

Универзитет у Крагујевцу
Природно-математички факултет

IMPACT

ИНСТАЛАЦИЈА FLUTTER

LINUX

Аутори:
Марко Јовановић

Садржај

| | |
|---|---|
| Системски захтеви | 3 |
| Минимуми који се морају испунити | 3 |
| Инсталација | 3 |
| Инсталирање помоћу snapd-a..... | 3 |
| Преузмите и инсталирајте snapd на линку..... | 3 |
| Инсталирајте Flutter користећи Snap Store или у командној линији: | 3 |
| Ручна инсталација Fluttera | 4 |
| Ажурирање путање | 5 |
| Подешавање Андроид | 6 |
| Инсталирање Андроид Студија | 6 |
| Поставке вашег Андроид уређаја | 6 |
| Web setup..... | 7 |
| VS Code | 7 |

Системски захтеви

Минимуми који се морају испунити:

- **Оперативни систем:** Linux (64-bit)
- **Слободно меморијског простора на диску:** 600 MB (не укључујући место на диску за IDE/алате)
- **Алати:** Flutter зависи о овим командним линијама који требају бити доступни у Вашем окружењу:
 - bash
 - curl
 - file
 - git 2.x
 - mkdir
 - rm
 - unzip
 - which
 - xz-utils
 - zip
- **Дељене библиотеке:** Flutter **test** команда зависи од постојања ове библиотеке у Вашем окружењу.
 - libGlu.so.1 - омогућено пакетом као што је libglu1-mesa на Ubuntu/Debian и mesa-libGLU на Fedora оперативним системима.

Инсталација

Инсталирање помоћу snapd-a

1. Преузмите и инсталирајте **snapd** на [линку](#).
2. Инсталирајте Flutter користећи [Snap Store](#) или у командној линији:

```
$ sudo snap install flutter --classic
```

Илустрација 1: Команда за инсталацију snapd

3. Сада можете покренути команду `$flutter sdk-path` и приказаће Вам се Flutter SDK путања.

Ручна инсталација Fluttera

Уколико немате snarpd или не можете га користити, можете инсталирати Flutter следећим корацима:

1. Преузмите и испратите следећу [инсталацију](#) .
За старије верзије пратите линк [SDK verzije](#).
2. Распакујте преузети фајл на жељену локацију, нпр:

```
$ cd ~/development
$ tar xf ~/Downloads/flutter_linux_2.0.1-stable.tar.xz
```

Илустрација 2: избор destinacije

Уколико не желите фиксну верзију можете прескочити кораке 1. и 2., а други начин јесте да покупите изворни код са [Flutter repozitorijuma](#) на GitHub и да промените тагове и гране по потреби.

```
$ git clone https://github.com/flutter/flutter.git
```

```
$ git clone https://github.com/flutter/flutter.git -b stable --depth 1
```

Илустрација 3: Promena tagova i grana

3. Додајте flutter алате у вашу путању:

```
$ export PATH="$PATH:`pwd`/flutter/bin"
```

Илустрација 4: измена путање

Ова команда поставља вредност променљиве **path** за тренутни терминал. Уколико желите трајно да додате Flutter у путању, пратите [линк](#).

4. Опционо, командом **flutter precache** извршиће се раније преузимање бинарних фајлова за развој.

Сада сте спремни за покретање Flutter команди у Flutter конзоли.

Покретање Flutter doctor

Покрените команду флуттер доцтор у терминалу и приказаће Вам се да ли је потребно инсталирати још нека зависност да бисте завршили инсталацију.

Пример :

```
[~] Android toolchain - develop for Android devices
  • Android SDK at D:\Android\sdk
  X Android SDK is missing command line tools; download from https://goo.gl/XxQghQ
  • Try re-installing or updating your Android SDK,
    visit https://flutter.dev/setup/#android-setup for detailed instructions.
```

Такође командом **flutter doctor** у сваком тренутку можете проверити стање инсталације fluttera.

Ажурирање путање

Ажурирање путање подразумева измену **path** променљиве.

Без следећег дела flutter команда неће бити регистрована.

1. Потребно је одредити директоријум где се налази Flutter SDK.
2. Отворити (или креирати) **rc** фајл за shell. На пример, Linux користи Bash shell као подразумевани, тако да би у том случају било **\$HOME/.bashrc**. Уколико користите други shell путања и име фајла ће вам бити другачији.
3. Додајте следећу линију и промените `[PATH_TO_FLUTTER_GIT_DIRECTORY]` да буде путања где ћете клонирати Flutter Git репозиторијум.

```
$ export PATH="$PATH:[PATH_TO_FLUTTER_GIT_DIRECTORY]/flutter/bin"
```

Илустрација 5: пример команде

4. Покрените `source $HOME/.<rc file>` како би освежили тренутни прозор, или отворите нови терминал како би то учинили.
5. Проверите да ли је **flutter/bin** директоријум сада у вашој путањи тако што ћете покренути следеће линије:

```
echo $PATH
which flutter
```

Подешавање Андроида

Инсталирање Андроид Студија

1. Преузимање и инсталирање [Андроид Студија](#).
2. Покрените Андроид Студио и прођите кроз “**Android Studio Wizard**”. Тиме сте инсталирали последњи Android SDK, Android SDK Command-line Tools и Android SDK Build-Tools, који се захтева од стране Flutter-а при развијању за Андроид.

Поставке вашег Андроид уређаја

Да би покретање Flutter апликације било могуће ваш уређај мора имати Андроид 4.1 или новији.

1. Дозволите **Developer options** (Опције за програмере) и **USB debugging** (USB уклањање грешака, детаљније инструкције су доступне на [линку](#).
2. USB-ом повежите уређај са рачунаром. Уколико затражи дозволу, одобрите приступ.
3. У терминалу извршите команду **flutter devices** како би верификовали уређај. Flutter користи Android SDK верзију наведену уз **adb**.

Поставке Андроид емулятора

Да би припремили и покренули Вашу тестну Flutter апликацију на Андроид емулятору, пратите следеће кораке:

1. Омогућите [VM acceleration](#) (убрзање путем софтвера) на вашем рачунару.
2. Покрените Андроид Студио, клик на иконицу **AVD Manager** и изаберите **Create Virtual Device**:
 - a. на старијим верзијама Андроид Студија требало би да покренете **Android Studio > Tools > Android > AVD Manager** и изабрати **Create Virtual Device**.
 - b. уколико немате отворени пројекат, можете одабрати **Configure > AVD Manager** и изабрати **Create Virtual Device**.

3. Одаберите дефиницију уређаја и идите на **Next**.
4. Изаберите једну или више Андроид имаге фајлова за верзије које желите емулирати, изаберите **Next**.
Препоручљив image фајл јесте x86 или x86_64 image.
5. Под **Emulator Performance** изабрати **Hardware – GLES 2.0** како би омогућили хардверско убрзање.
6. Верификовати AVD konfiguracije и изабрати **Finish**.
7. У **Android Virtual Device Manager** у траци са алаткама изабрати опцију **Run.s**

Тиме сте покренули емулатор и приказаће се подразумевани изглед изабране верзије оперативног система и уређаја.

Web setup

Flutter има подршку за израду веб апликација под stable каналом.

Свака апликација израђена са Flutter 2 аутоматски је израђена за веб.

Да додате веб подршку за већ постојећу апликацију запратите инструкције на следећем [линку](#).

VS Code

Унутар окружења **Visual Studio Code** потребно је инсталирати **Flutter plugin**, који ће аутоматски инсталирати све потребне алате.

Инсталацију можете преузети на [линку](#).