

## Instruction Lancement Butify Mobile

Tout d'abord si vous n'avez pas android studio installer :

<https://developer.android.com/studio?hl=fr>

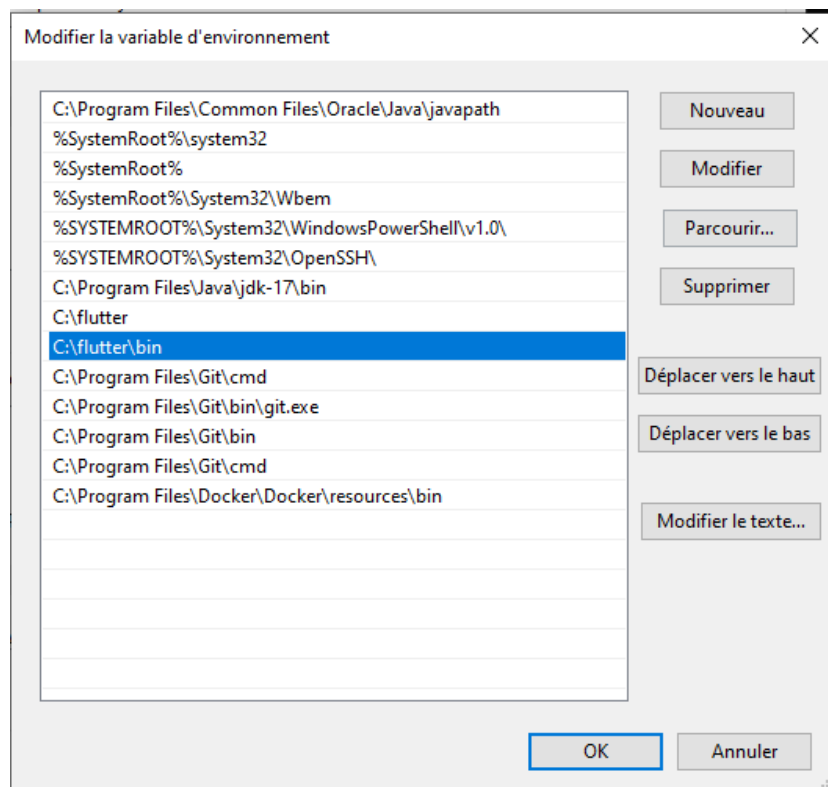
Nous avons également besoin de Flutter mais d'une version spécifique pour éviter tout bug avec notre projet.

Télécharger Flutter sdk 3.19.5 avec dart 3.3 : <https://docs.flutter.dev/release/archive>

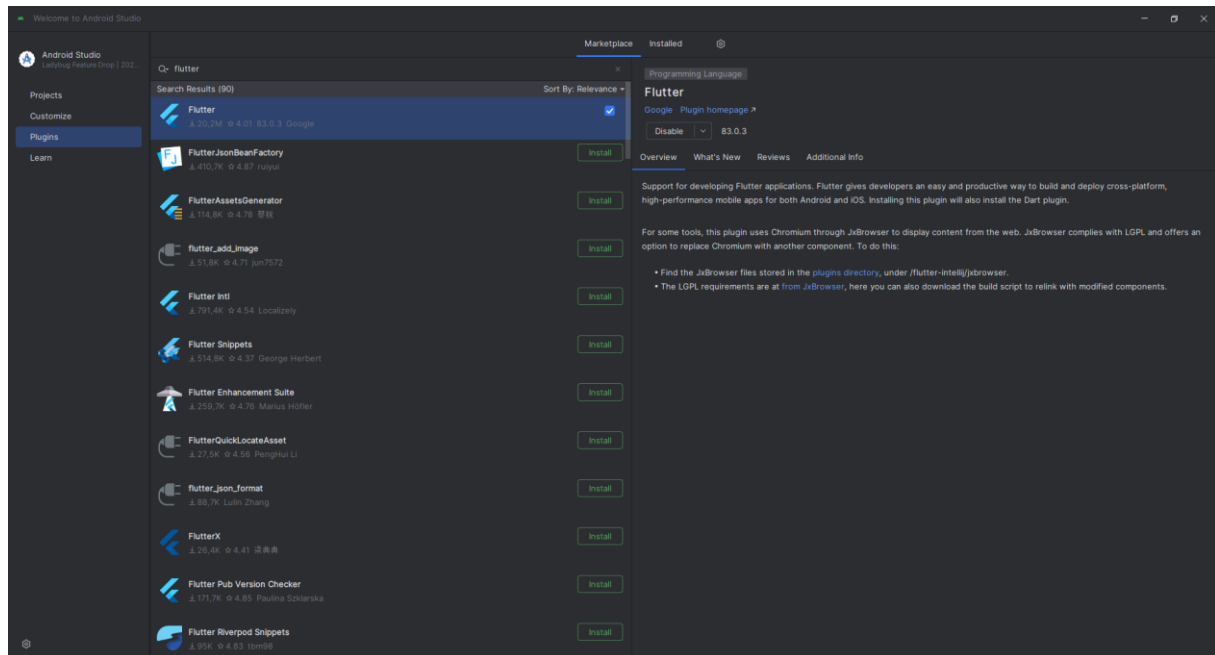
Extrayez l'archive où vous le souhaitez par exemple à la racine du « c : »

Ajouter le à votre variable d'environnement « PATH ». Par exemple sur window :

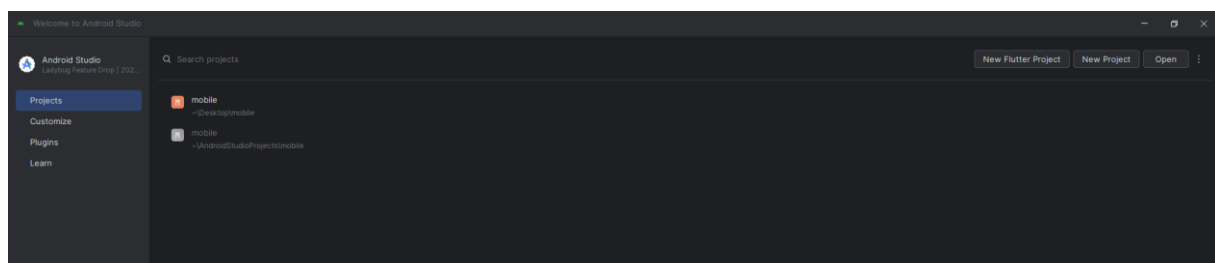
Cliquez sur modifier de la variable PATH et une fois dans la pop-up ci-dessous faites nouveau et mettez votre chemin jusqu'à votre dossier Flutter ainsi qu'au bin.



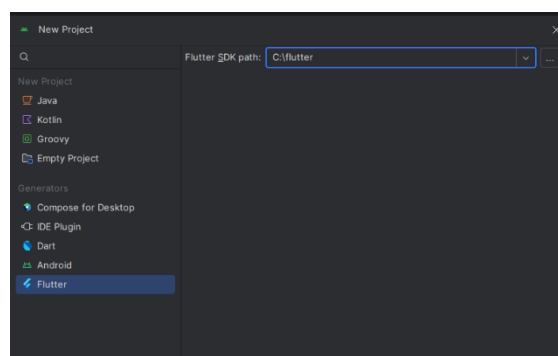
Ensuite une fois votre android Studio Installer vous arrivez sur la page de lancement de projets. Cliquez dans la side-bar sur l'onglet Plugins, recherchez Flutter et installez le plugin.



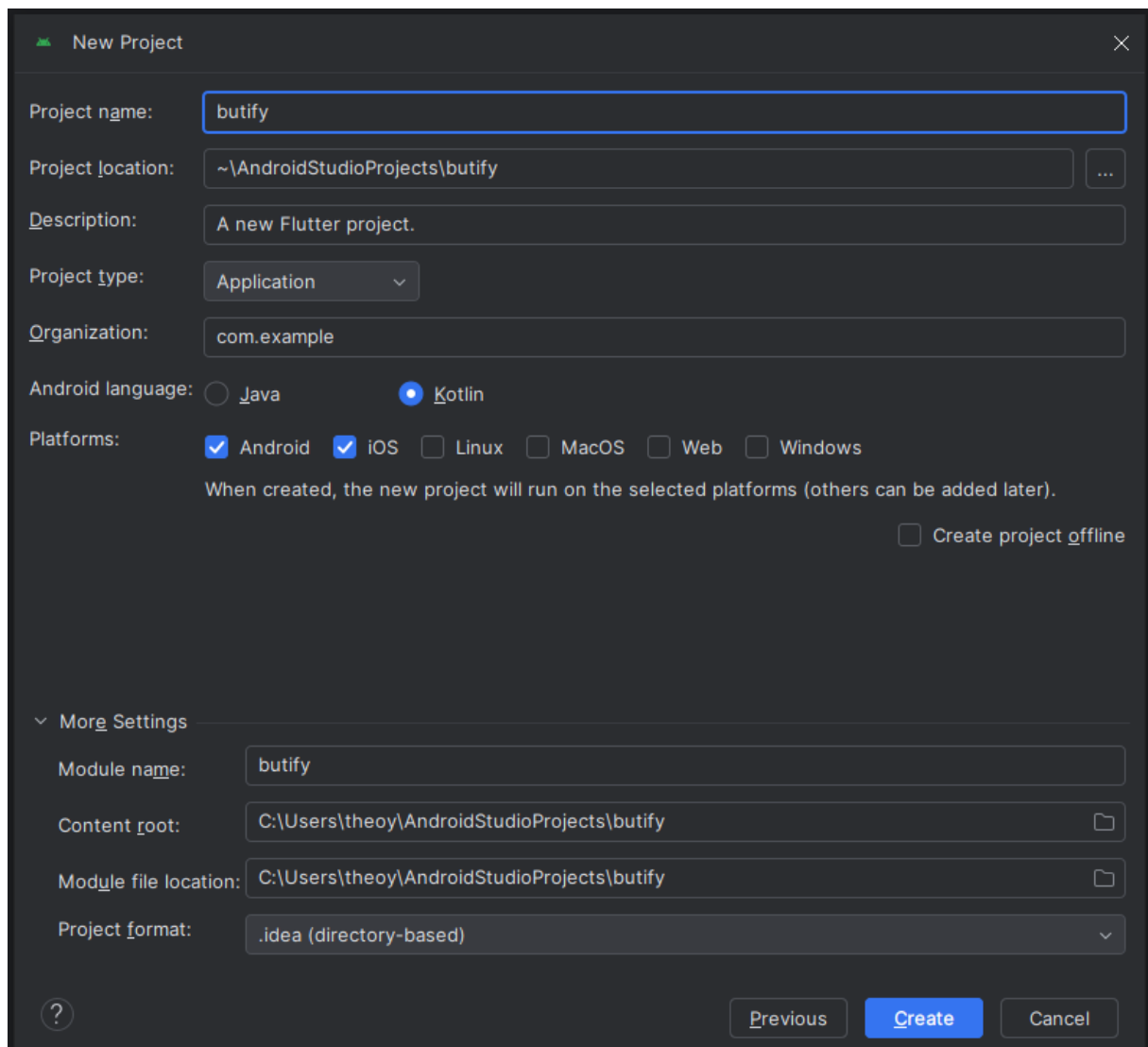
Une fois l'installation effectuez retournez dans l'onglet Projects et vous devriez avoir le bouton New Flutter Project en haut à droite ou alors au milieu de l'écran si vous n'avez pas encore de projets.



Nous allons donc créer le flutter project. Vérifiez que le flutter SDK path est bien renseigné.



Pour l'étape suivant renseigné les informations du projet par exemple :



**New Project**

Project name:

Project location:  ...

Description:

Project type:  ▾

Organization:

Android language: ☐ Java ☒ Kotlin

Platforms: ☒ Android ☒ iOS ☐ Linux ☐ MacOS ☐ Web ☐ Windows

When created, the new project will run on the selected platforms (others can be added later).

☐ Create project offline

▼ More Settings

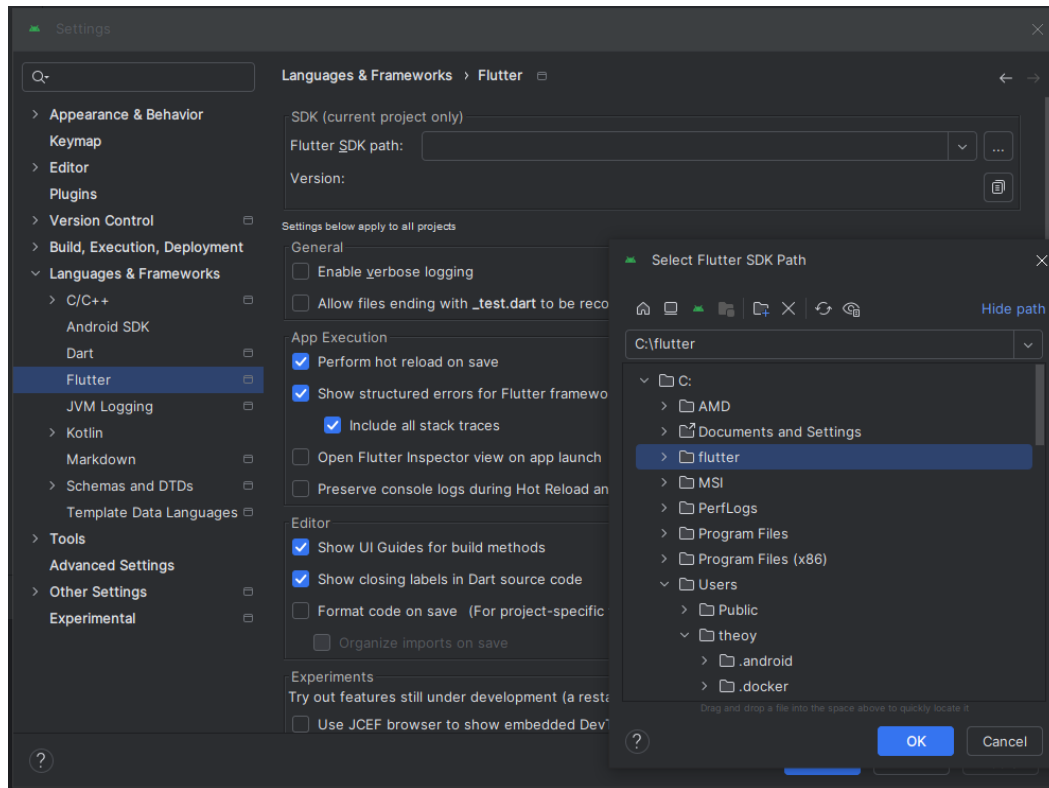
Module name:

Content root:  📁

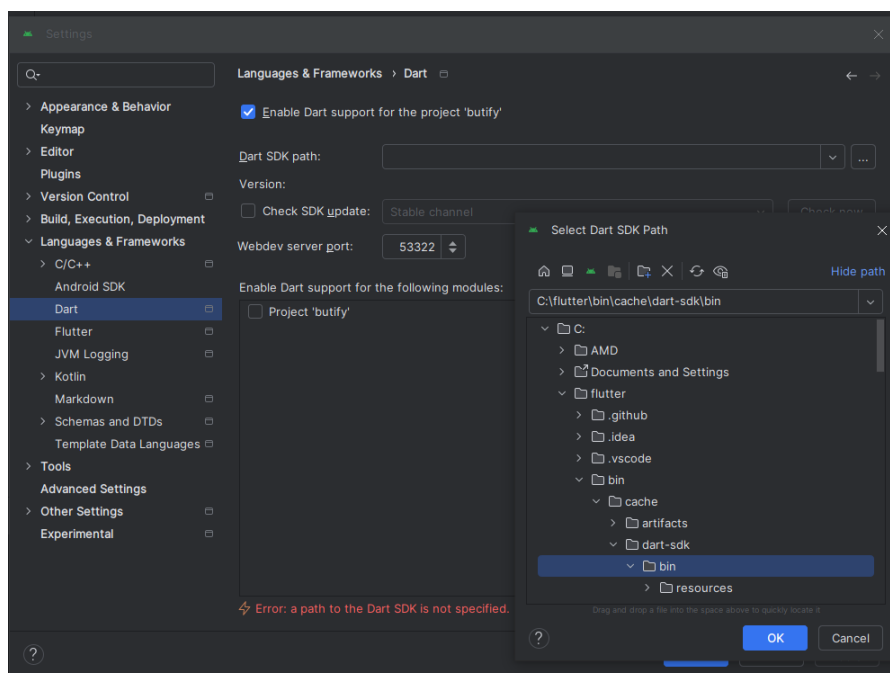
Module file location:  📁

Project format:  ▾

Après la création dirigez vous dans le sdk manager et cliquez sur l'onglet Flutter si votre sdk est renseigné dirigez vous vers la section suivante sinon cliquez sur les 3 petits points et aller chercher l'endroit ou vous avez mis votre flutter :

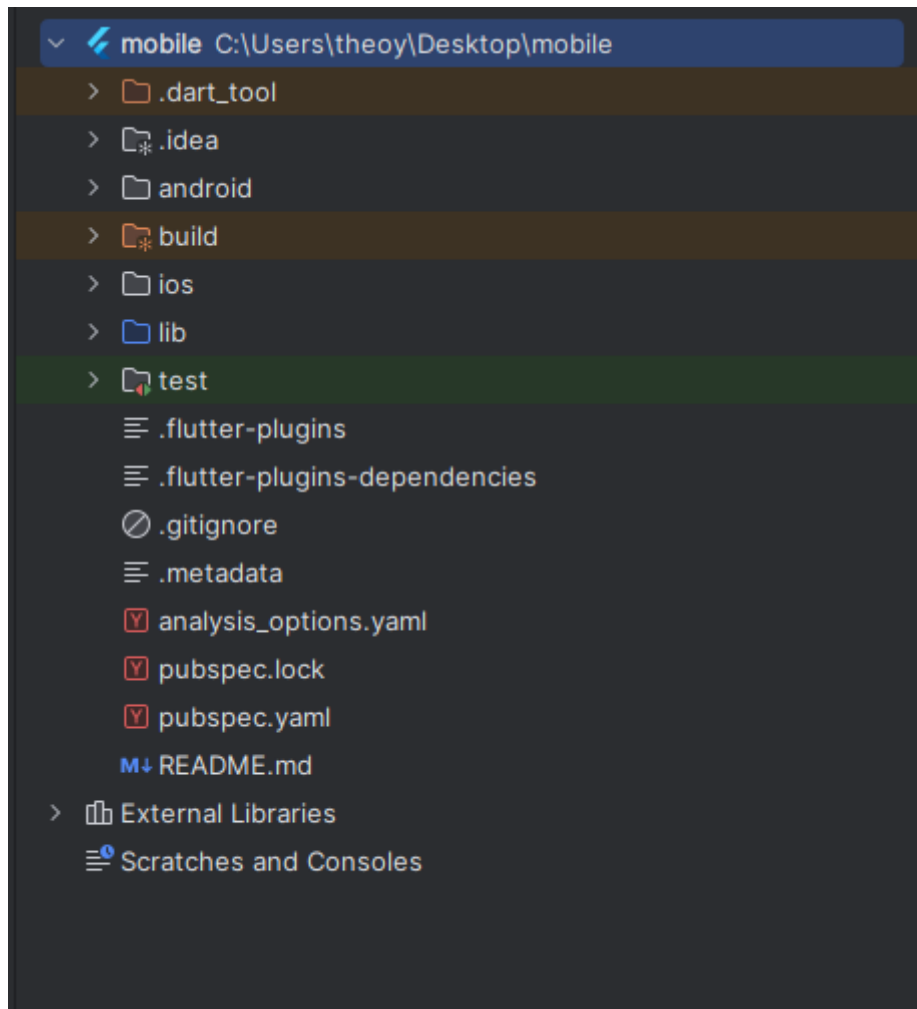


Dirigez vous vers l'onglet Dart et cocher l'activation de dart pour ce projet, si le dart sdk n'est pas reconnu allez le chercher directement dans votre dossier Flutter/bin/dart-sdk/bin ou simplement Flutter/bin selon ce qui fonctionne pour vous :



Une fois cela fait faites apply et retournez dans votre projet flutter.

Déposez-y le dossier lib ainsi que le pubspec.yaml



Dans votre fichier android/settings.gradle changer la version du "com.android.application" en 8.3.2

« id "com.android.application" version "8.3.2" apply false »

```
1 pluginManagement {
2     def flutterSdkPath = {
3         def properties = new Properties()
4         file("local.properties").withInputStream { properties.load(it) }
5         def flutterSdkPath = properties.getProperty("flutter.sdk")
6         assert flutterSdkPath != null, "flutter.sdk not set in local.properties"
7         return flutterSdkPath
8     }
9     settings.ext.flutterSdkPath = flutterSdkPath()
10
11     includeBuild("${settings.ext.flutterSdkPath}/packages/flutter_tools/gradle")
12
13     repositories {
14         google()
15         mavenCentral()
16         gradlePluginPortal()
17     }
18 }
19
20 plugins {
21     id "dev.flutter.flutter-plugin-loader" version "1.0.0"
22     id "com.android.application" version "8.3.2" apply false
23     id "org.jetbrains.kotlin.android" version "1.7.10" apply false
24 }
25
26 include ":app"
27
```

Dans votre fichier android/gradle/wrapper/gradle-wrapper.properties changez la version en 8.4

« distributionUrl=https\://services.gradle.org/distributions/gradle-8.4-all.zip »

```
1 distributionBase=GRADLE_USER_HOME
2 distributionPath=wrapper/dists
3 zipStoreBase=GRADLE_USER_HOME
4 zipStorePath=wrapper/dists
5 distributionUrl=https\://services.gradle.org/distributions/gradle-8.4-all.zip
```

Dans votre fichier android/app/build.gradle ajoutez multiDexEnabled true :

« multiDexEnabled true »

```
defaultConfig {
    // TODO: Specify your own unique Application ID (https://developer.android.com/studio/build/application-id.html).
    applicationId "com.example.mobile"
    multiDexEnabled true
    // You can update the following values to match your application needs.
    // For more information, see: https://docs.flutter.dev/deployment/android#reviewing-the-gradle-build-configuration.
    minSdkVersion flutter.minSdkVersion
    targetSdkVersion flutter.targetSdkVersion
    versionCode flutterVersionCode.toInteger()
    versionName flutterVersionName
}
```

Dans votre fichier android/app/src/main/AndroidManifest.xml ajoutez :

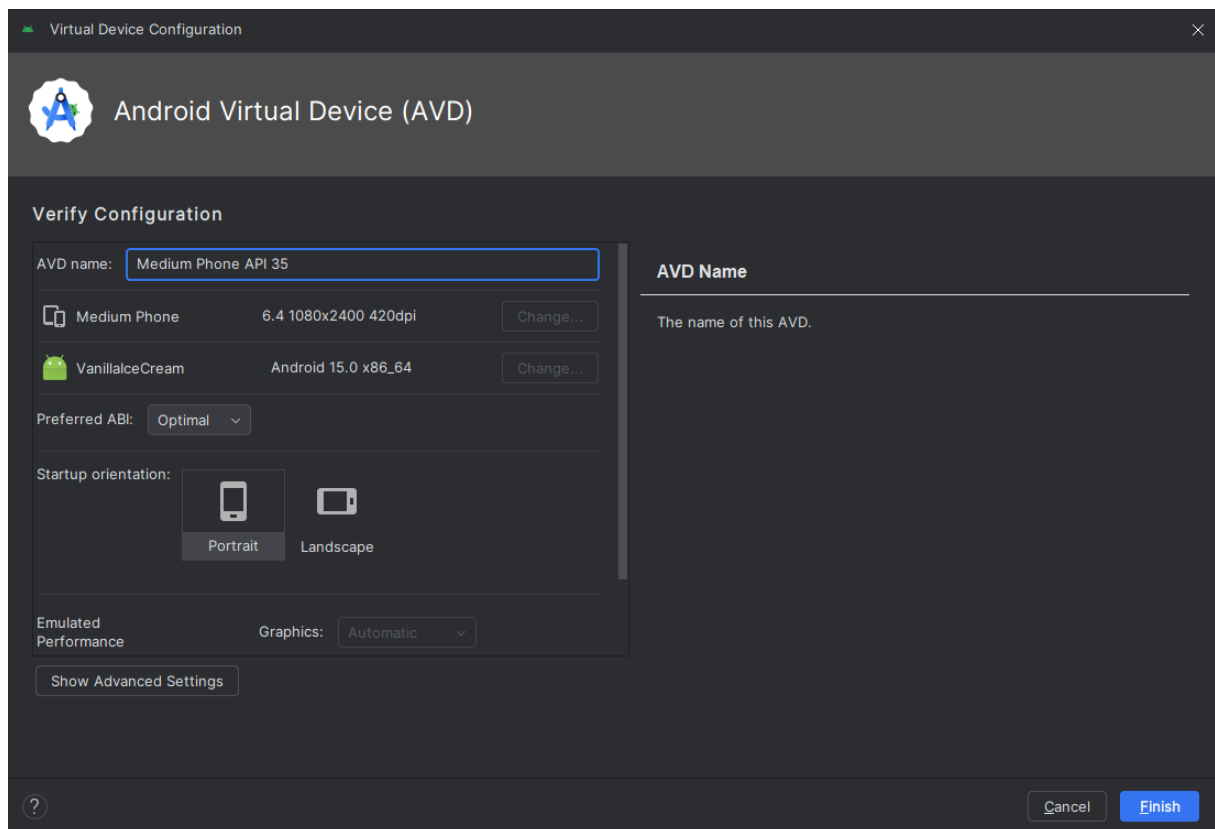
« android:usesCleartextTraffic="true" »

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
  <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
  <application
    android:label="mobile"
    android:name="${applicationName}"
    android:usesCleartextTraffic="true"
    android:icon="@mipmap/ic_launcher">
    <activity
      android:name=".MainActivity"
      android:exported="true"
      android:launchMode="singleTop"
      android:theme="@style/LaunchTheme"
      android:configChanges="orientation|keyboardHidden|keyboard|screenSize|smallestScreenSize|uiMode"
      android:hardwareAccelerated="true"
      android:windowSoftInputMode="adjustResize">
      <!-- Specifies an Android theme to apply to this Activity as soon as
           the Android process has started. This theme is visible to the user
           while the Flutter UI initializes. After that, this theme continues
           to determine the Window background behind the Flutter UI. -->
      <meta-data
        android:name="io.flutter.embedding.android.NormalTheme"
        android:resource="@style/NormalTheme"
      />
      <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
      </intent-filter>
    </activity>
  </application>
</manifest>
```

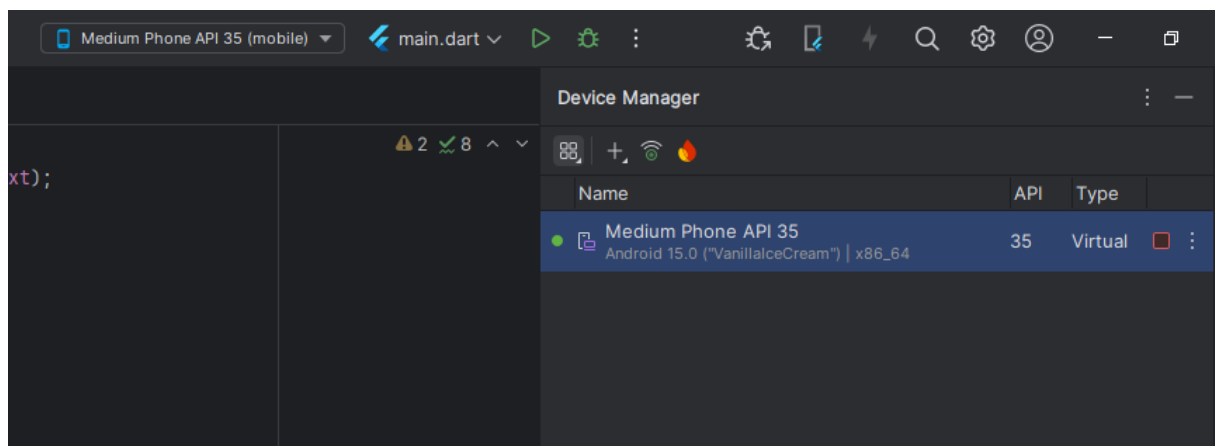
Enfin dans allez dans le fichier pubspec.yaml et cliquez sur le bouton « Pub get » en haut:

```
pubspec.yaml
Flutter commands  Pub get  Pub upgrade  Pub outdated  Flutter doctor
1  name: mobile
2  description: "Music platform"
3  # The following line prevents the package from being accidentally published to
4  # pub.dev using 'flutter pub publish'. This is preferred for private packages.
5  publish_to: 'none' # Remove this line if you wish to publish to pub.dev
6
7  # The following defines the version and build number for your application.
8  # A version number is three numbers separated by dots, like 1.2.43
9  # followed by an optional build number separated by a +.
10 # Both the version and the build number may be overridden in flutter
11 # build by specifying --build-name and --build-number, respectively.
12 # In Android, build-name is used as versionName while build-number is used as versionCode.
13 # Read more about Android versioning at https://developer.android.com/studio/publish/versioning
14 # In iOS, build-name is used as CFBundleShortVersionString while build-number is used as CFBundleVersion
15 # Read more about iOS versioning at https://developer.apple.com/library/archive/documentation/General/Reference/InfoPlistKeyReference/Articles/LaunchScreen.html#//apple_ref/doc/other_referenc
16 # In Windows, build-name is used as the major, minor, and patch parts
17 # of the product and file versions while build-number is used as the build suffix.
18 version: 1.0.0+1
19
20 environment:
21   sdk: '>=3.3.3 <4.0.0'
22
23 # Dependencies specify other packages that your package needs in order to work.
24 # To automatically upgrade your package dependencies to the latest versions
25 # consider running 'flutter pub upgrade --major-versions'. Alternatively,
26 # dependencies can be manually updated by changing the version numbers below to
27 # the latest version available on pub.dev. To see which dependencies have newer
28 # versions available, run 'flutter pub outdated'.
29 dependencies:
30   flutter:
31     sdk: flutter
```

Vous pouvez maintenant créer un émulateur par exemple :



Lancez le et une fois l'émulateur démarré cliquez sur le triangle vert pour run le projet



Si jamais vous avez un bug en rapport avec le daemon et la limit de files ma solution a été d'ouvrir android studio en administrateur.

N'hésitez pas à m'envoyer des messages sur teams si vous avez la moindre question.