

Uruchamianie Stoodee w wersji Debug, Podłączanie Firebase/Firestore, dla systemu Windows10.

W razie jakichkolwiek pytań proszę o kontakt: grosicki.jan@gmail.com.

1. Wymagania wstępne

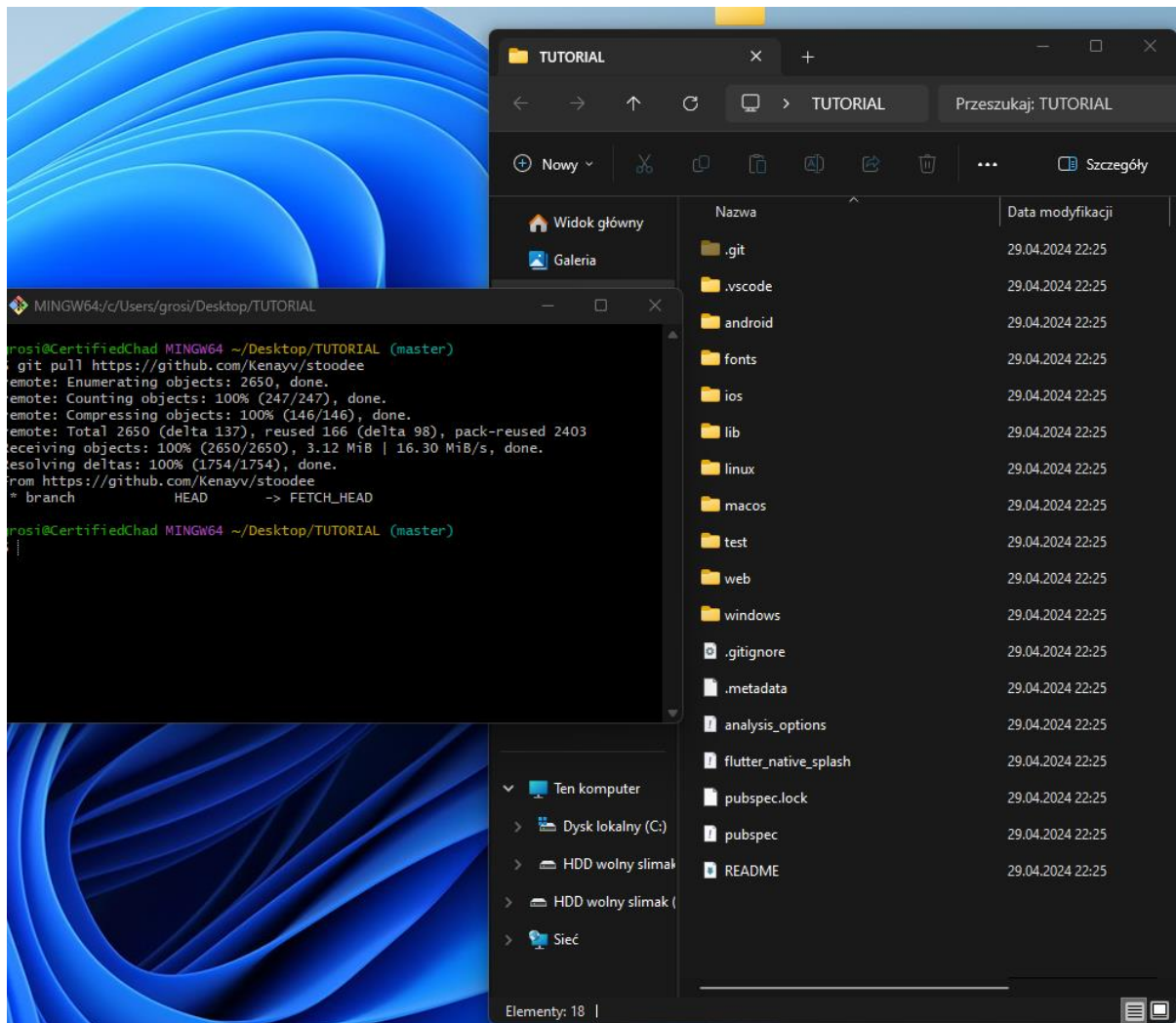
Przed uruchomieniem Stoodee należy pobrać:

- Git, Android Studio, flutter i inne potrzebne narzędzia:
<https://www.youtube.com/watch?v=9WT9s7jkGEQ>
- **Dla poradnika powyżej:** Flutter SDK można pobrać z linku:
https://storage.googleapis.com/flutter_infra_release/releases/stable/windows/flutter_windows_3.19.6-stable.zip
- **Dla poradnika powyżej:** Android studio zmienia szatę graficzną dynamicznie. Niektóre części poradnika mogą różnić się od aktualnego layout'u aplikacji. Zwykle, jest to różnica w położeniu przycisku (np. Device manager w wersji hedgehog znajduje się z prawej strony ekranu, a w wersji z poradnika u góry), ale ogólna logika działania pozostaje taka sama.
- Nasza aplikacja powinna być kompatybilna również z innymi telefonami. W razie problemów z modelem pokazanym na poradniku można również skorzystać z innych opcji.

2. Przygotowanie Stoodee do uruchomienia w wersji debug

2.1

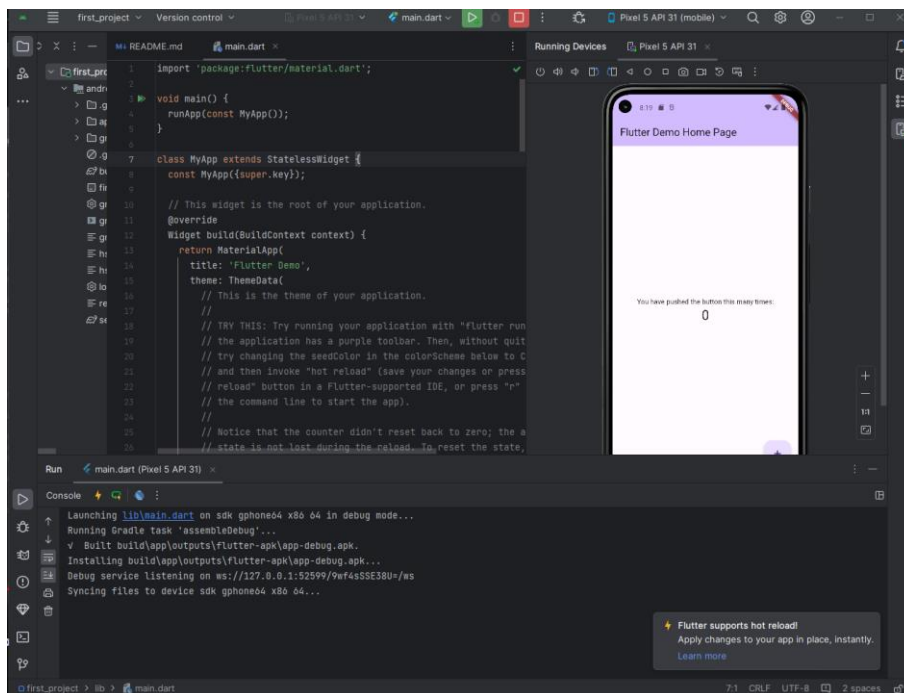
Najpierw należy utworzyć pusty folder. W folderze należy nacisnąć PPM oraz otworzyć okno git bash i wpisać w nie komendę " git init ", a później " git pull <https://github.com/Kenayv/stoodee> ". Poniżej widać zrzut ekranu po wpisaniu komend.



2.2

Później należy utworzyć nowy projekt Flutter w android studio, tak jak na poradniku powyżej od minuty 9:20. Jeżeli nie utworzono poprzednio emulatora telefonu, należy stworzyć go teraz, podążając za poradnikiem.

Po skonfigurowaniu Android Studio i Fluttera, oraz włączeniu aplikacji podstawowej, wszystko powinno wyglądać tak:



2.3.1 Należy przerzucić wszystkie pliki pobrane za pomocą git pull w miejsce nowego projektu flutter. Projekt flutter można znaleźć naciskając prawym przyciskiem myszy na pliki projektu z lewej strony Android studio i wybierając “open in...(explorer)”. Pliki należy zamienić w miejscu docelowym.

Po wykonaniu powyższej operacji, gdy spróbujemy włączyć aplikację powinno wystąpić parę błędów. Aby je naprawić, należy podłączyć Firebase/Firestore, tak jak ukazane jest poniżej.

3. Podłączanie Firebase/Firestore

Stoodee łączy się z Firebase oraz bazą Firestore. Aby działać poprawnie z naszą bazą, potrzebuje ono kluczy API, których nie jesteśmy w stanie udostępnić.

3.1 Aby podłączyć swoją, niezależną bazę pod Stoodee należy podążać zgodnie z poradnikiem:

- <https://www.youtube.com/watch?v=sz4slPFwEvs>

- **Dla poradnika powyżej:**

Step 1. - **Tak jak na filmie;** Android package name: com.StooCrew.stoodee

Step 2. - **Tak jak na filmie**

Step 3. - **NALEŻY POMINAĆ! Wszystko dalej również.**

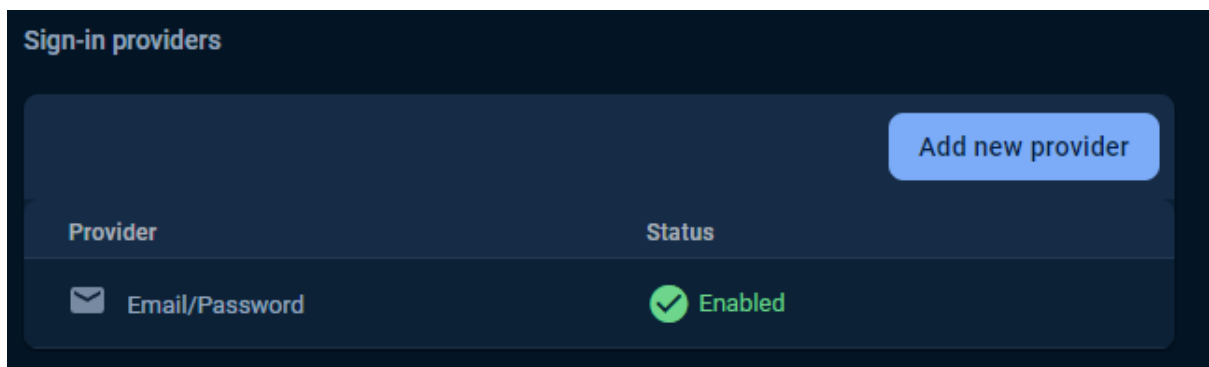
3.2 Po skonfigurowaniu firebase należy skonfigurować Firestore.

3.2.1 W konsoli firebase należy nacisnąć z lewej strony przycisk Build -> Firestore Database. Później tworzymy bazę przyciskiem 'create database'. Location: eur3

3.2.2 WAŻNE - wybierając zasady dostępu do bazy wybieramy: start in test mode.

Umożliwi to nieograniczone czytanie, tworzenie, usuwanie oraz nadpisywanie danych w nowej bazie bez zabezpieczeń przez 30 dni.

3.3 WAŻNE - Należy włączyć autoryzację za pomocą emaila i hasła. Możemy to zrobić wchodząc w konsolę projektu -> Authentication i naciskając przycisk 'set up sign in method'. Wybieramy opcję email/password i zaznaczamy enable.



3.4 Po utworzeniu bazy Firestore należy wejść w 'Project Overview', nacisnąć przycisk '+ Add app' i dodać Web'ową aplikację (ikona </>).

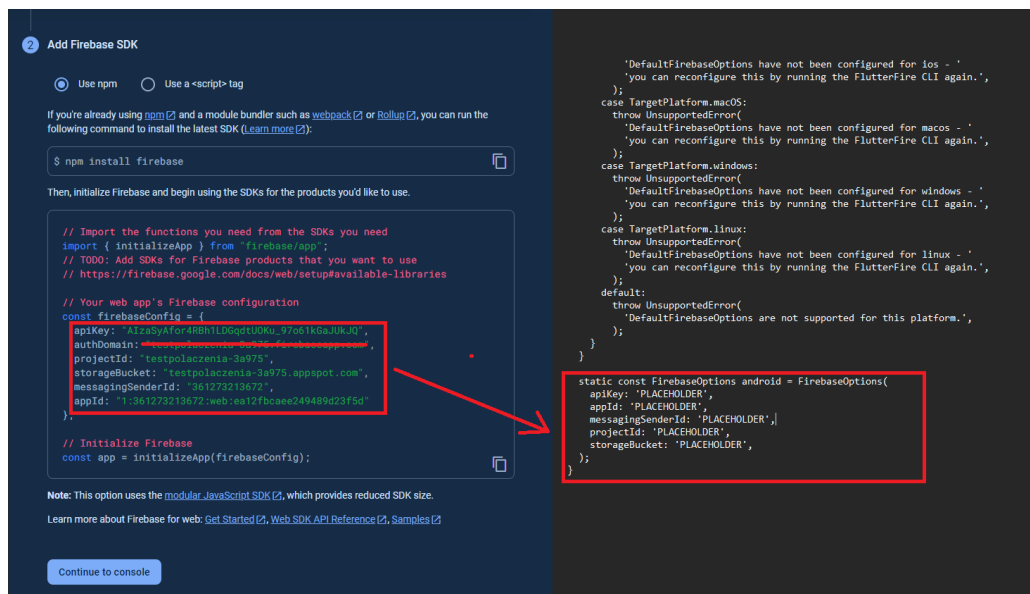
3.4.1 konfiguracja web i api

* App nickname: Stoodee.

* Nie należy ustawiać hostingu.

* Po naciśnięciu 'Register app' wyskoczy okno z dodawaniem SDK. Wartości widoczne

w oknie powinny zostać przekopiowane do pliku ...lib\firebase_options_no_api.dart, podobnie, jak pokazano na zrzucie ekranu poniżej. Nazwę pliku po podmianie należy zmienić na “firebase_options.dart” (wartości ze zrzutu ekranu są nieaktualne)



3.5 Jeżeli podczas kompilacji programu występuje jakiś błąd, Pomocne może okazać się ponowne sklonowanie repozytorium z github (krok 2.1) i ponowne przekopiowanie go w miejsce folderu projektu.

Po wykonaniu wszystkich czynności przedstawionych w poradniku aplikacja powinna uruchamiać się na emulatorze.

Z emulatora można również korzystać przy użyciu VS Code, co może być wygodniejsze niż samo Android Studio – **Emulator w Android Studio nieco zniekształca rozdzielczość aplikacji.**

Jest również możliwość korzystania z fizycznego urządzenia po podłączeniu go do komputera i zastosowaniu opcji ‘debug using USB’. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w internecie.

Po uruchomieniu aplikacji powinien uruchomić się ekran logowania, a po wpisaniu danych i wciśnięciu sign-up powinien zostać wysłana wiadomość email na podany adres, a poniżej widać zrzut ekranu z poprawnie działającej aplikacji na nieoficjalnej bazie danych.

Więcej informacji na temat aplikacji, działania back-endu oraz front-endu znajduje się w pliku **KONKURS_README/Specyfikacja_Stoodee.pdf**

