

28 DE MARZO DE 2023



MANUAL DE INSTALACION

PROGRAMACIÓN MÓVIL

8ºA

JESUS DAVID MARTINEZ MORENO
JAIME ALEJANDRO SAAVEDRA DE JESUS

Contenido

Introducción	2
Lista de Pre Requisitos.....	2
Instalación de Flutter	3
1.-Descargar Flutter	3
2.- Configurar el PATH de Flutter	3
3.-Verificar la instalación de Flutter	3
4.-Configurar un editor de código	3
Instalación de Android Studio	4
1.-Descarga e instalación de Android Studio	4
2.-Configuración de Android Studio	4

Introducción

Con el desarrollo de este documento se quiere realizar una compilación de los pasos que seguimos para desarrollar la aplicación **“RetroGamers”**, esto se hace con dos finalidades, la primera es poder realizar una documentación de todo lo que se tuvo que contemplar durante el desarrollo y también para poder dejar un instructivo detallado sobre los pasos que tienen que seguir los interesados a realizar una aplicación similar o simplemente para aquellos que quieran investigar más sobre el desarrollo.

Lista de Pre Requisitos

Pre Requisitos	
Flutter	Desde esta aplicación se va a realizar todo el desarrollo de la aplicación, por esto es parte fundamental del desarrollo.
Firebase	Firebase va a servir como nuestra base de datos para el desarrollo, ya que desde la aplicación vamos a mandar información que vallamos a requerir para hacer uso de otras funciones.
Android Studio	Android Studio nos va a servir como pantalla para poder probar nuestra aplicación directamente
Git desktop	Git nos ayudara a poder hacer clones y cambios de forma remota a la versión de la aplicación.

A continuación, se dará una breve tutorial de que pasos hay que seguir para instalar las herramientas empleadas para desarrollar la ampliación

Instalación de Flutter

1.-Descargar Flutter

Primero, necesitamos descargar la última versión de Flutter desde su página oficial. Para hacerlo, seguiremos los siguientes pasos:

1. En el navegador iremos a visitar <https://flutter.dev/docs/get-started/install> y daremos clic en el botón dependiendo del sistema operativo que manejemos en nuestro dispositivo, esto para descargar el archivo ZIP que contiene el SDK de Flutter.
2. Después de esto solo tenemos que extraer el archivo ZIP en la ubicación que prefieras en tu disco duro.

2.- Configurar el PATH de Flutter

Para que podamos usar Flutter desde cualquier ubicación en tu sistema, necesitaremos primero agregar el directorio de Flutter a la variable de entorno PATH. Para hacerlo, haremos lo siguiente:

1. Abrir el Explorador de archivos y buscar en el directorio la ubicación de donde se extrajo el archivo ZIP de Flutter.
2. Hacer clic derecho en el directorio "**bin**" y seleccionar "**Propiedades**".
3. Copiar la ruta completa del directorio "**bin**".
4. Hacer clic en el botón "**Variables de entorno**".
5. En la sección "Variables del sistema", buscar la variable "**Path**" y hacer clic en "**Editar**".
6. Hacer clic en "**Nuevo**" y pegar la ruta completa del directorio "**bin**" de Flutter que copiamos en el paso 3.
7. Hacer clic en "**Aceptar**" en todas las ventanas abiertas para guardar los cambios.

3.-Verificar la instalación de Flutter

Después de la instalación tenemos que verificar que Flutter funcione perfectamente, para esto vamos a hacer lo siguiente:

1. Abrir una ventana de terminal o línea de comandos.
2. Ejecutar el comando **flutter doctor**.
3. Esperar a que Flutter termine de verificar la instalación e informe sobre cualquier problema que encuentre.
4. Si Flutter informa que todo está funcionando correctamente entonces la instalación fue exitosa.

4.-Configurar un editor de código

Para desarrollar aplicaciones Flutter, necesitaremos un editor de código. Podemos usar cualquier editor y en este caso utilizaremos Visual Studio Code (VS Code) con la extensión Flutter. Para configurar VS Code para Flutter deberemos de hacer lo siguiente:

1. Descargar e instala Visual Studio Code desde su página oficial.
2. Abrir VS Code y presiona Ctrl + Shift + X para abrir la pestaña de extensiones.

3. Buscar "Flutter" y hacer clic en "Instalar" en la extensión "Flutter" de Dart Code.
4. Por último, reiniciamos VS Code.

Instalación de Android Studio

Android Studio es una herramienta bastante útil para emular el funcionamiento de dispositivos móviles. Para esta ocasión nos servirá para poder ir comprobando la funcionalidad de nuestro proyecto, pero para esto tenemos que realizar una sucesión de pasos:

1.-Descarga e instalación de Android Studio

1. Para descargar la herramienta deberemos de ir a la página de descarga de Android Studio en el sitio web oficial de Android: <https://developer.android.com/studio>.
2. Haremos clic en el botón "Descargar Android Studio".
3. Seleccionaremos la versión adecuada para nuestro sistema operativo.
4. Daremos clic en "Descargar".
5. Una vez descargado el archivo de instalación, daremos doble clic en él para comenzar la instalación.
6. Aceptamos los términos y condiciones de la licencia y le damos en "Siguiente".
7. Seleccionamos la ubicación de la instalación y después le ponemos "Instalar".
8. Esperamos a que se complete la instalación y con eso habremos instalado la herramienta.

2.-Configuración de Android Studio

1. Abriremos Android Studio y en la ventana de bienvenida, seleccionaremos "Configure" y luego "SDK Manager".
2. Después seleccionaremos la pestaña "SDK Platforms".
3. Elegiremos la versión de Android que deseamos utilizar y daremos en "Aplicar".
4. Seleccionaremos la pestaña "SDK Tools" y después en "Android SDK Build-Tools" elegiremos la versión más reciente.
5. Después de todo esto seleccionaremos el botón "Aplicar" y esperaremos a que se complete la descarga e instalación de los componentes seleccionados.
6. Después, en la ventana de bienvenida, seleccionaremos "Configure" y luego "AVD Manager", esto nos llevara a una pantalla donde daremos clic en "Create Virtual Device".
7. Seleccionaremos el dispositivo que deseamos emular y daremos clic en "Siguiente".
8. Selecciona la versión de Android que deseamos utilizar y haremos clic en "Siguiente".
9. Por último, configuraremos las opciones adicionales según nuestras necesidades y haremos clic en "Finalizar".
10. Con todo esto tendremos un nuevo dispositivo virtual que aparecerá en la lista de dispositivos en el AVD Manager.e disponible.