

Flutter pour macOS



Flutter

Nous avons donc installé pas mal de choses mais toujours pas le SDK de Flutter.

Pourquoi donc?

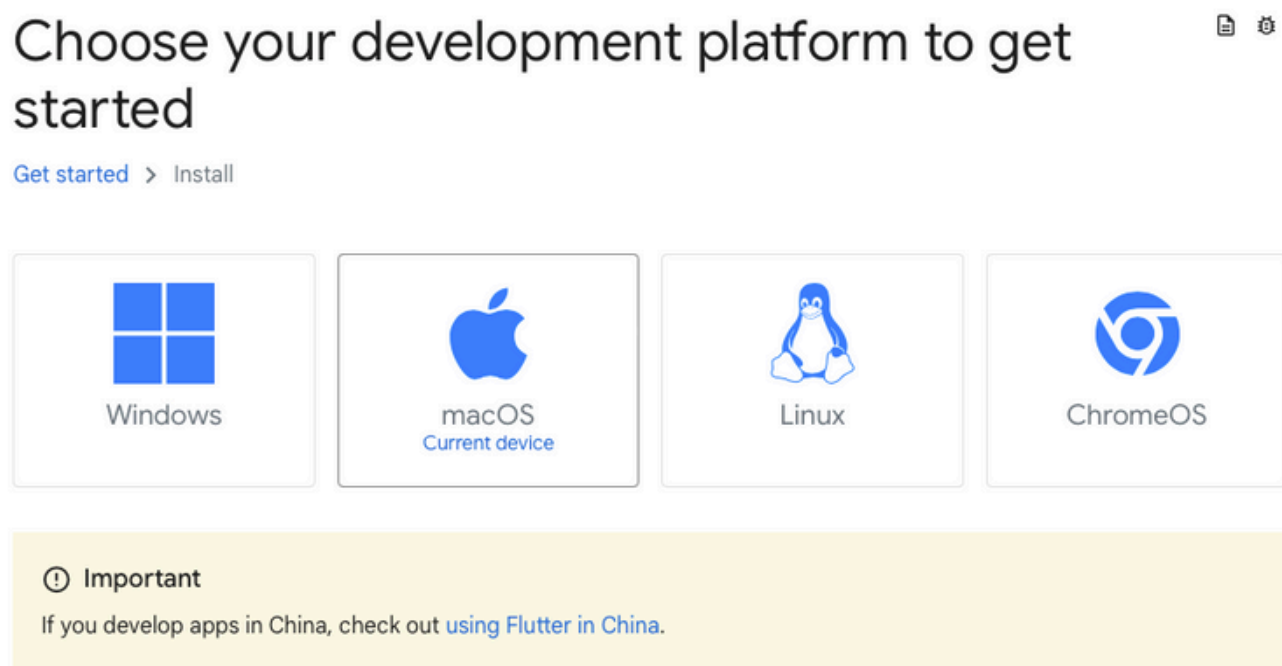
Car je trouvais qu'il était plus facile de procéder dans cet ordre et nous obtiendrons moins d'erreurs lorsque nous vérifierons notre configuration avec le flutter doctor.

- Rendons nous sur le site Flutter:
<https://flutter.dev>
- Puis sur GetStarted



Flutter

Choisissez ensuite la plateforme sur laquelle vous allez développer. il s'agit de la machine que vous utilisez.



Puis choisissez le type recommandé. Il s'agit le plus souvent d'un type d'application mobile.
Android ou iOS



Installation macOS



installation_sdk_flutter

Nécessités

- Coeurs: 4 minimum, 8 recommandés
- RAM: 8 Go minimum (16 Go recommandés)
- Espace disque libre: 44Go minimum (70 Go recommandés). Cela inclut aussi Xcode
- Résolution d'écran: 1366*768 min (1920*1080) recommandé



Installation macOS



installation_sdk_flutter

Pour les macs avec puce Apple (M1, M2, M3, etc...)

Rosetta doit être installé. Dans le terminal:

```
sudo softwareupdate --install-rosetta --  
agree-to-license
```



Flutter

Vous avez désormais le choix pour installer le SDK Flutter:

- Via VSCode
- Téléchargement et installation classique



Installation avec VSCode part 1



installation_sdk_flutter

- Lancez VSCode
- Ouvrez la palette de commandes avec `command + shift + p`
- VSCode vous demande de localiser le SDK Flutter
- Si vous ne l'avez pas encore, cliquez sur télécharger SDK
- Lorsque sera demandé quelle template flutter? ignorez en appuyant sur escape.



Installation avec VSCode part 2



installation_sdk_flutter

- Il vous sera ensuite demandé de sélectionner le dossier dans lequel vous voulez installer Flutter SDK. Choisissez:
 - ~/development/
- Un pop up apparaîtra notifiant le téléchargement.. Une fois terminé, il s'installera et s'initialisera automatiquement. Vous verrez ce genre de message: **Initializing the Flutter SDK.**
This may take a few minutes.



Installation avec VSCode part 3



installation_sdk_flutter

- C'est pas fini, il va falloir ajouter le chemin du SDK: le path
- Vous aurez cette notification: **Do you want to add the Flutter SDK to PATH so it's accessible in external terminals?**
- Cliquez sur ajouter le path. Vous aurez:
The Flutter SDK was added to your PATH
- Si on vous demande d'ajouter Google analytics, acceptez.
- Fermez et redémarrez VSCode



Installation classique part 1



installation_sdk_flutter

- Téléchargez le bundle présent dans la documentation selon la puce (intel ou apple): <https://docs.flutter.dev/get-started/install/macos/mobile-ios?tab=download>
- Le SDK devrait se télécharger dans `~\Downloads`
- Créez un dossier dans lequel vous allez installer flutter du style: `~/development`
- Vous devrez désormais extraire le fichier en le dézipant dans le dossier choisi



Installation classique part 2



installation_sdk_flutter

Nous allons ici nous occuper du chemin (path). Nous allons considérer que le sdk se trouve dans ~/development/.

Nous allons considérer que votre mac et votre terminal utilisent le shell par défaut: Zsh. Les variables d'environnement se trouveront dans ~/.zshenv



Installation classique part 3



installation_sdk_flutter

- tapez dans le terminal `open ~/.zshenv`
- Si la commande indique que cela n'existe pas, entrez `touch ~/.zshenv`
- Puis à nouveau `open ~/.zshenv`
- Entrez votre path dans votre zshenv:
`export PATH=$HOME/development/flutter/bin:$PATH`
- Sauvegardez et redémarrez

A noter si votre chemin est différent, vous devrez adapter le `PATH=`



Une dernière chose:

Dans Android Studio, assurez vous que ces composants ont bien été installés dans
Tools -> SDK Manager

- Android SDK Platform, API 34.0.5
- Android SDK Command-line Tools
- Android SDK Build-Tools
- Android SDK Platform-Tools
- Android Emulator

Rendez-vous désormais dans la session sur Flutter
doctor

