

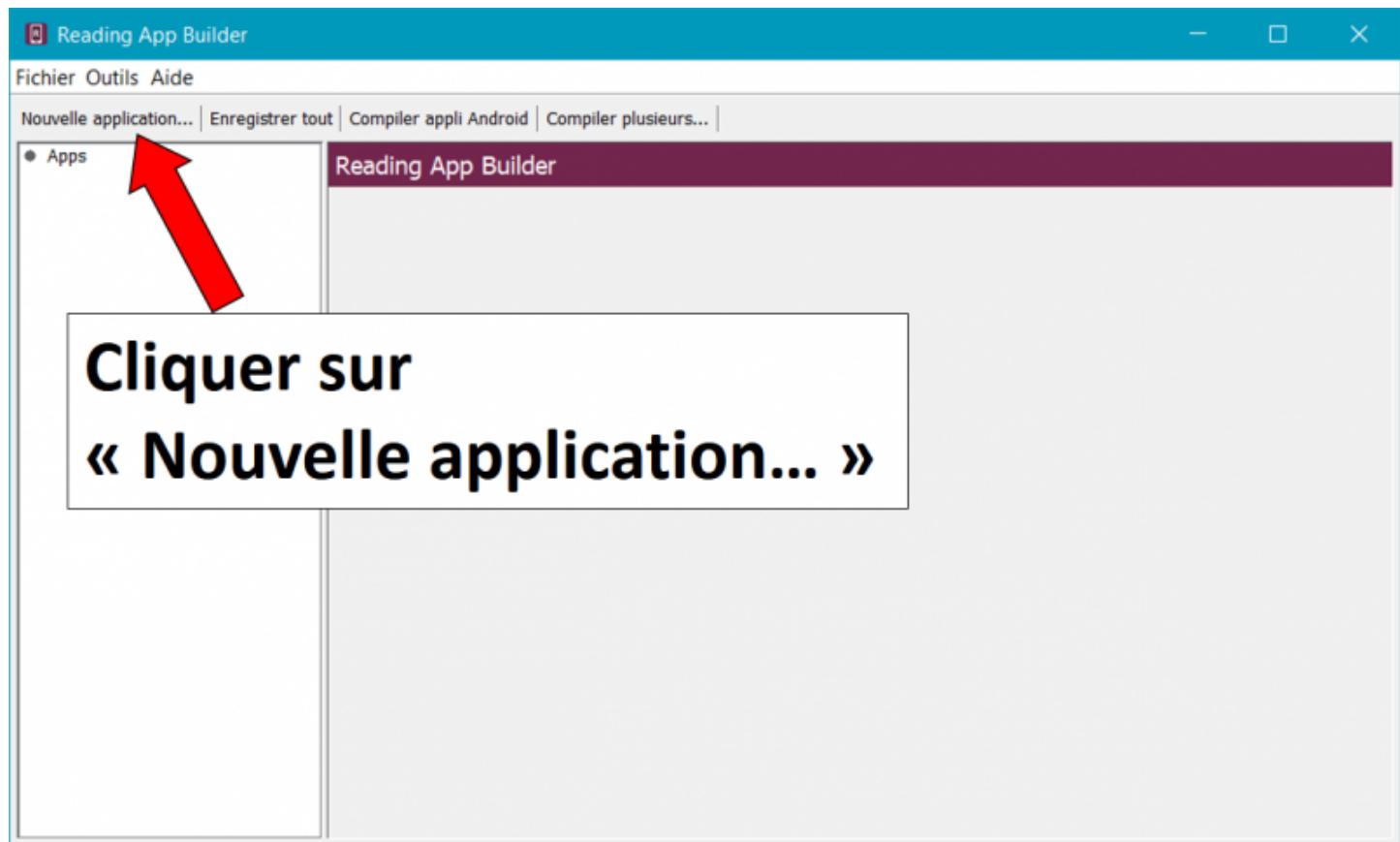
RAB La création de votre première appli



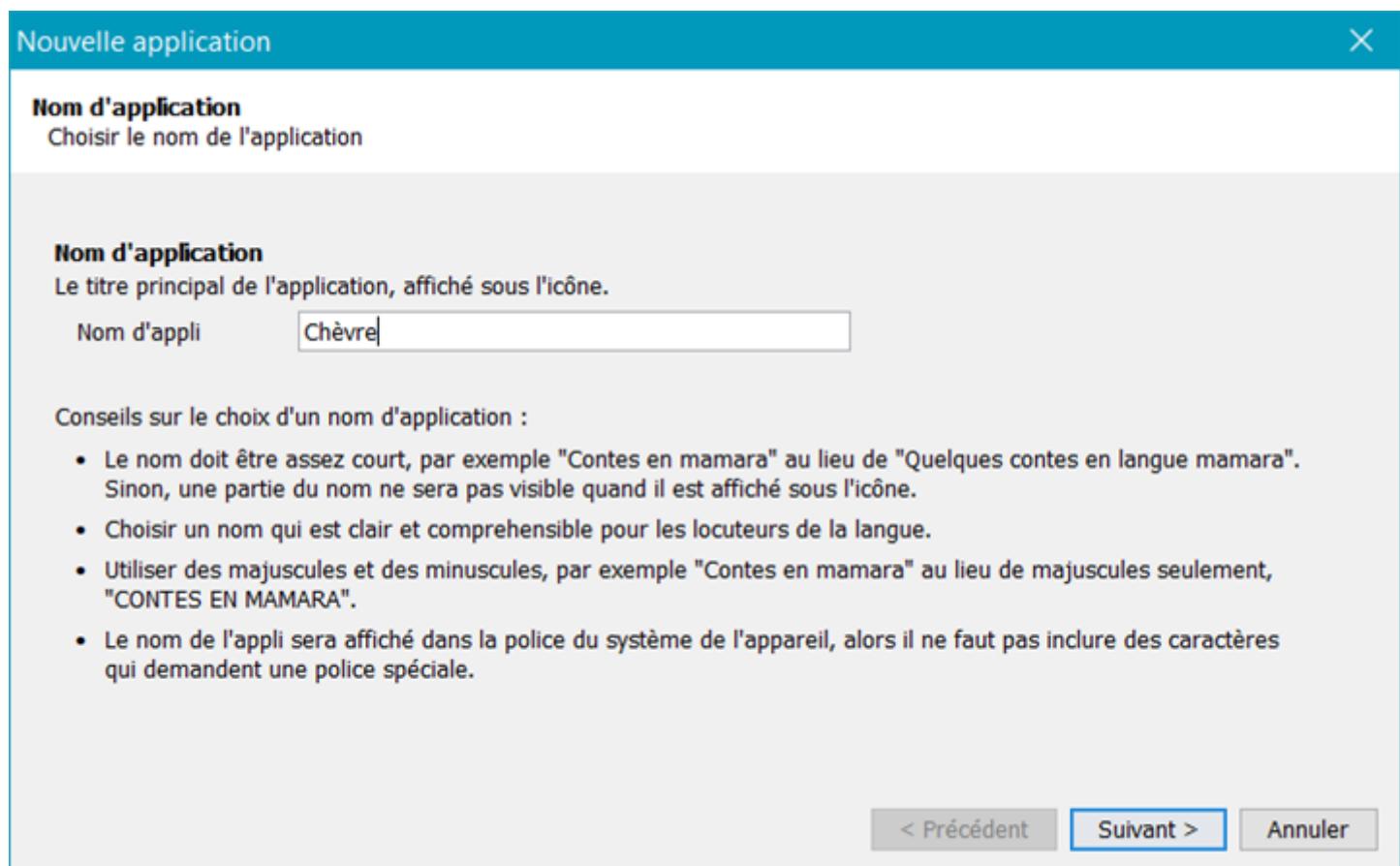
NB: Si vous avez installé Reading App Builder, le JDK et le SDK^[1]... et si vous avez téléchargé le fichier Chevre.docx^[2]... vous êtes prêt à créer votre première application Android !

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

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

org.sil.fra.chevre

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.

< Précédent

Suivant >

Annuler

Rechercher le livre « Choix du livre »

Sorte de livre

Choisir la sorte de livre à ajouter

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

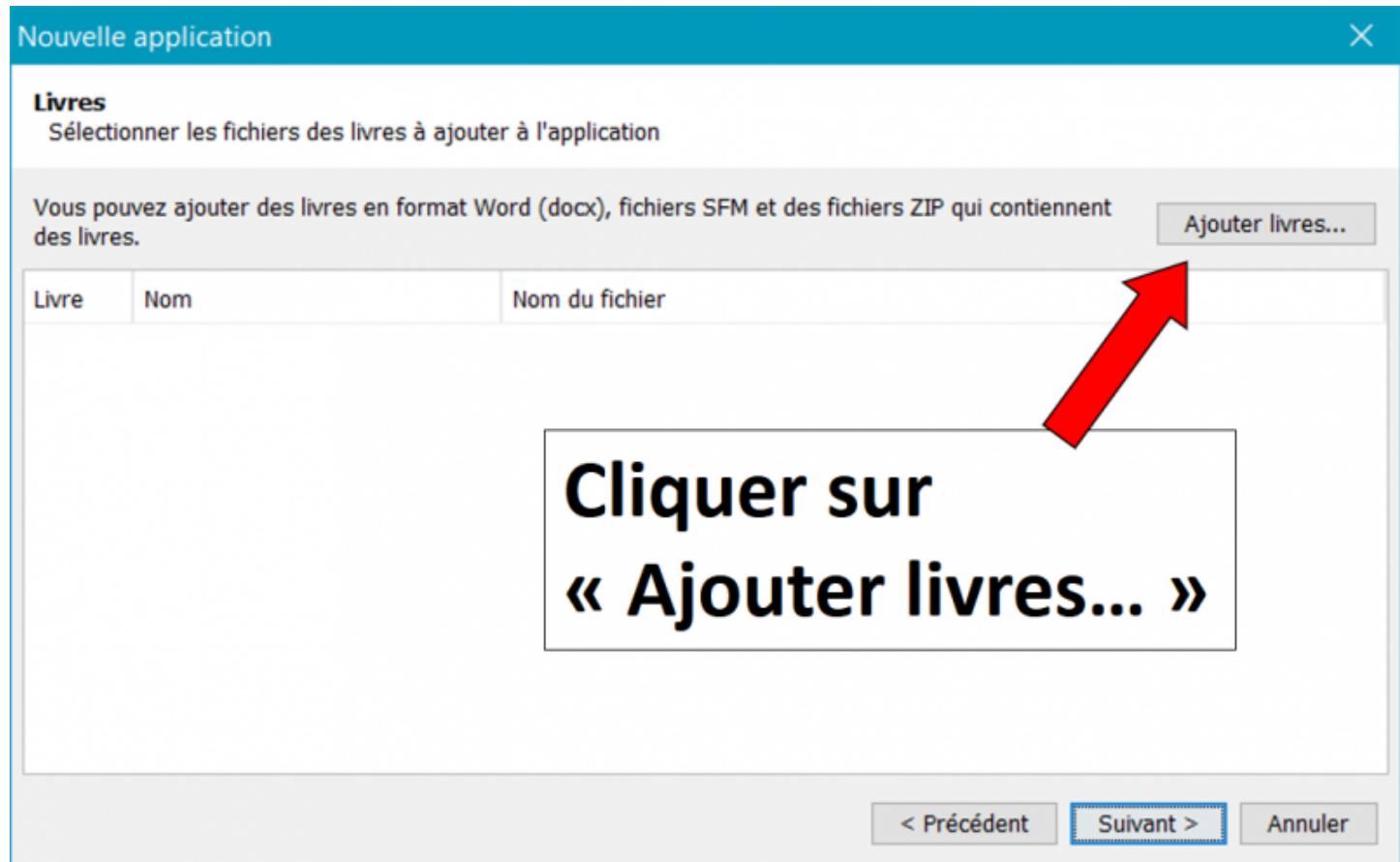
- Livres à partir des documents Word ou fichiers texte
- Livres Bloom

< Précédent

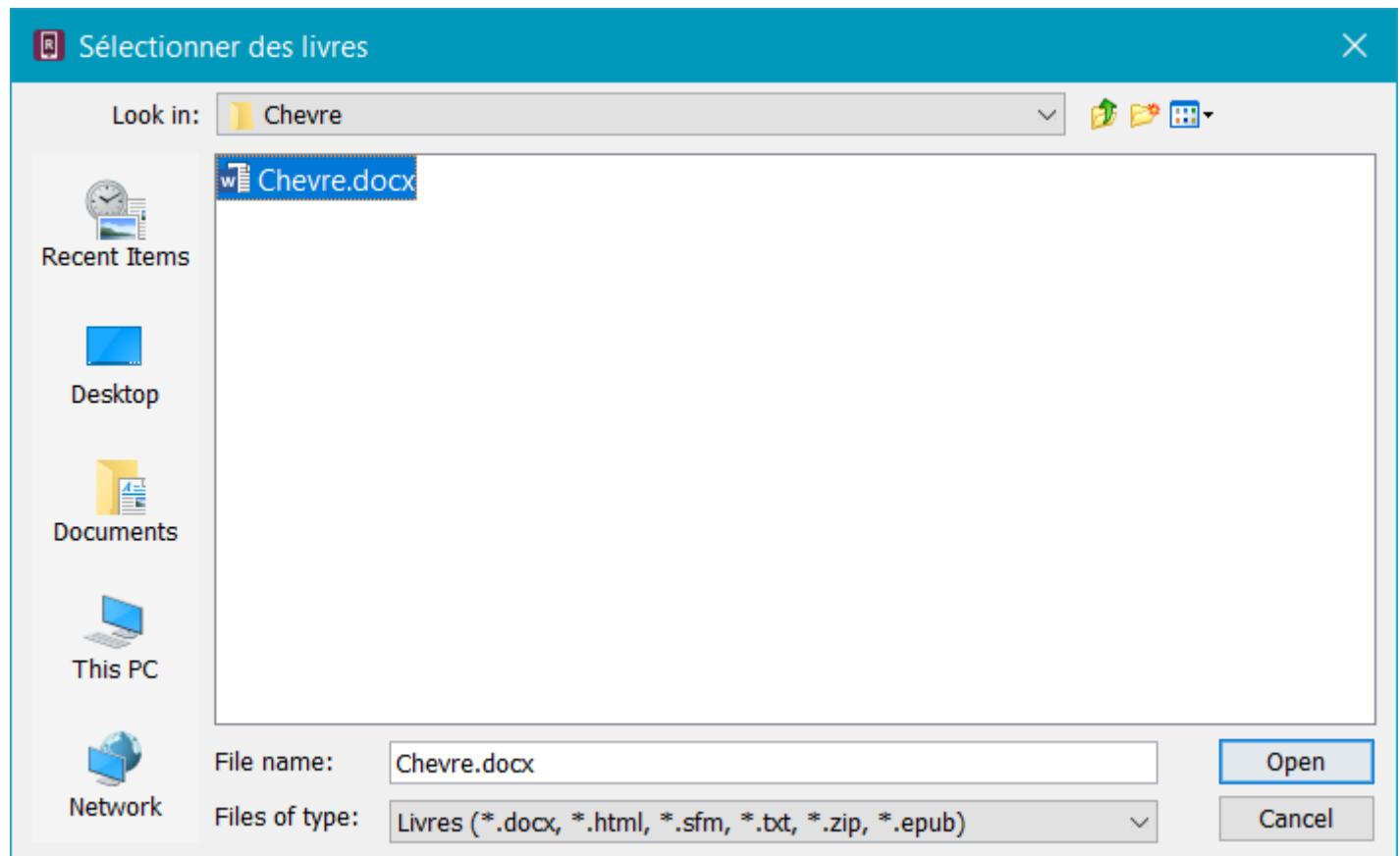
Suivant >

Annuler

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](#)



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) :

C'est une chèvre.

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

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.

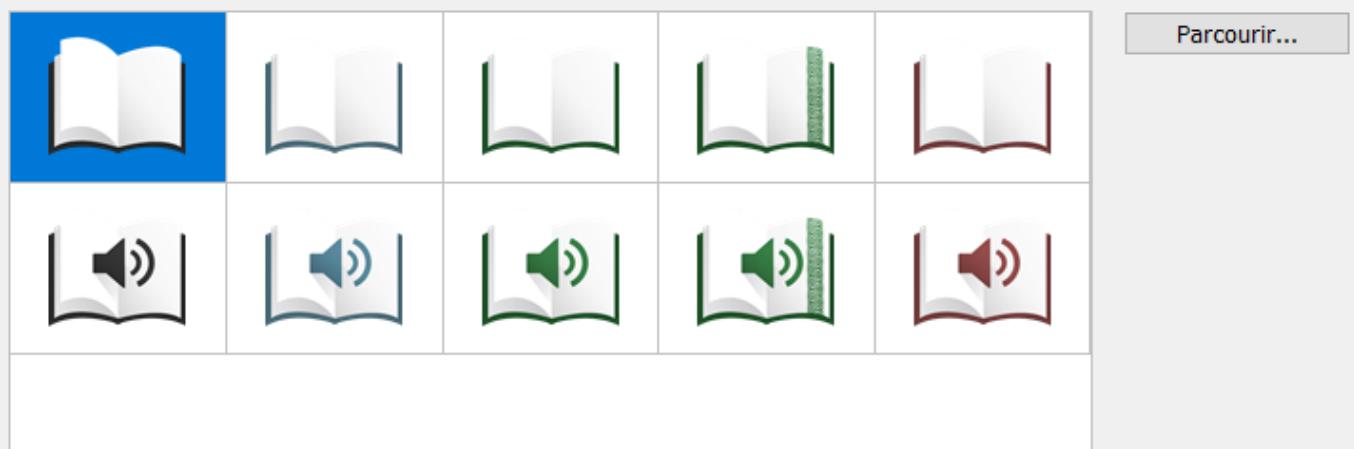
Nouvelle application



Ikone

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.



< 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.

© 2017, SIL Chad



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.

© 2017, SIL Chad

< 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](#).

Veuillez 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 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

Mot de passe

Cliquer sur « Créeer 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) (un nom pour identifier cette clé)

Mot de passe (au moins 6 caractères)

Confirmer

Validité ▾

< 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

Unité organisationnelle

Organisation

Ville ou localité

Etat ou province

Code du pays (XX)

< Précédent

Suivant >

Annuler

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'exactement le même fichier pour signer les versions ultérieures de l'application.

< Précédent

Suivant >

Fermer

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

C:\Users\jeff_\Documents\App Builder\keystore\outi_keystore.keystore

Parcourir...

Mot de passe

•••••

Liste des alias

Alias

key1

Mot de passe

•••••

< Précédent

Suivant >

Annuler

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

Chèvre

Description du projet

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

Description

< Précédent

Suivant >

Annuler

Fenêtre RAB

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

The screenshot shows the Reading App Builder (RAB) application window. The title bar reads "Reading App Builder". The menu bar includes "Fichier", "Outils", and "Aide". The top navigation bar has links for "Nouvelle application...", "Enregistrer tout", "Compiler appli Android", and "Compiler plusieurs...".

The left sidebar shows a tree structure of project files:

- Apps
- Chèvre
 - Application
 - A propos
 - Analytics
 - Audio
 - Epub
 - Images
 - Interface
 - Configurations
 - Changements
 - Polices
 - Couleurs
 - Styles
 - Menu de contenu
- Livres
 - C'est une chèvre

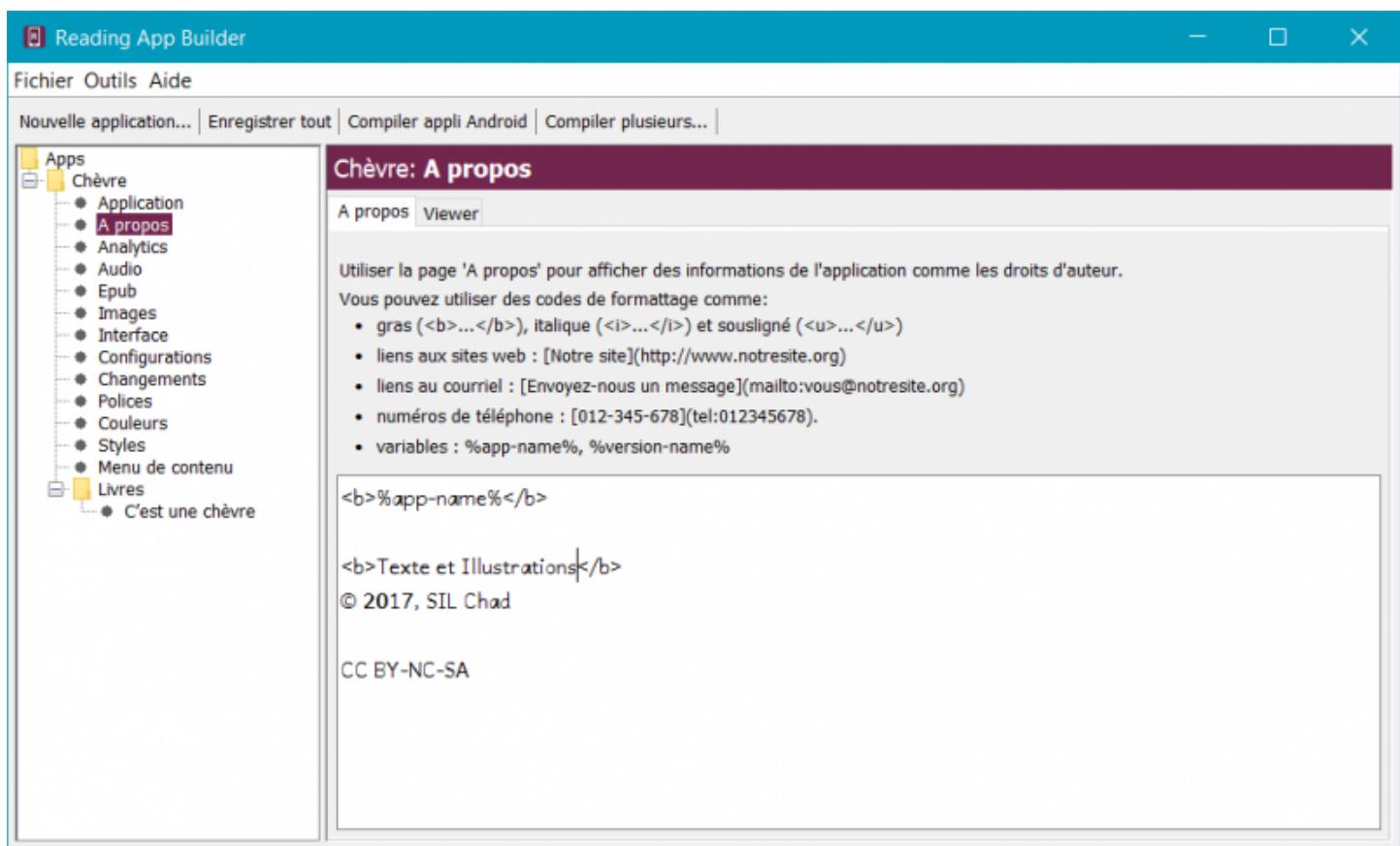
The main content area is titled "Chèvre: Application". It has a tab bar with "Nom d'application", "Package", "Projet", "APK", "Signature", "Expiration", "Firebase", "Sécurité", and "Permissions". The "Nom d'application" tab is selected. It contains a "Nom d'appli" input field with "Chèvre" and a "Traductions..." button. Below this is a section titled "Conseils sur le choix d'un nom d'application :" with the following bullet points:

- Le nom doit être assez court, par exemple "Contes en mamara" au lieu de "Quelques contes en langue mamara". Sinon, une partie du nom ne sera pas visible quand il est affiché sous l'icône.
- Choisir un nom qui est clair et comprehensible pour les locuteurs de la langue.
- Utiliser des majuscules et des minuscules, par exemple "Contes en mamara" au lieu de majuscules seulement, "CONTES EN MAMARA".
- Le nom de l'appli sera affiché dans la police du système de l'appareil, alors il ne faut pas inclure des caractères qui demandent une police spéciale.

Dans la configuration, cliquer sur

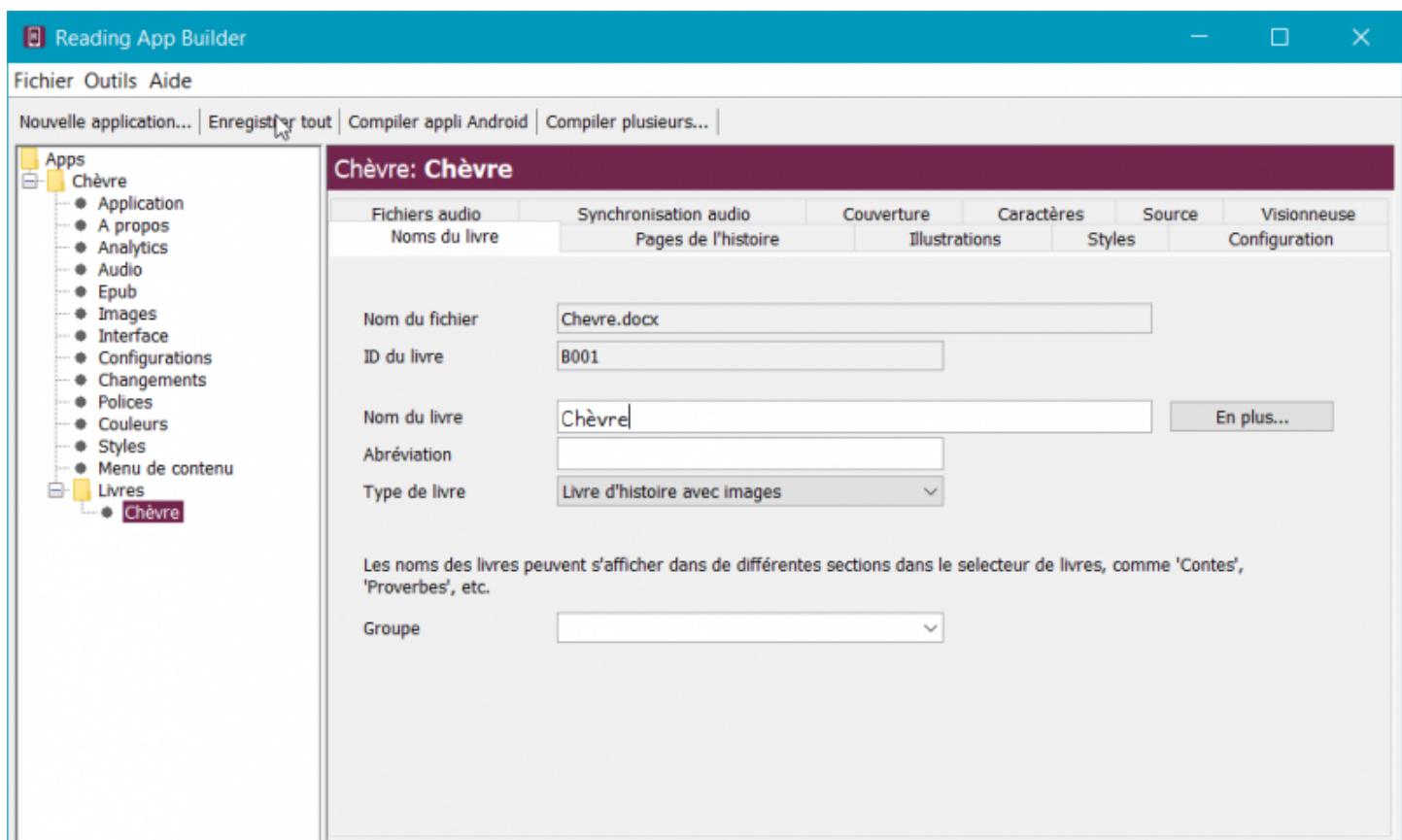
A propos

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



The screenshot shows the 'Reading App Builder' interface. The left sidebar shows a tree structure with 'Apps' selected, containing 'Chèvre' which has 'Application', 'A propos' (selected), 'Analytics', 'Audio', 'Epub', 'Images', 'Interface', 'Configurations', 'Changements', 'Polices', 'Couleurs', 'Styles', 'Menu de contenu', and 'Livres'. Under 'Livres', there is a file named 'C'est une chèvre'. The main panel title is 'Chèvre: A propos'. It has tabs for 'A propos' (selected) and 'Viewer'. The content area contains instructions for using the 'A propos' page to display application information like rights and links. It shows code snippets for bolding the app name and including text and illustrations. Below the code snippets is the text: 'Texte et Illustrations' and '© 2017, SIL Chad'. At the bottom, it says 'CC BY-NC-SA'.

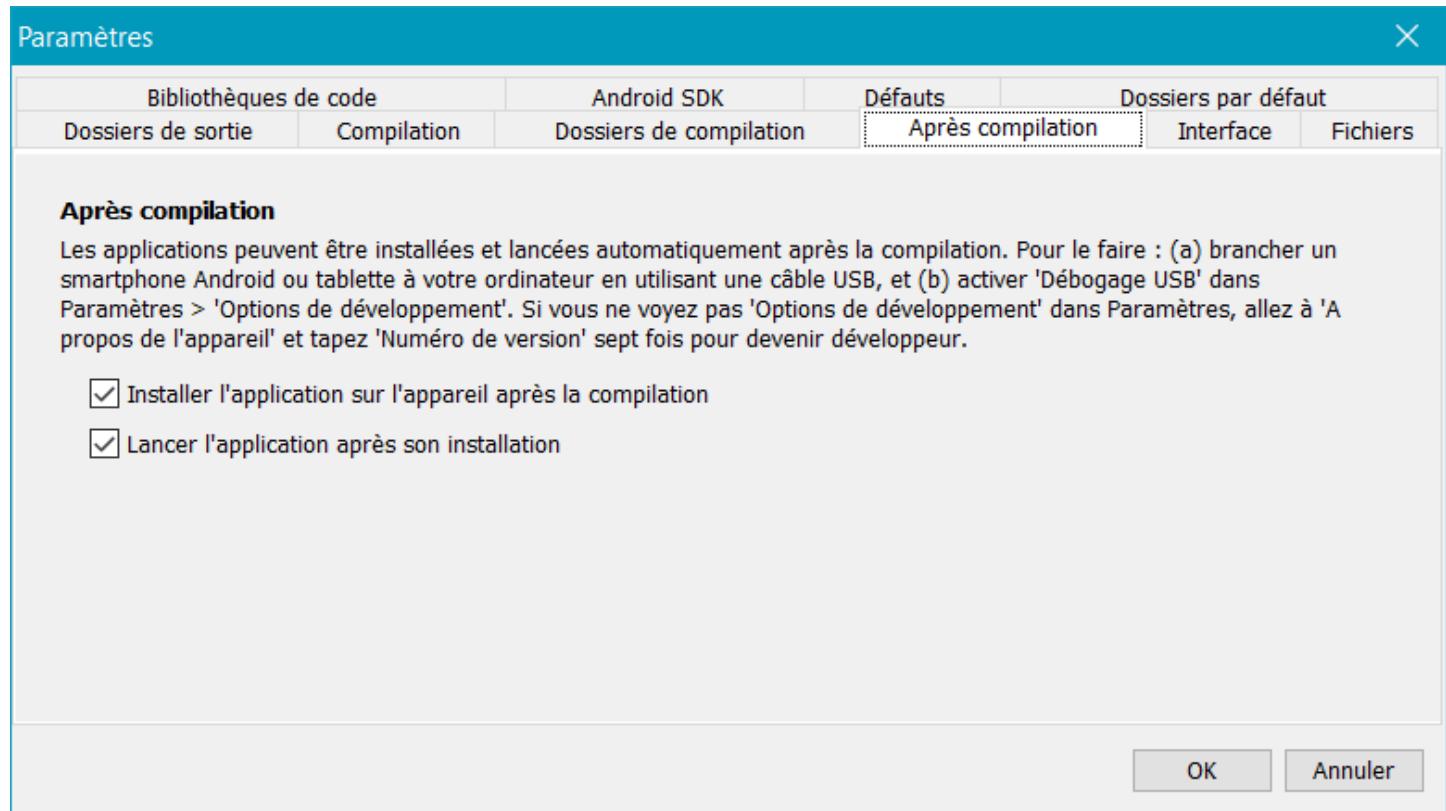
Changer le nom du livre en « Chèvre »



The screenshot shows the 'Reading App Builder' interface. The left sidebar shows a tree structure with 'Apps' selected, containing 'Chèvre' which has 'Application', 'A propos' (selected), 'Analytics', 'Audio', 'Epub', 'Images', 'Interface', 'Configurations', 'Changements', 'Polices', 'Couleurs', 'Styles', 'Menu de contenu', and 'Livres'. Under 'Livres', there is a file named 'Chèvre'. The main panel title is 'Chèvre: Chèvre'. It has tabs for 'Fichiers audio', 'Synchronisation audio', 'Couverture', 'Caractères', 'Source', and 'Visionneuse'. The 'Noms du livre' tab is selected. It shows fields for 'Nom du fichier' (Chevre.docx), 'ID du livre' (B001), 'Nom du livre' (Chèvre), 'Abréviation' (empty), and 'Type de livre' (Livre d'histoire avec images). Below the table, a note says 'Les noms des livres peuvent s'afficher dans de différentes sections dans le selecteur de livres, comme "Contes", "Proverbes", etc.' There is also a 'Groupe' dropdown.

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.

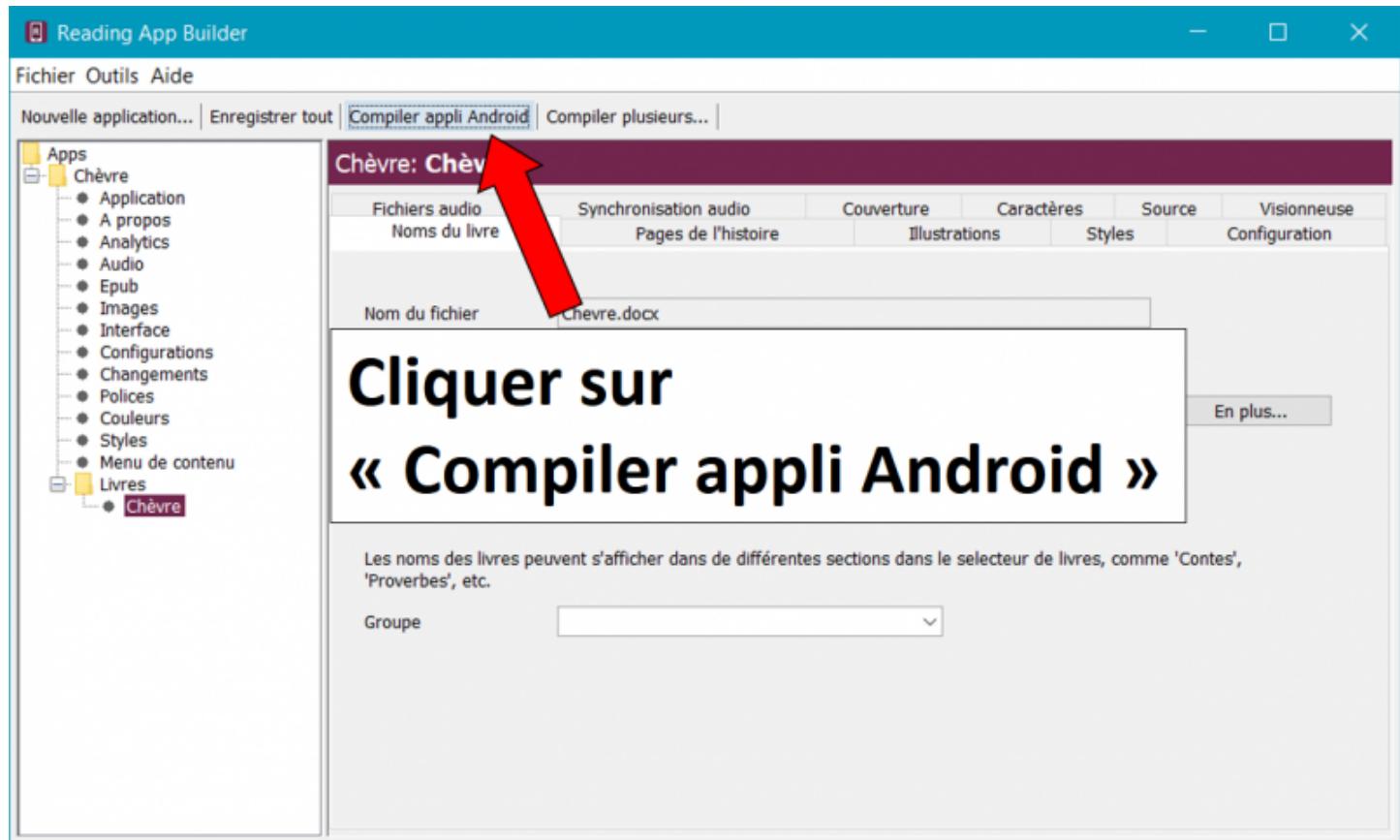


NB: La première fois que vous compilez, une connexion Internet est exigée pour télécharger environ 140Mo d'autres modules. **(Avancé)** Pour éviter ces téléchargements, vous pouvez commencer la compilation et l'arrêter (Ctrl-C) après qu'il aie commencé à télécharger "Download". Puis copiez le dossier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

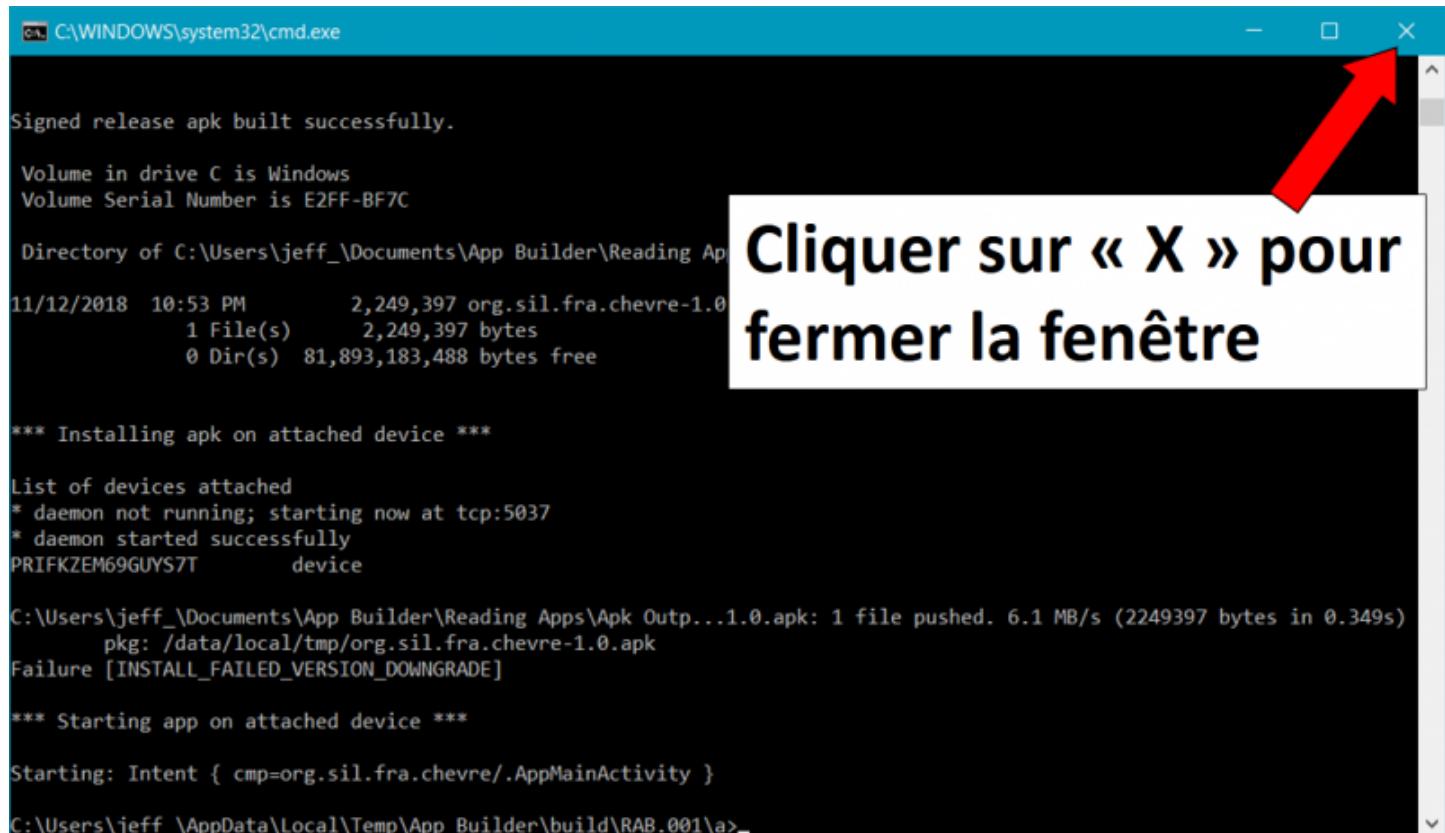
*** Android SDK ***

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\a>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\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\ap
```

Cliquez sur « X » pour fermer la fenêtre

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



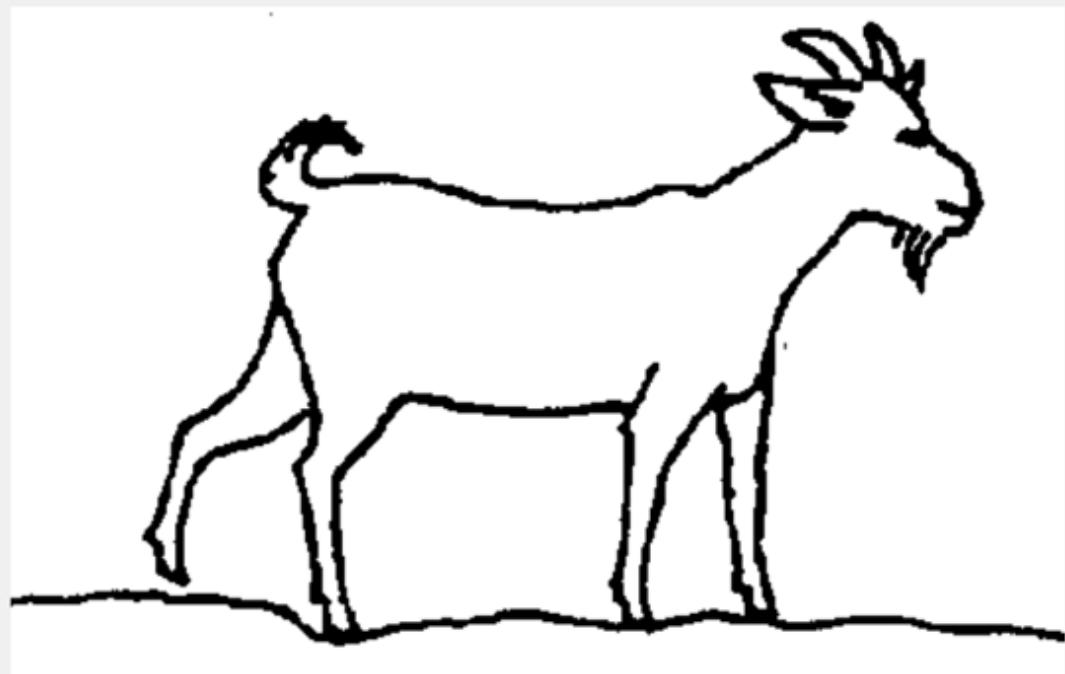
10:54 AM



Chèvre 1 ▾

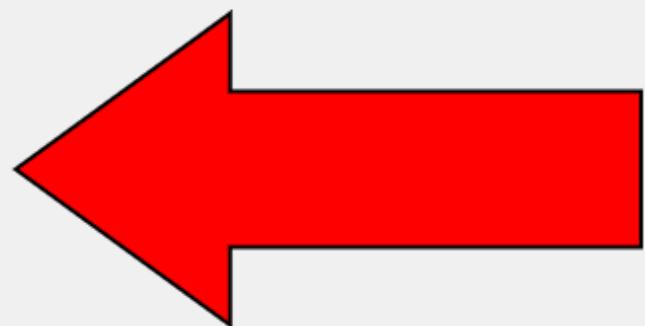


AA



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

C'est une chèvre.





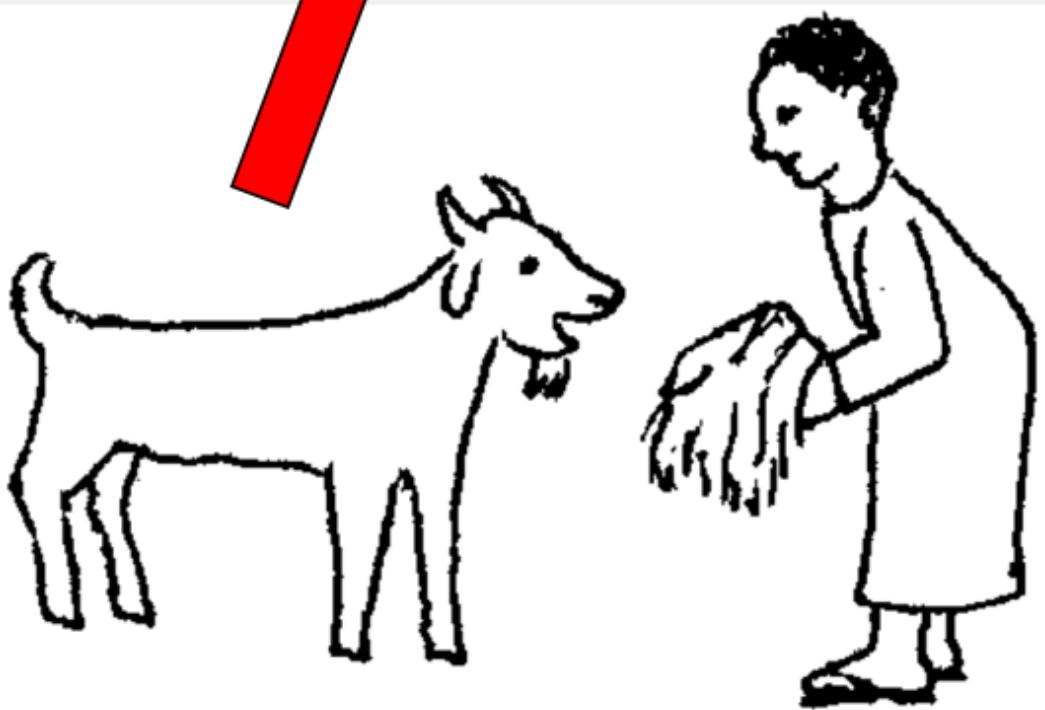
10:55 AM



Chèvre 2



AA



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

La chèvre a faim.





10:55 AM



Chèvre 2



1

2

3

4

5

6

7

8

9

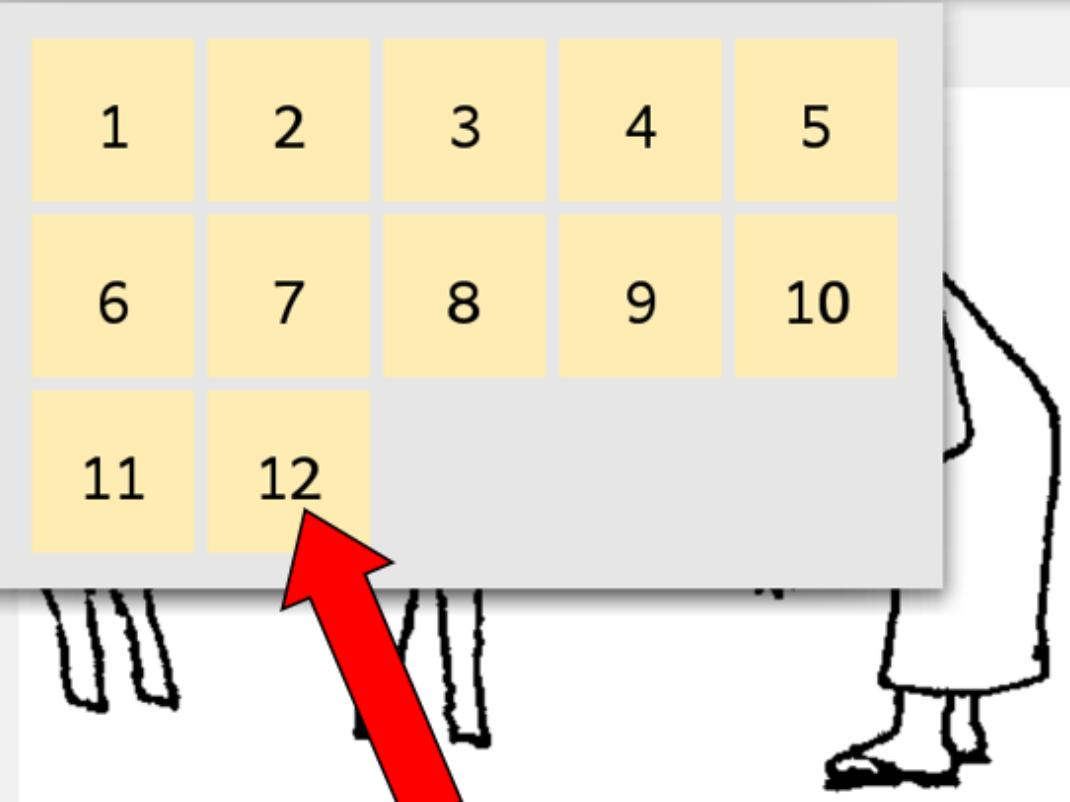
10

11

12



Cliquer sur « 12 » pour aller au dernier chapitre



La chèvre a faim.





10:55 AM

☰ Chèvre 12 ▾



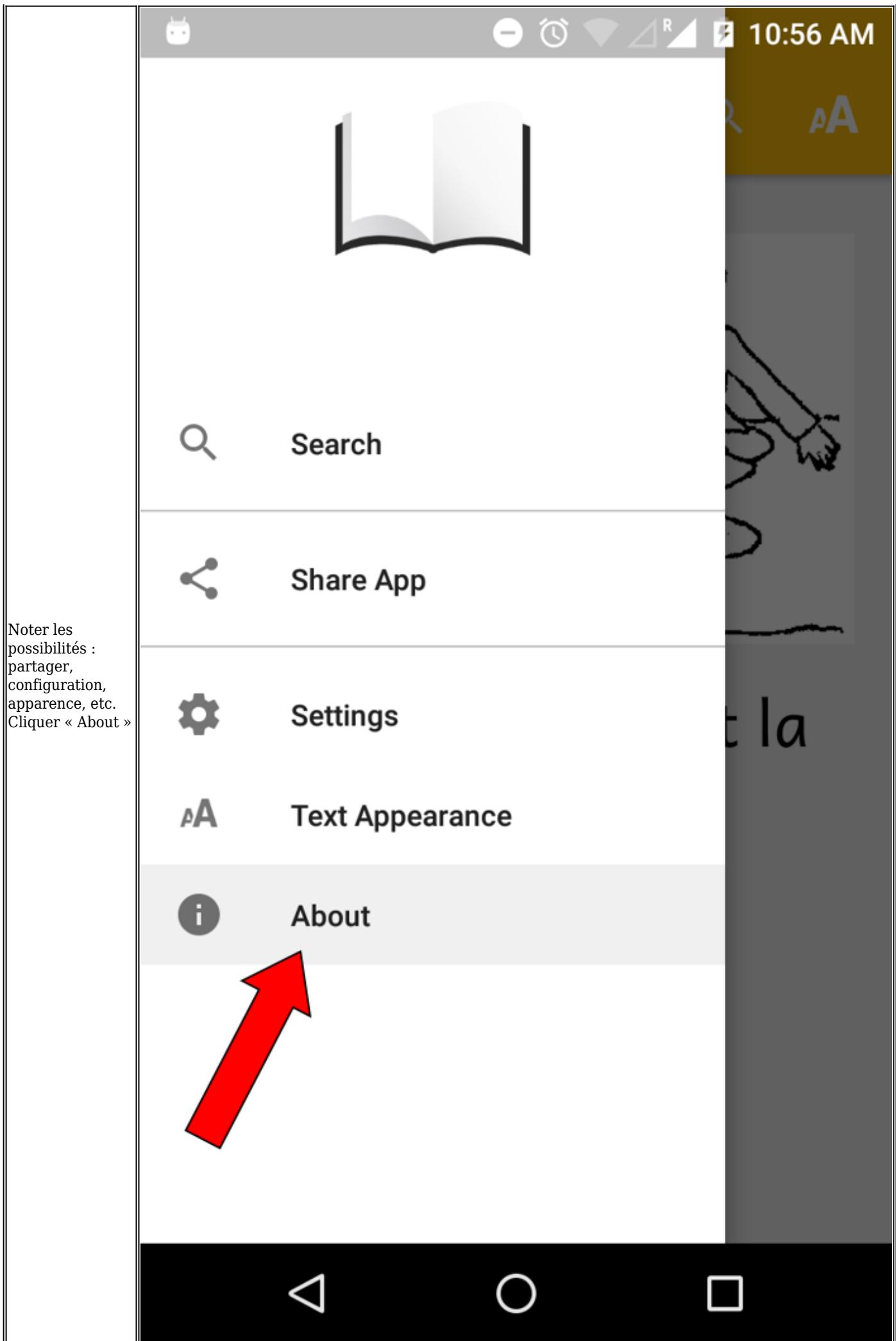
AA



Cliquer sur le
menu de trois
traits à gauche

Les gens mangent la
chèvre.







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





10:58 AM



Chèvre 12 ▾



AA



Cliquer sur la loupe pour faire la recherche

Les gens mangent la
chèvre.





11:02 AM



Search

mang



Search

 Match whole words

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



mang

manger

manga



1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

q w e r t y u i o p

a s d f g h j k l

z x c v b n m

?123



EN • FR





11:03 AM



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.

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

Chèvre 6

La chevre mange les feuilles du mil.

Chèvre 8

La chevre mange le maïs.



Chèvre 10

La chevre mange les habits.

Found: 7

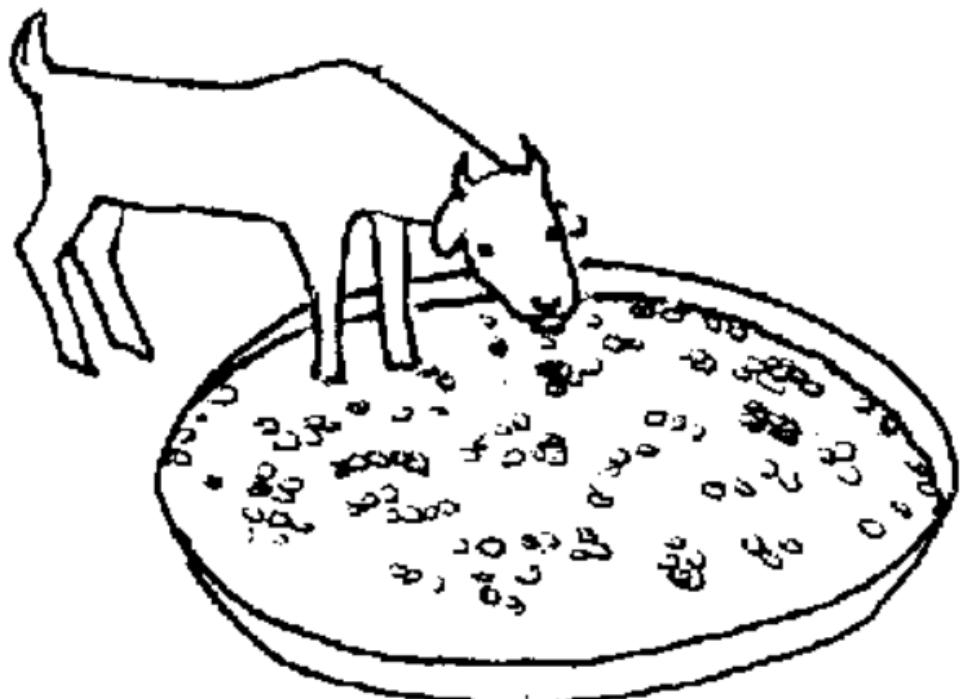




11:03 AM



Chèvre 8 ▾

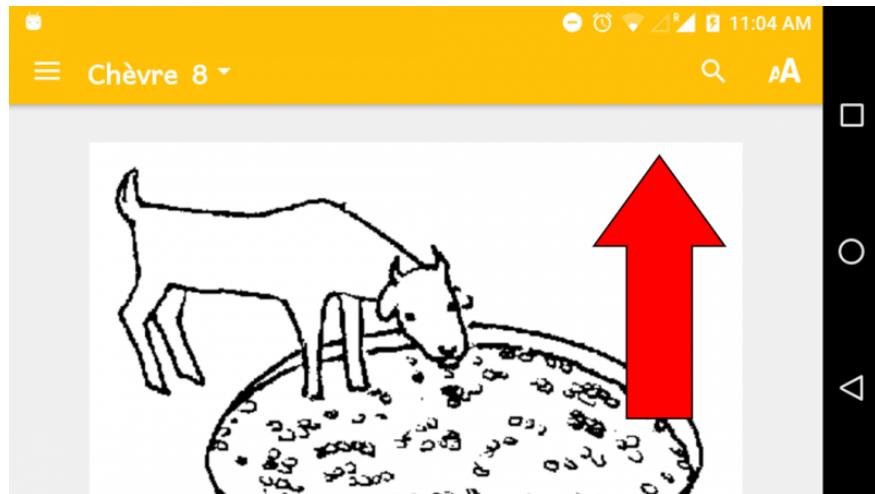


Noter que vous
avez navigué vers
la page 8 de
l'histoire

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...

The screenshot shows the 'Reading App Builder' application window. The menu bar includes 'Fichier', 'Outils', and 'Aide'. The main menu on the left lists options like 'Nouvelle application...', 'Ouvrir application...', 'Copier application...', 'Enregistrer', 'Enregistrer tout', 'Voir dossier APK...', and 'Quitter'. A tree view on the left shows a folder structure with 'Styles', 'Menu de contenu', 'Livres', and 'Chèvre' selected. The central panel is titled 'hèvre: Chèvre' and contains tabs for 'Fichiers audio', 'Synchronisation audio', 'Couverture', 'Caractères', 'Source', and 'Visionneuse'. The 'Fichiers audio' tab is active, showing fields for 'Nom du livre' (Chevre.docx), 'ID du livre' (8001), 'Nom du livre' (Chèvre), 'Abréviation' (empty), 'Type de livre' (Livre d'histoire avec images), and a note about book names appearing in different sections. The 'Synchronisation audio' tab is also visible. A status bar at the bottom indicates 'Les noms des livres peuvent s'afficher dans de différentes sections dans le selecteur de livres, comme 'Contes', 'Proverbes', etc.'

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

Reading App Builder

Fichier Outils Aide

Nouvelle application... Enregistrer tout Compiler appli Android Compiler plusieurs...

Apps Chèvre

- Application
- A propos
- Analytics
- Audio
- Epub
- Images
- Interface
- Configurations
- Changements
- Police
- Couleurs
- Styles
- Menu de contenu

 Livres Chèvre

Chèvre: Interface

Langues Traductions Direction de l'interface

Dans quelle langue voulez-vous que les utilisateurs voient les menus et les messages lorsqu'ils lancent l'application pour la première fois ?

Utilisez la langue du système de l'appareil. Si aucune traduction n'existe dans cette langue, utilisez :

French

Utilisez les langues suivantes que les utilisateurs peuvent choisir dans les Paramètres Ajouter langue...

Quelles langues de l'application

Activé	Nom de langue	ID de langue	Police du texte
<input checked="" type="checkbox"/>	English	en	system
<input checked="" type="checkbox"/>	French	fr	system
<input type="checkbox"/>	Spanish	es	system
<input type="checkbox"/>	Portuguese	pt	system
<input type="checkbox"/>	Russian	ru	system
<input type="checkbox"/>	Ukrainian	uk	system
<input type="checkbox"/>	Turkish	tr	system
<input type="checkbox"/>	Indonesian	id	system

Changer le Nom du fichier APK

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

Reading App Builder

Fichier Outils Aide

Nouvelle application... Enregistrer tout Compiler appli Android Compiler plusieurs...

Apps Chèvre

- Application
- A propos
- Analytics
- Audio
- Epub
- Images
- Interface
- Configurations
- Changements
- Police
- Couleurs
- Styles
- Menu de contenu

 Livres Chèvre

Chèvre: Application

Nom d'application Package Projet APK Signature Expiration Firebase Sécurité Permissions

Fichier APK

Le fichier APK est le fichier créé par App Builder. C'est le fichier d'installation de l'application que vous distribuerez aux utilisateurs par carte mémoire, Bluetooth ou en ligne sur Google Play.

Nom du fichier: chevre-fra.apk

Code de version: 2 (Ajouter 1 pour chaque sortie. Pas vu par l'utilisateur.)

Nom de version: 1 1 0 (Vue par l'utilisateur)

Ajouter le nom de version au nom du fichier apk de base, e.g. chevre-fra-1.1.apk

Plateforme Android minimum

Préciser la version minimum d'Android qui pourra installer l'application.

Plateforme: Android 2.3-2.3.2 Gingerbread (API 9)

Lieu d'installation par défaut

Choisir le lieu d'installation de l'application par défaut.

Lieu d'installation: Préférer être installé sur le stockage externe si disponible

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



AA



Rechercher



Partager application

Refaire
« Compiler
appli
Android »
Vérifier les
changements



Paramètres



Taille de police



A propos



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

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