

Installation de Xcode (macOS)



Pourquoi Xcode?



installation_xcode

- Xcode convertit le code Flutter en code natif iOS. Indispensable pour que les applications puissent fonctionner sous iOS
- Permet de tester et exécuter sur appareil iOS ou simulateur iOS
- Gestion des certificats et des profils de développement
- Déploiement sur AppStore

Vous l'aurez compris, vous ne pourrez avec Flutter tester et déployer des applications iOS que si vous possédez un mac et Xcode



Exigences système



installation_xcode

- Système d'exploitation:
 - macOS 14 Sonoma ou version ultérieure
- RAM: 8 Go minimum (16 Go recommandés)
- Espace disque libre: 10 Go minimum (25 Go recommandés)



Téléchargement



installation_xcode

- Accédez à la page de téléchargement de Xcode sur l'AppStore D'Apple
- Connectez-vous avec votre identifiant Apple.
- Cliquez sur le bouton "Télécharger Xcode".
- Une fois le téléchargement terminé et l'application automatiquement installée, lancez l'application

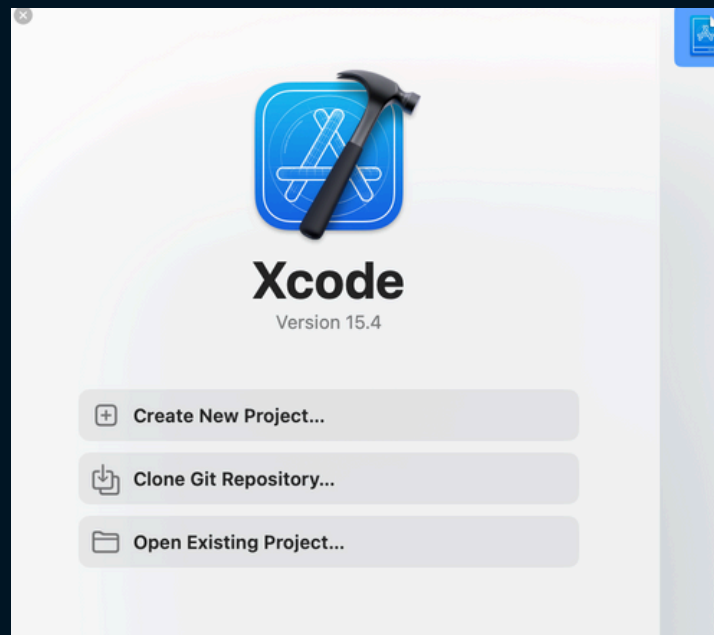


Configuration



installation_xcode

Lors du premier lancement, créez un projet.
Peu importe , choisissez simplement create
a new Xcode project.

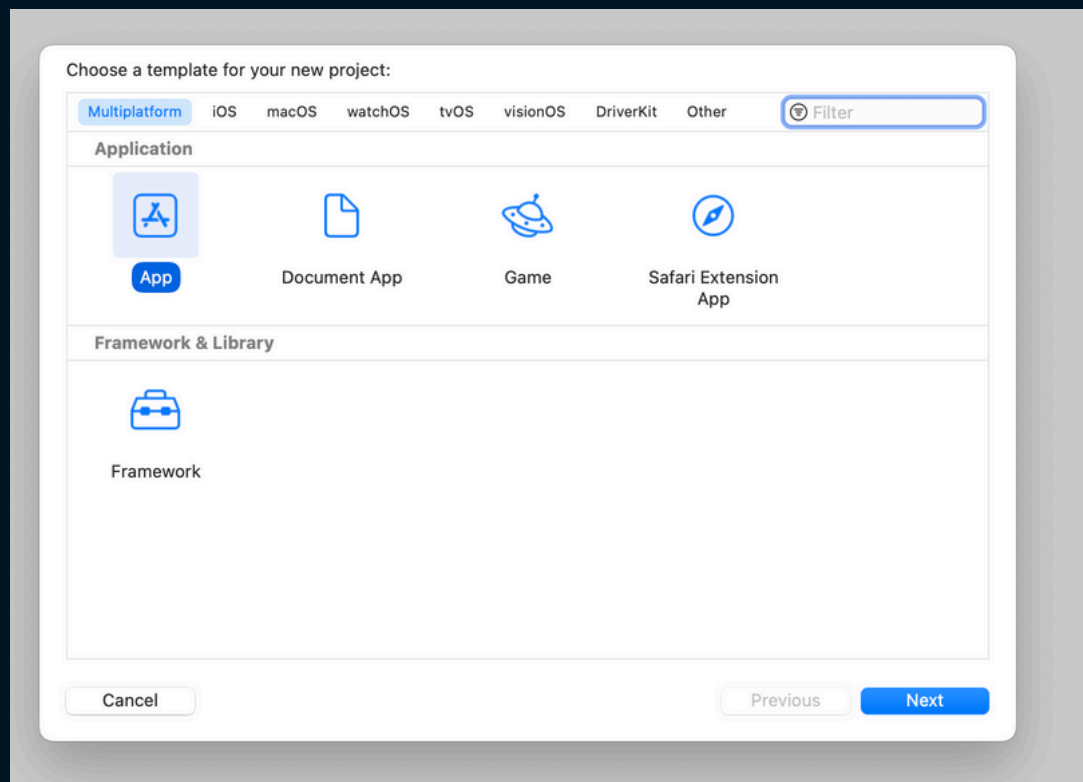


Configuration



installation_xcode

Vous pouvez par exemple choisir
multiplatform -> App



Configuration




installation_xcode

- ProductName: Ce que vous voulez
- Team: None si votre AppId n'apparaît pas
- Organisation Identifier: votre site web existant ou com.example
- Storage none, et pas de test


Choose options for your new project:

Product Name:

Team: 

Organization Identifier:

Bundle Identifier:

Storage: 

☐ Host in CloudKit

☐ Include Tests



Configuration



installation_xcode

Le but de ce premier lancement est de configurer les composants additionnels sur votre machine. Vous aurez des demandes d'ajout. Ajoutez les. Le mot de passe sera le mot de passe de votre mac. Vous aurez donc à installer:

- Command line tools
- Les simulateurs iOS

Sans ces ajouts vous obtiendrez des erreurs



Cocoapods



installation_xcode

A un moment ou un autre, vous serez amenés à ajouter des packages à vos applications Flutter. Ces packages ou librairies de code sont connectées à iOS via Cocoapods. Vous devrez donc installer les cocoapods



Cocoapods



installation_xcode

- Allez sur le site `brew.sh`.
- Ouvrez le logiciel terminal sur votre mac.
- Suivez les étapes décrites sur `brew.sh` puis sur `cocoapods.org` pour installer à la fois `homebrew` puis `cocoapods`.

Homebrew? Il est le gestionnaire de packages sur mac. Il nous permet donc d'installer `cocoapods`.

