

Co jest potrzebne do uruchomienia aplikacji?

- GIT
- Android studio
- Flutter

Poradnik pobierania oraz uruchomienia projektu krok po kroku dla systemu Windows 10:

Na

1. Pobieramy aplikację git ze strony: <https://git-scm.com/download/win> Należy naciskać Next i nie zmieniać opcji domyślnych.

2. Po pobraniu należy utworzyć folder, oraz wybrać opcję 'Open Git Bash Here'

3. W oknie które się otworzy należy wpisać komendę "git clone <https://github.com/Kenayv/ProjektHackHeroes.git>". Po wpisaniu tej komendy powinno pobrać się repozytorium z tymi plikami:



Kenayv final push		6f16670 1 hour ago	82 commits
lib	final push	1 hour ago	
.gitignore	bug_fixing	2 weeks ago	
analysis_options.yaml	bug_fixing	2 weeks ago	
pubspec.yaml	final push	1 hour ago	

4. Po pobraniu plików z repozytorium, należy podążać zgodnie z dokumentacją pobierania Fluttera z oficjalnej strony <https://docs.flutter.dev/get-started/install/windows>

Przydatny może okazać się poradnik pod adresem:

<https://www.youtube.com/watch?v=1ukSR1GRtMU&list=PL4cUxeGkcC9jLYyp2Aoh6hcWuxFDX6PBJ>

Należy pamiętać że jest on nieco przestarzały, przez co nie należy powtarzać każdego kroku po kolei, lecz sugerować się jego treścią.

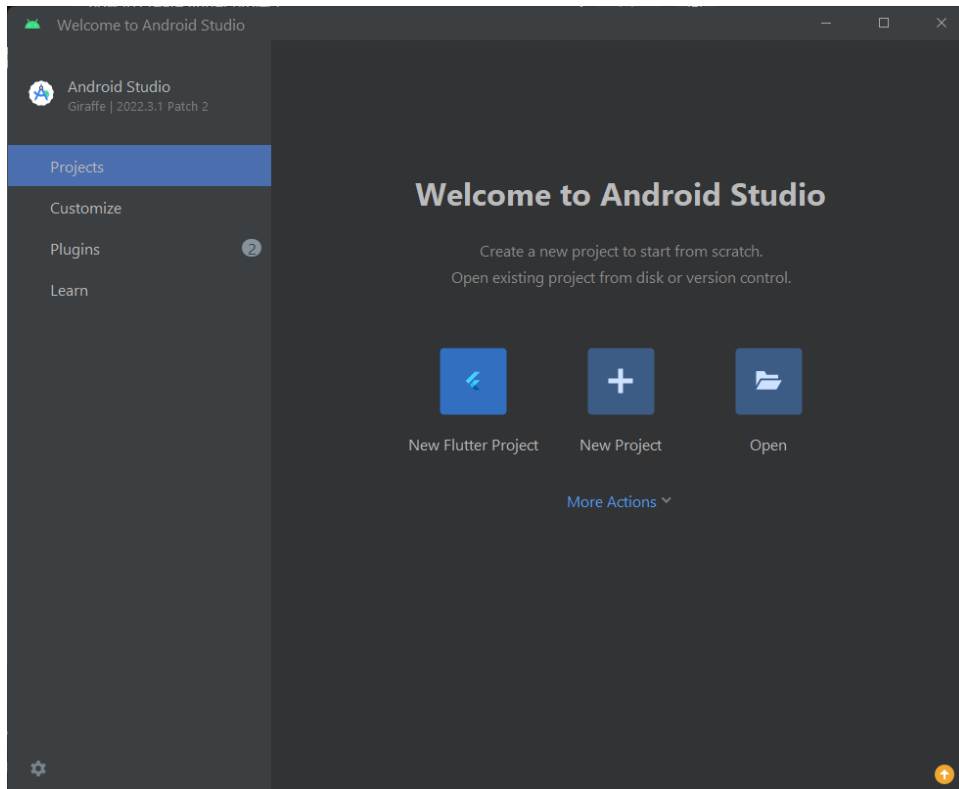
5. Gdy flutter zostanie pobrany, pobieramy android studio ze strony:

<https://developer.android.com/studio>

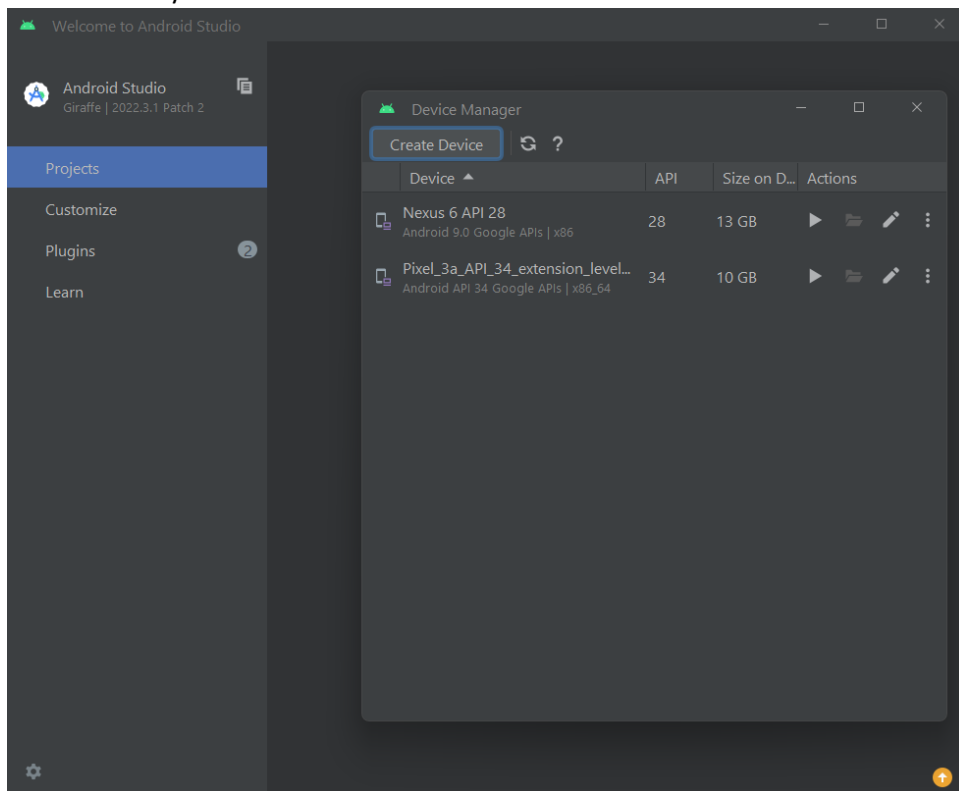
Podczas pobierania również nie należy zmieniać opcji domyślnych. Przydatny może okazać się poradnik pod adresem: <https://www.youtube.com/watch?v=TSIhiZ5jRB0>

Należy pamiętać że jest on nieco przestarzały, przez co nie należy powtarzać każdego kroku po kolei, lecz sugerować się jego treścią.

6. Po pobraniu Android Studio wchodzimy w zakładkę Plugins i pobieramy Pluginy "Flutter" oraz "Dart".

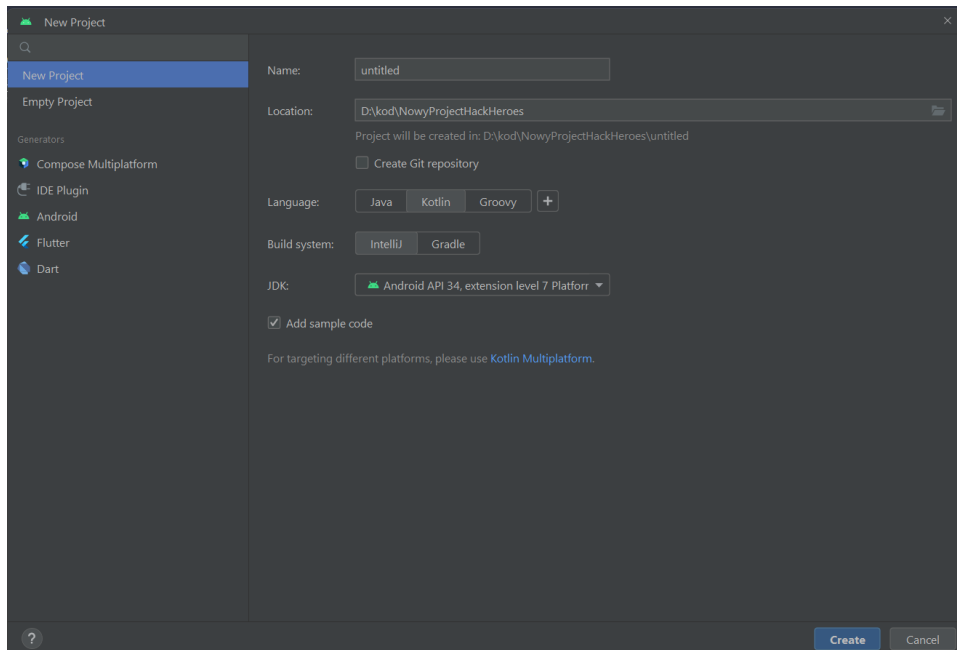


7. Naciskamy “More Actions” i “Virtual Device Manager”. Konfigurujemy Wirtualne urządzenie Nexus 6 z obrazem systemu PIE



8. Restartujemy aplikację Android Studio i tworzymy nowy projekt flutter. W zakładce Flutter, w

oknie “Flutter SDK” wpisujemy ścieżkę do folderu flutter (.../flutter). w zakładce New Project wybieramy Language Kotlin i naciskamy Create.



9. Po utworzeniu poprawnego projektu flutter, pliki pobrane w kroku 3 przekopiuujemy do folderu głównego naszego projektu Flutter.

