.3.2 Gingerbread (API 9)
SDK Tools Version:         26.1.1
SDK Build Tools Version:   27.0.3
SDK Platform Tools Version: 28.0.1

*** Compiling apk ***

C:\Users\jeff_\AppData\Local\Temp\App Builder\build\RAB.001\>call gradle clean assembleRelease
```

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\AppData\Local\Temp\App Builder\Reading Apps\Apk Outp...1.0.apk
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\AppData\Local\Temp\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.

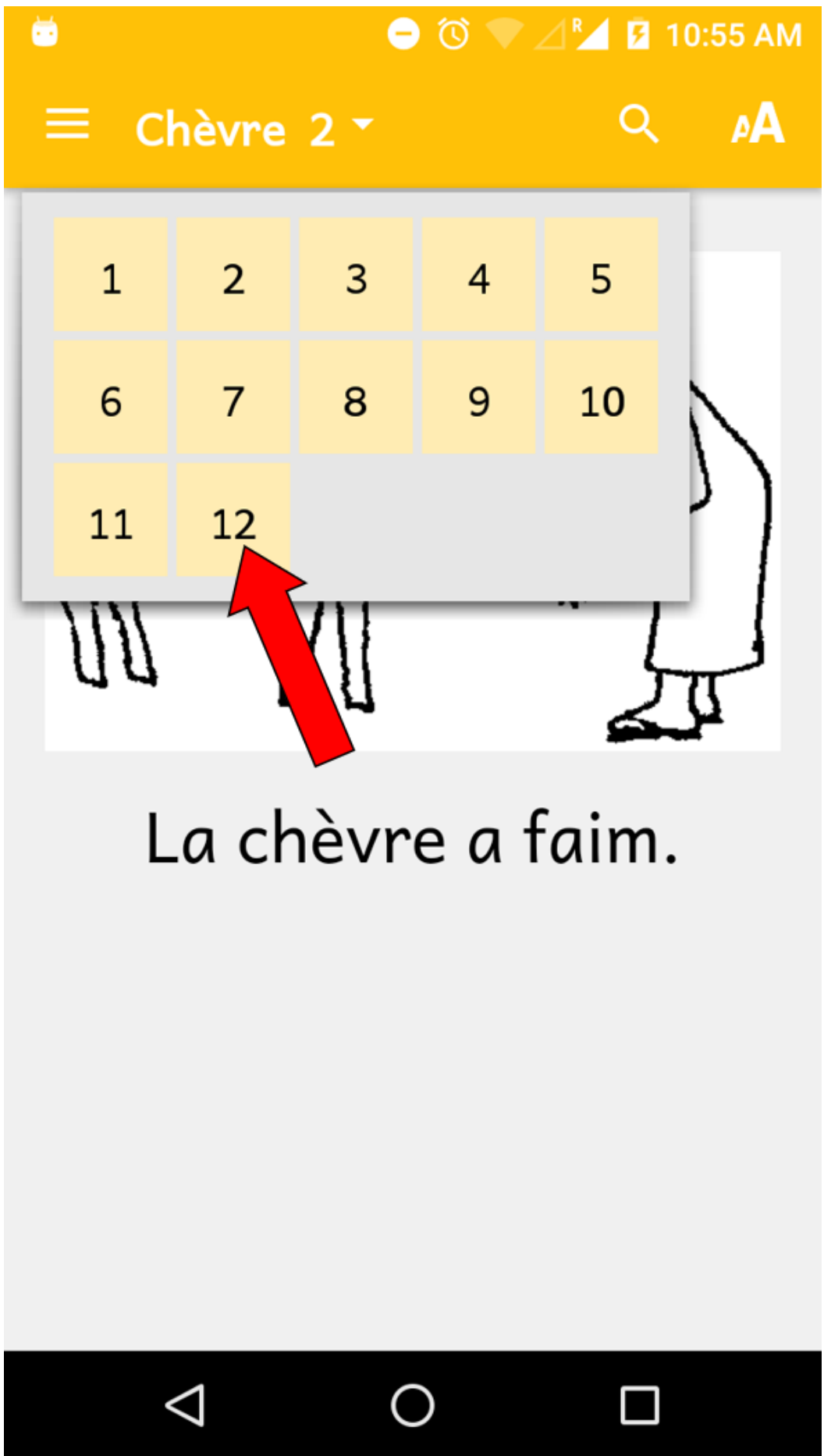
Votre application sur le portable



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



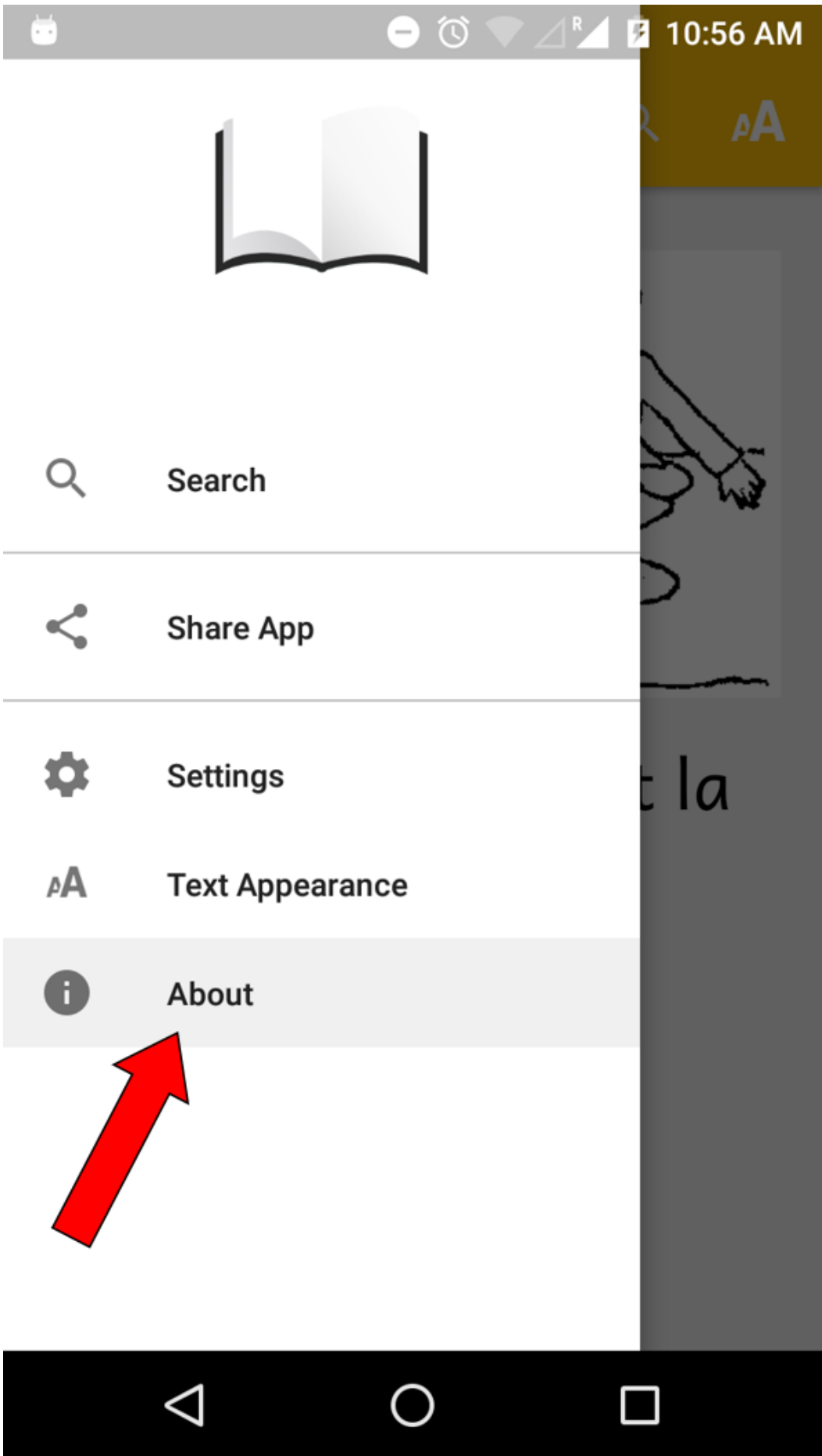
Cliquer sur « 12 » pour aller au dernier chapitre

La chèvre a faim.



Cliquer sur le menu de trois traits à gauche

Les gens mangent la chèvre.



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



10:56 AM

  About

**Chèvre**

**Texte et Illustrations**

© 2017, SIL Chad

CC BY-NC-SA

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

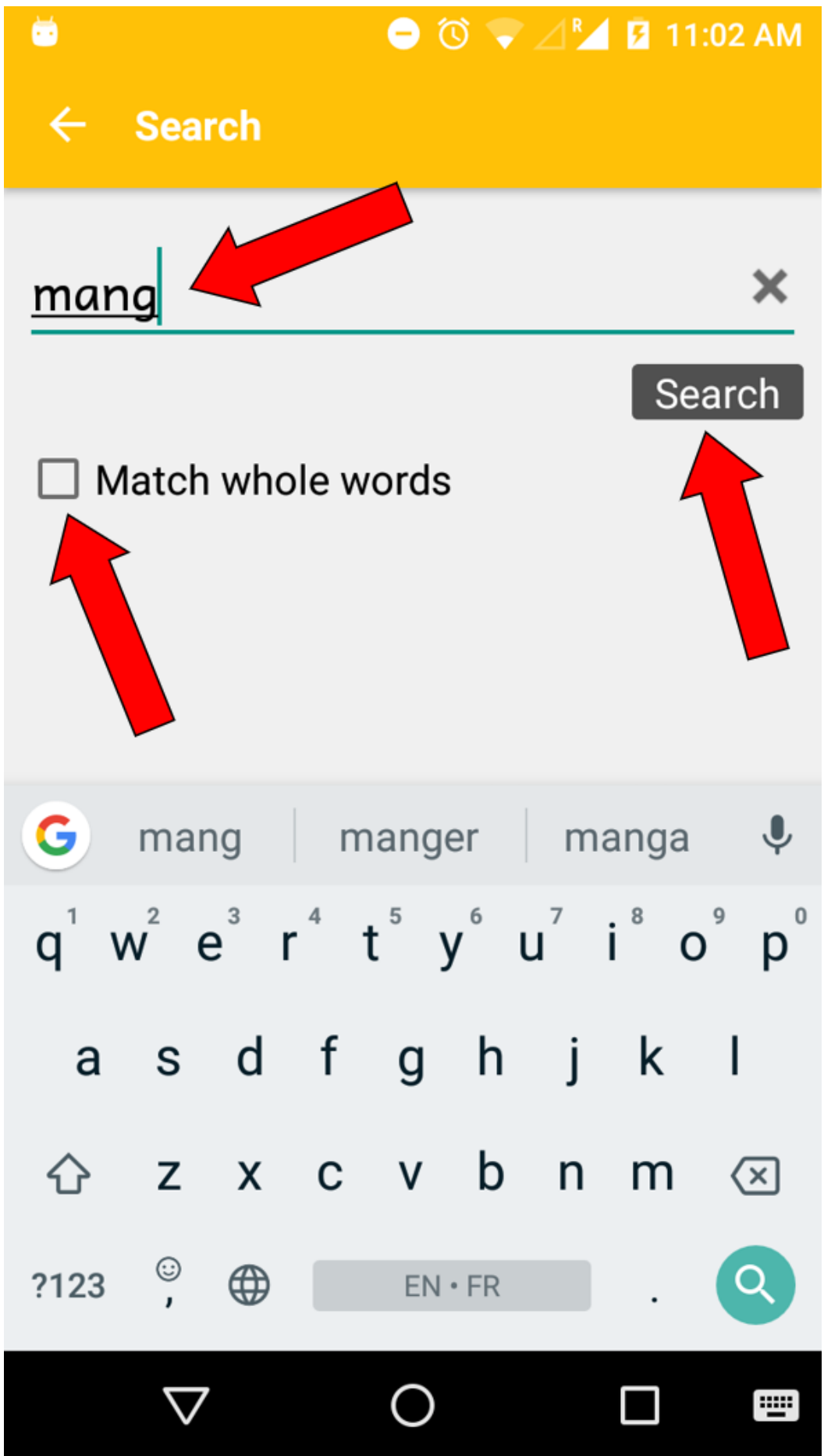




Cliquer sur la loupe pour faire la recherche

Les gens mangent la chèvre.





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



← 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

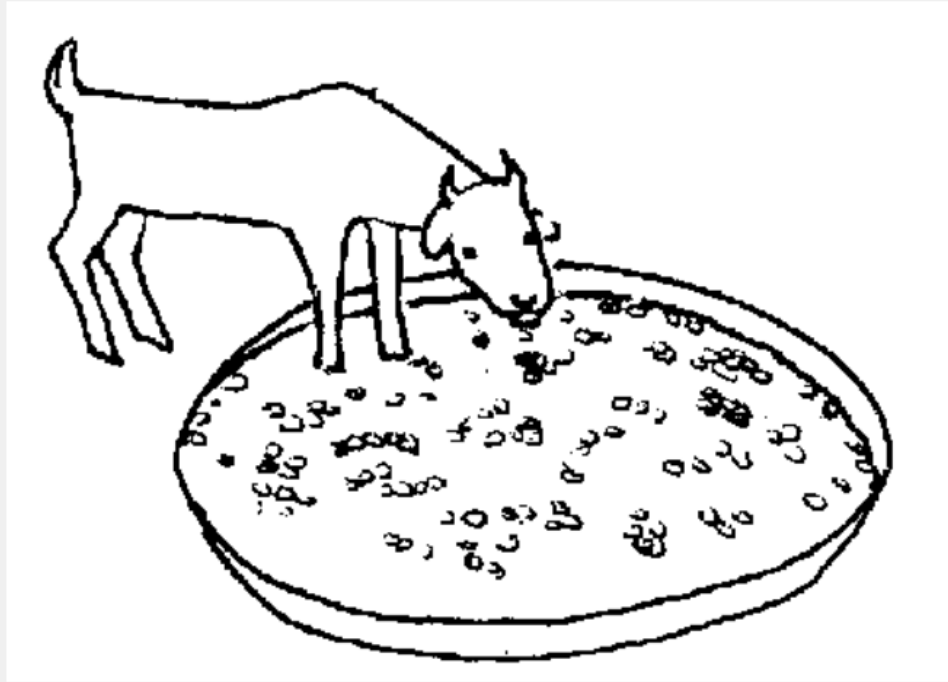
La chevre mange les habits.

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



Found: 7



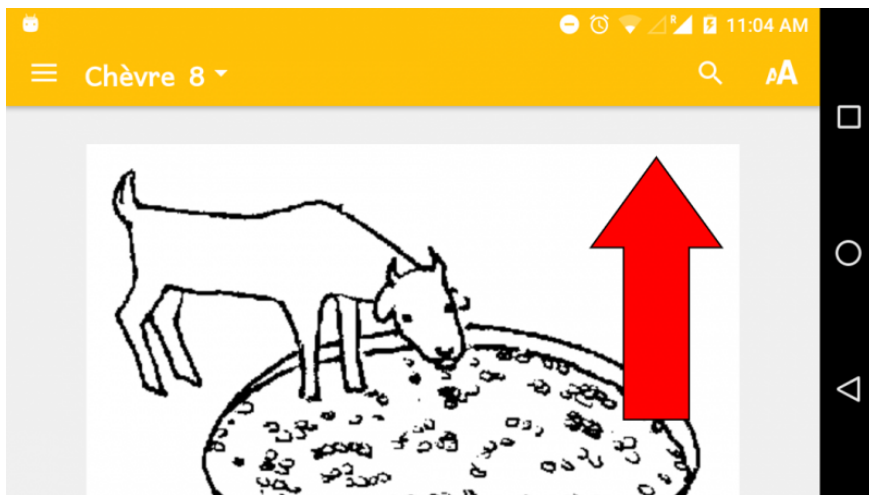


Noter que vous avez navigué vers la page 8 de l'histoire

La chèvre mange le  
maïs.



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



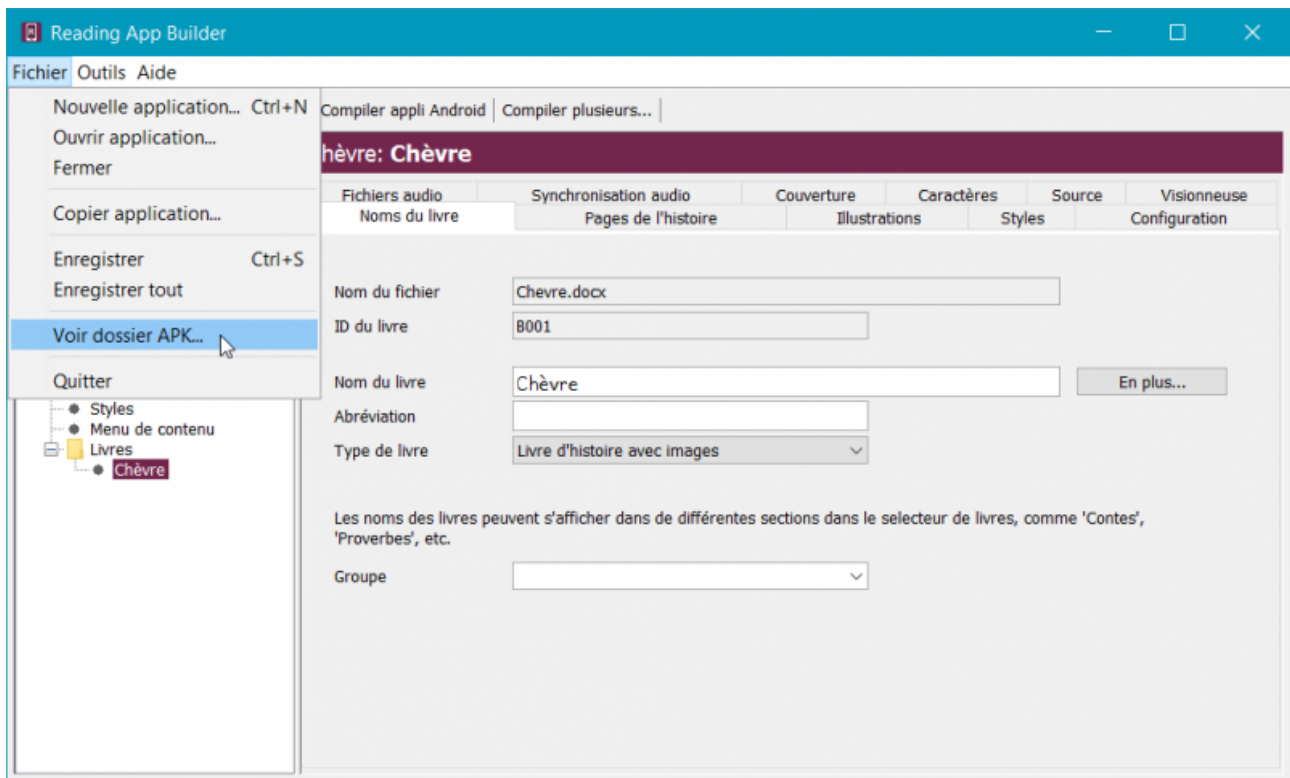
jusqu'au point où vous voyez le texte



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

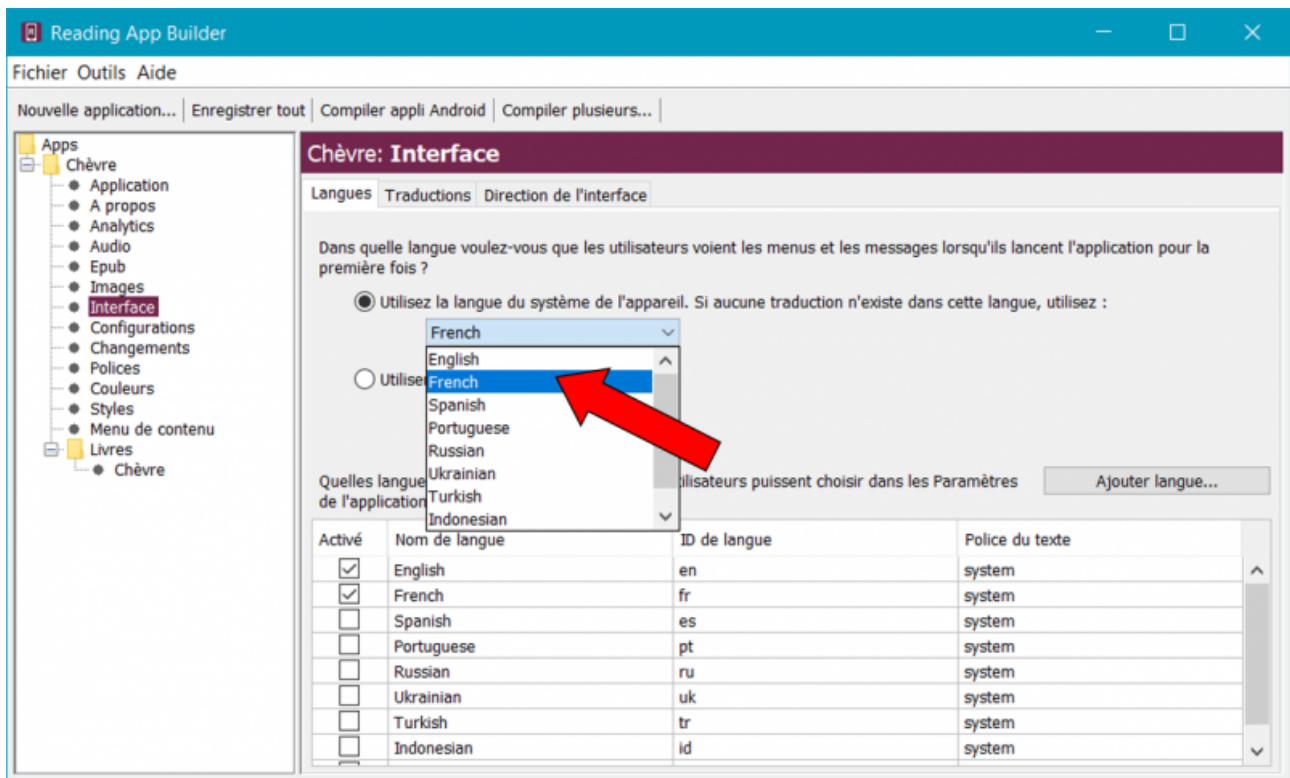
Quels sont les inconvénients de cette appli ?

Menus en anglais

Nom de fichier .apk n'est pas idéal

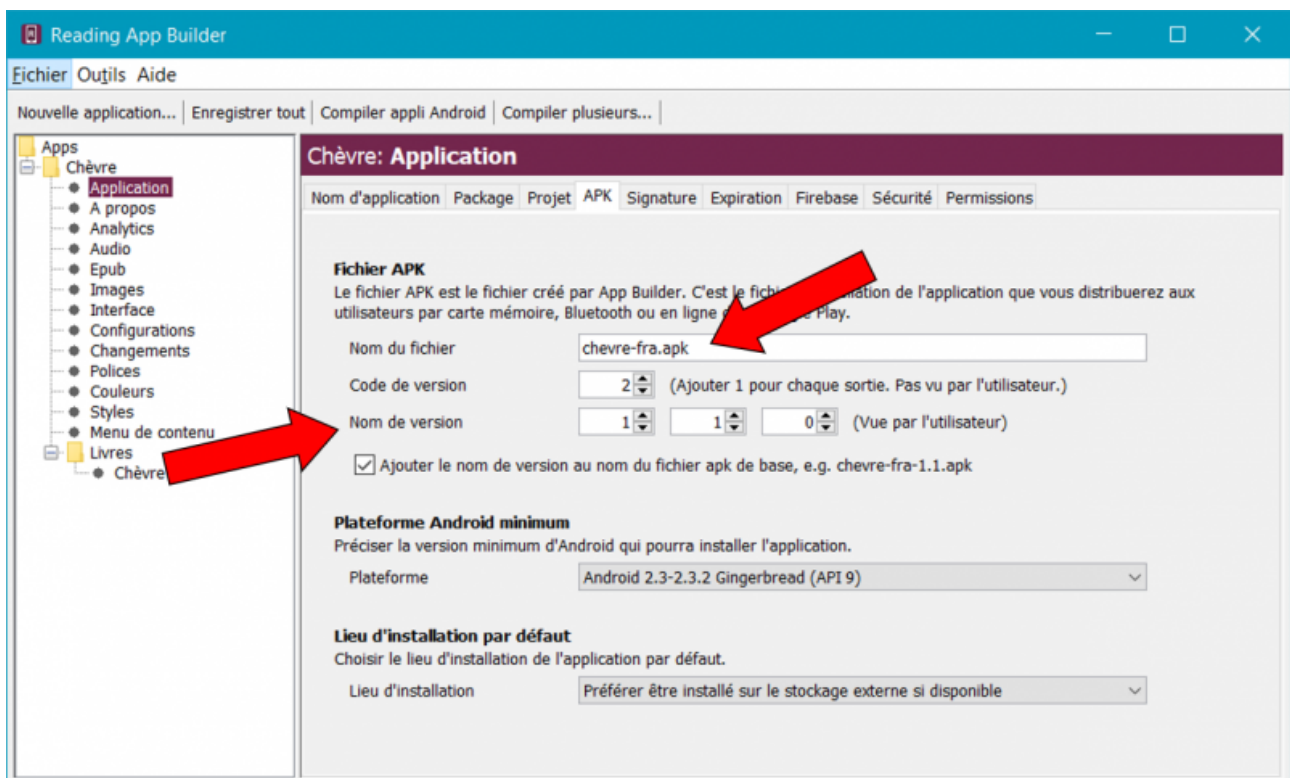
Changer l'interface RAB

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.



1:58 PM



Rechercher



Partager application



Paramètres



Taille de police



A propos

Refaire  
« Compiler  
appli  
Android »  
Vérifier les  
changements



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

---

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