

Guide Installation Flutter

Ce guide a pour vocation d'aider un utilisateur ou collaborateur du projet SAE 501 dans l'installation de son environnement de travail afin de développer une application mobile avec le framework de Dart, Flutter.

Prérequis :

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

Installation Flutter SDK

Pour commencer, il faut installer le flutter sdk, qui contient les bibliothèques de flutter mais également de dart.

Pour ce faire, allez sur le site web <https://docs.flutter.dev/release/archive> et installez la version du sdk Flutter souhaitez. Ici nous prendrons la 3.24.3 qui est la dernière sortie.

L'installation du dossier compressé finit, il faudra le décompresser là où vous souhaitez stocker votre sdk. Admettons que nous ayons un chemin qui ressemble à C:\Users\LFste\dev\flutter.

Puis aller les variables d'environnement de votre ordinateur et ajouter dans les paths le chemin de flutter, dans notre cas se serait C:\Users\LFste\dev\flutter. Appuyez trois fois sur "Ok" puis ouvrez un cmd, et un powershell pour activer les changements, sinon redémarrer votre ordinateur.

Configure Android Studio

Puis aller dans les paramètres > Plugins et installer le plugin Flutter.

Ouvrez votre application android Studio puis allez dans le sdk Manager qui se trouve dans les paramètres.

Sélectionnez Android API 35.0.1 puis apply et ok.

Ensuite aller dans sdk tools et sélectionnez :

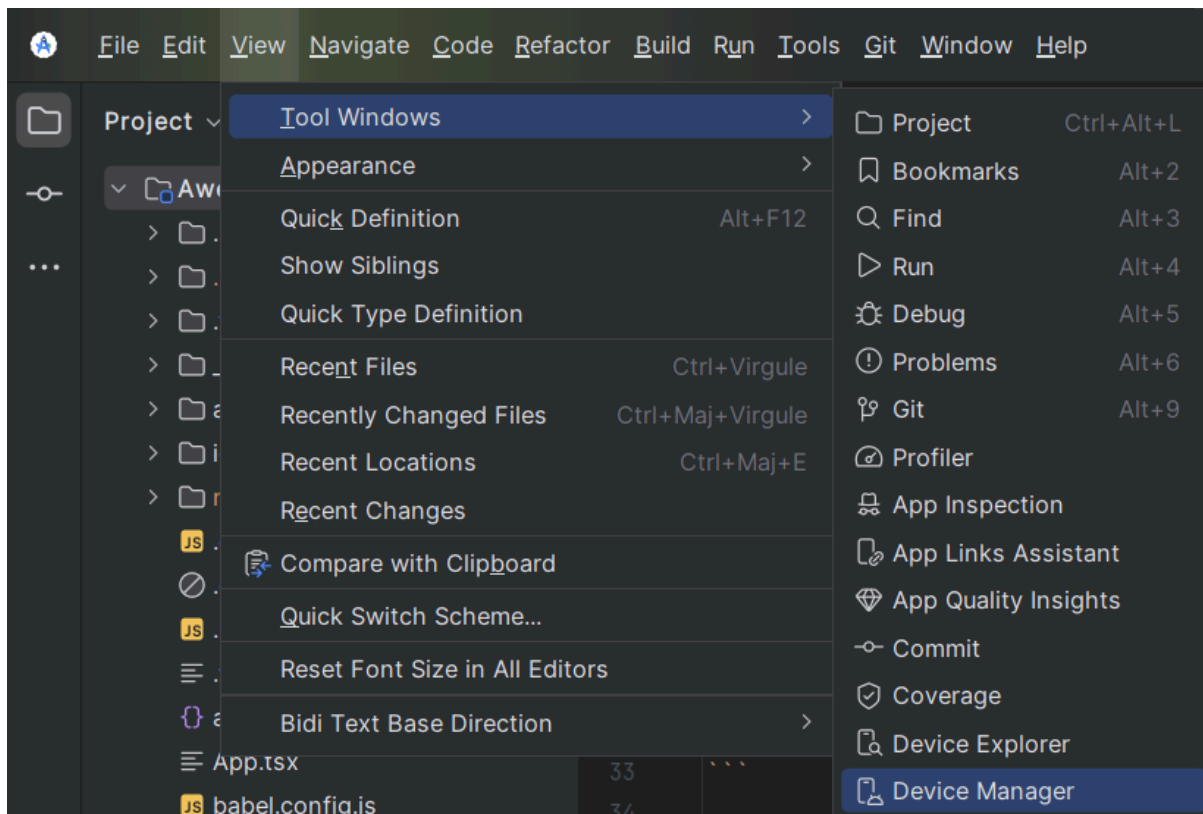
- Android SDK Command-line Tools
- Android SDK Build-Tools
- Android SDK Platform-Tools
- Android Emulator

Création Emulateur

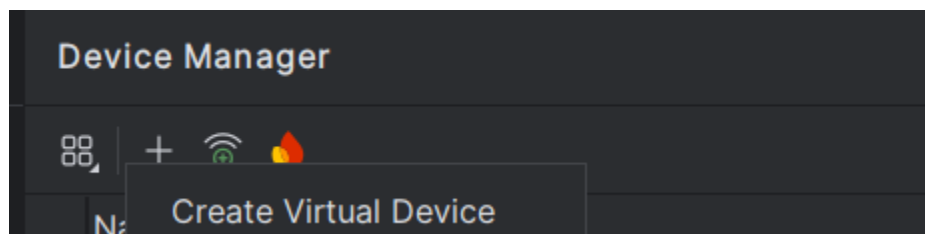
Créer un projet avec les settings de base ou en ouvrir un.

Afin d'émuler une application mobile sur un téléphone il nous faut créer un device qui est la représentation virtuel d'un téléphone.

Pour ce faire il suffit d'aller dans **View > Tool Windows > Device Manager**

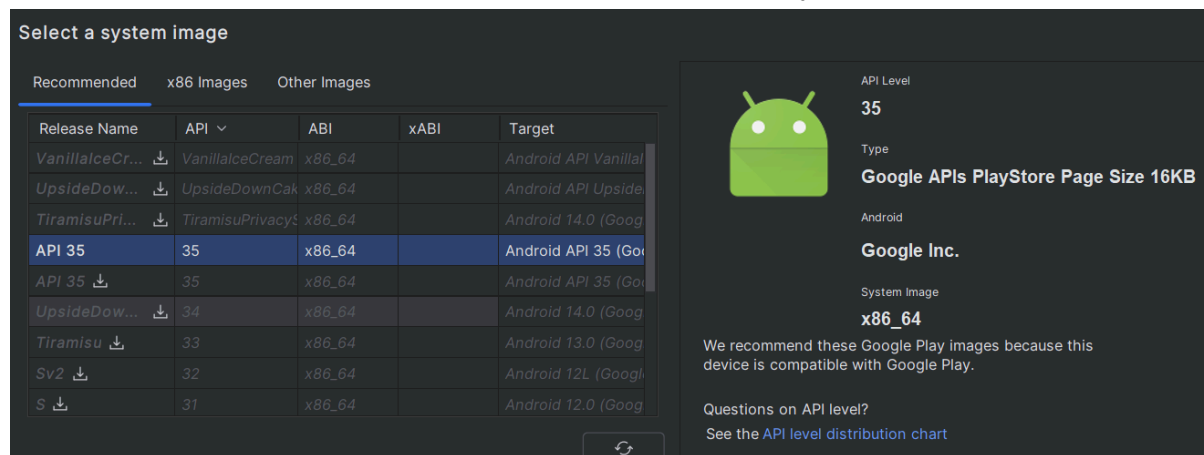


Puis en allant sur la croix (add a new device) nous choisissons d'ajouter créer un téléphone virtuel.



Puis dans le menu suivant nous sélectionnons dans la catégorie “Phone” les téléphones de taille médium “Médium Phone” puis next.

Et pour finir nous installons l’API 35, la sélectionnons et appuyons sur next et finish.



Accepter la license android

Ouvrez un powershell administrateur puis tapez la commande :
`flutter doctor --android-licenses`

Puis afin de vérifier l’environnement, utilisez la commande :
`flutter doctor`

Et si il y a des erreurs utilisez :
`flutter doctor -v`

Il suffit maintenant de créer le projet ou de simplement en ouvrir un existant avec android studio.

Avant de lancer le projet, utilisé la commande dans le terminal à la racine du projet :

- flutter pub get

Et pour lancer le projet :

- flutter run