

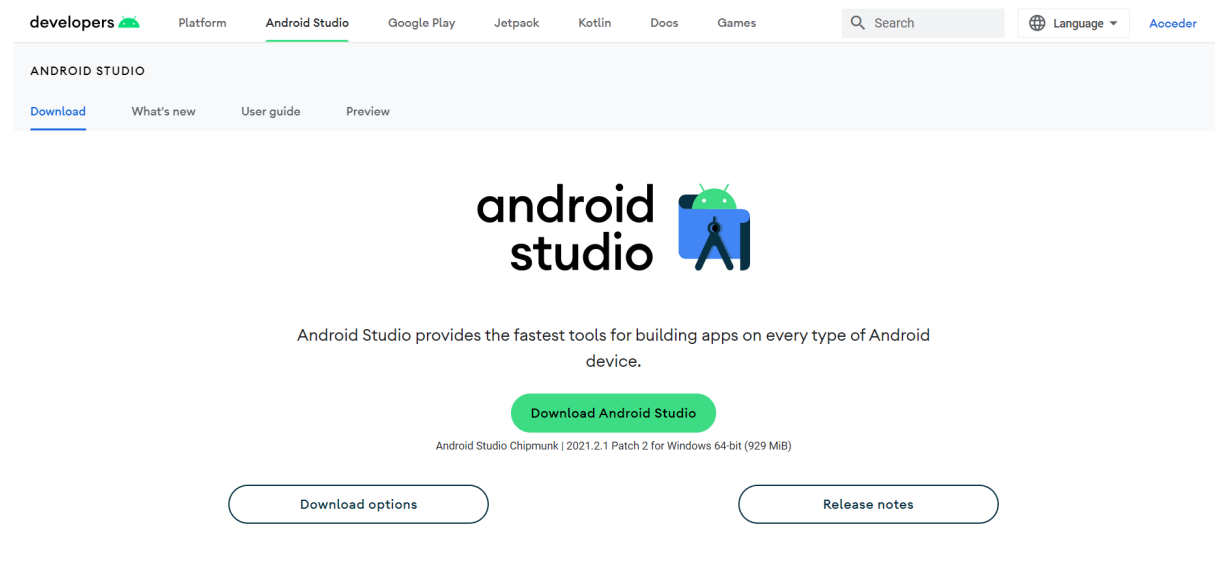


Flutter

Instalación Android Studio	2
Instalación Flutter	8
Flutter en Android Studio	8
Flutter en Visual Studio Code	9
Creación aplicación en Visual Studio Code	10
Creación en Android Studio	13
Github	15

Instalación Android Studio

Para poder instalar el Android Studio, nos iremos a su página oficial, una vez dentro, simplemente buscaremos el botón de descarga, que se encuentra en el medio, y le haremos click.



Antes de poder descargar el instalador, tenemos que aceptar los términos y condiciones de uso de la aplicación, simplemente nos iremos a la parte inferior del todo y aceptaremos las condiciones de uso.

13.1 Google may make changes to the License Agreement as it distributes new versions of the SDK. When these changes are made, Google will make a new version of the License Agreement available on the website where the SDK is made available.

14. General Legal Terms

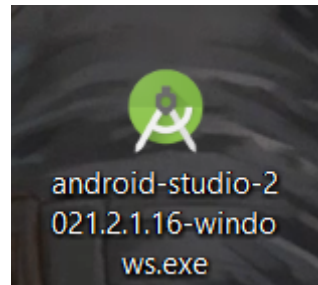
14.1 The License Agreement constitutes the whole legal agreement between you and Google and governs your use of the SDK (excluding any services which Google may provide to you under a separate written agreement), and completely replaces any prior agreements between you and Google in relation to the SDK. 14.2 You agree that if Google does not exercise or enforce any legal right or remedy which is contained in the License Agreement (or which Google has the benefit of under any applicable law), this will not be taken to be a formal waiver of Google's rights and that those rights or remedies will still be available to Google. 14.3 If any court of law, having the jurisdiction to decide on this matter, rules that any provision of the License Agreement is invalid, then that provision will be removed from the License Agreement without affecting the rest of the License Agreement. The remaining provisions of the License Agreement will continue to be valid and enforceable. 14.4 You acknowledge and agree that each member of the group of companies of which Google is the parent shall be third party beneficiaries to the License Agreement and that such other companies shall be entitled to directly enforce, and rely upon, any provision of the License Agreement that confers a benefit on (or rights in favor of) them. Other than this, no other person or company shall be third party beneficiaries to the License Agreement. 14.5 EXPORT RESTRICTIONS. THE SDK IS SUBJECT TO UNITED STATES EXPORT LAWS AND REGULATIONS. YOU MUST COMPLY WITH ALL DOMESTIC AND INTERNATIONAL EXPORT LAWS AND REGULATIONS THAT APPLY TO THE SDK. THESE LAWS INCLUDE RESTRICTIONS ON DESTINATIONS, END USERS AND END USE. 14.6 The rights granted in the License Agreement may not be assigned or transferred by either you or Google without the prior written approval of the other party. Neither you nor Google shall be permitted to delegate their responsibilities or obligations under the License Agreement without the prior written approval of the other party. 14.7 The License Agreement, and your relationship with Google under the License Agreement, shall be governed by the laws of the State of California without regard to its conflict of laws provisions. You and Google agree to submit to the exclusive jurisdiction of the courts located within the county of Santa Clara, California to resolve any legal matter arising from the License Agreement. Notwithstanding this, you agree that Google shall still be allowed to apply for injunctive remedies (or an equivalent type of urgent legal relief) in any jurisdiction. July 27, 2021

☐ I have read and agree with the above terms and conditions

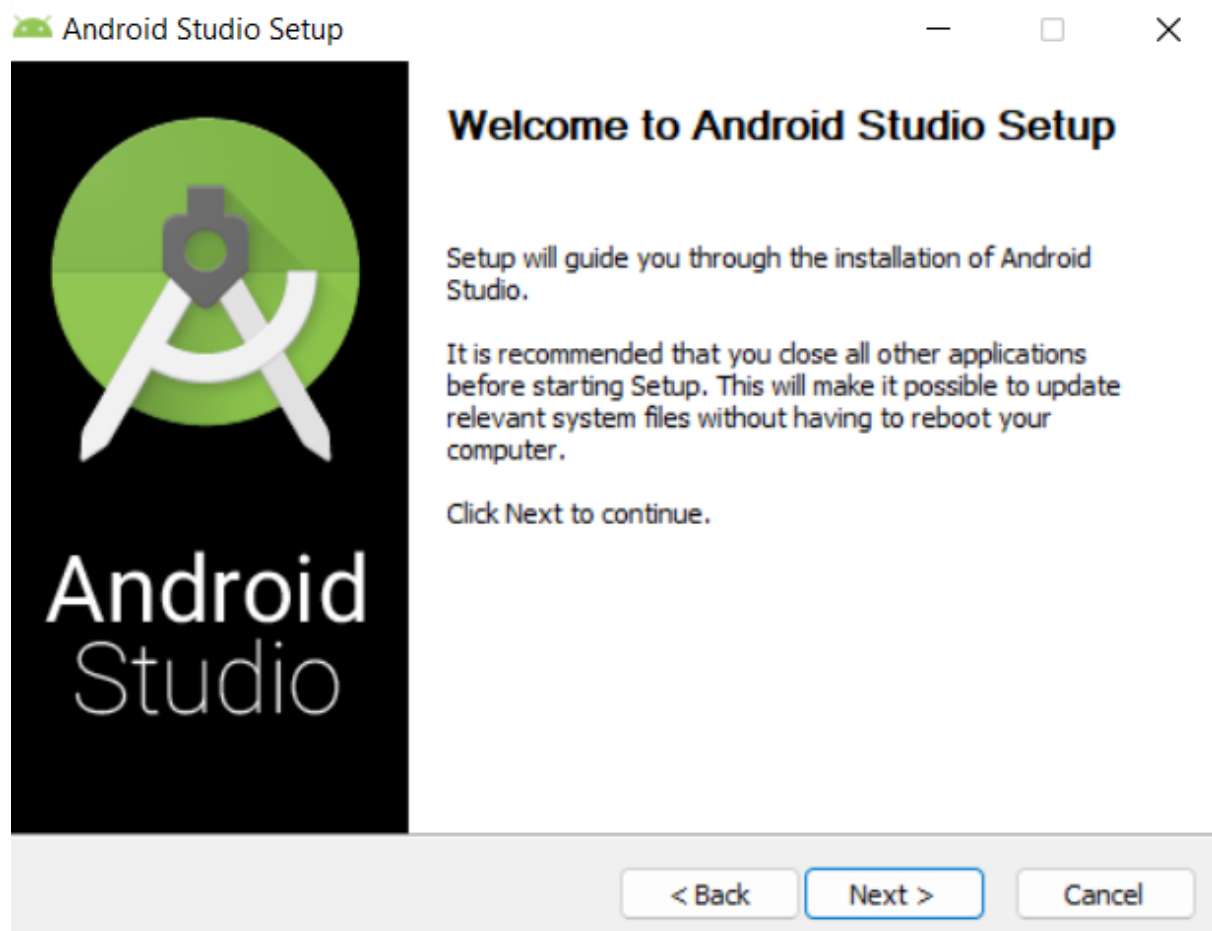
Download Android Studio Chipmunk 2021.2.1 Patch 2 for Windows

android-studio-2021.2.1.16-windows.exe

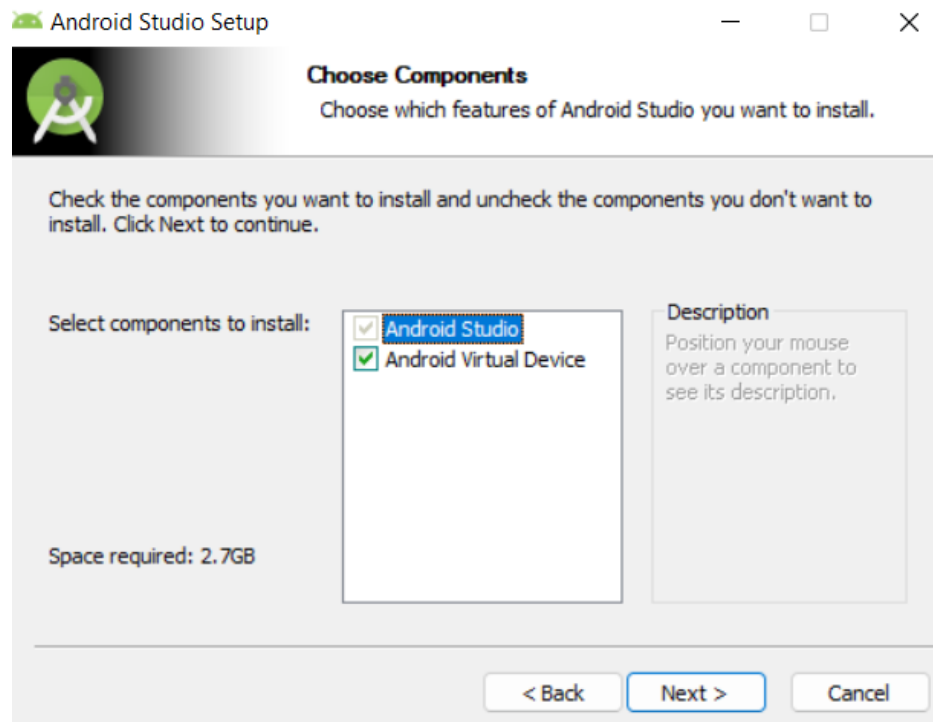
Una vez que se nos descarga el instalador, simplemente lo ejecutamos haciendo doble click sobre él.



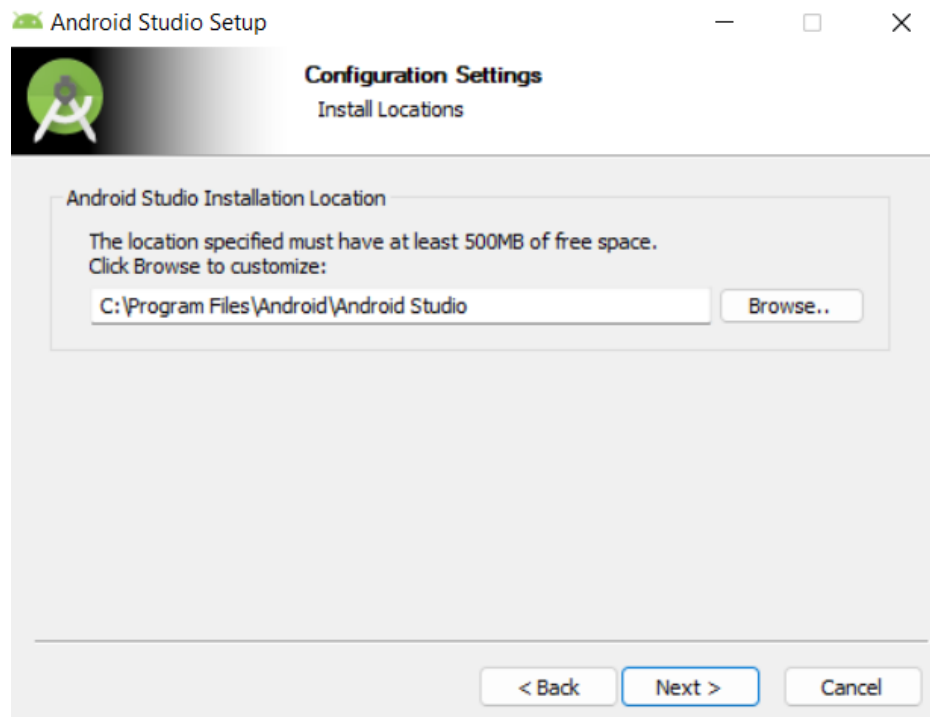
Cuando empiece la instalación, la aplicación nos dará la bienvenida, simplemente continuaremos dándole al botón de siguiente que se encuentra en la parte inferior



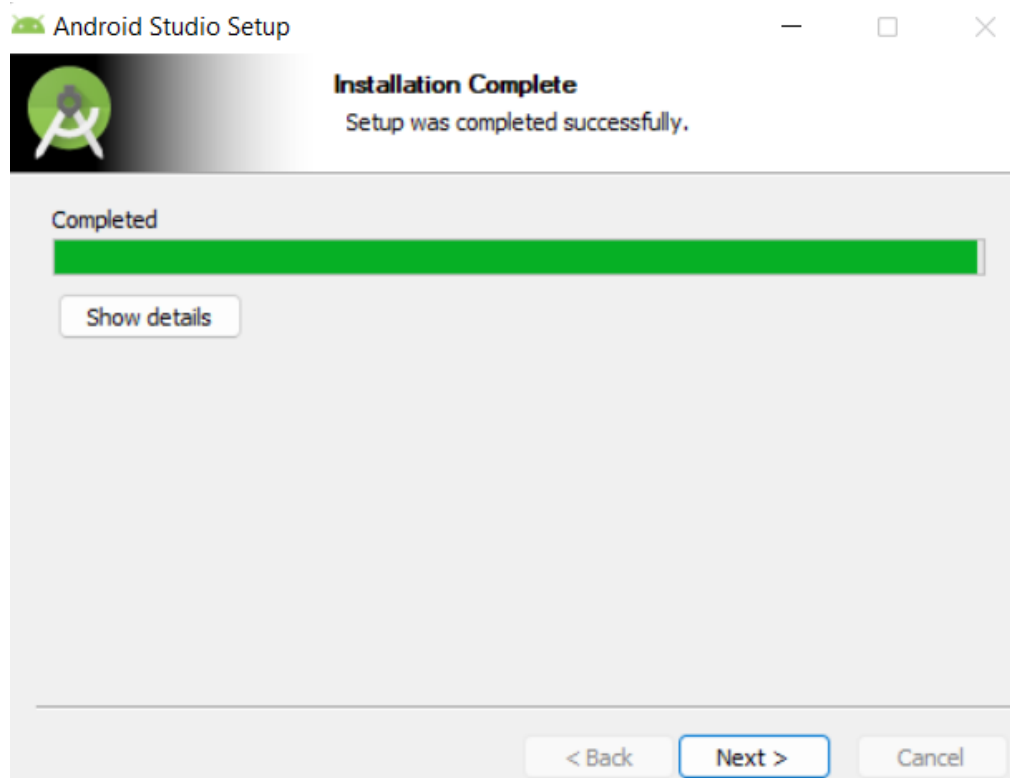
Para empezar, nos preguntará qué componentes queremos que nos instale, es recomendable que nos instale todos, pero si no queremos que no nos instale alguno en específico, simplemente lo desseleccionamos.



Después, nos preguntará donde queremos instalar la aplicación, por defecto ya tiene un directorio predeterminado, pero si queremos que se instale en algún otro lugar, simplemente le diremos dónde.



Una vez empiece la instalación, simplemente tendremos que esperar hasta que nos indique que la instalación ha terminado.



Finalmente, cuando la instalación haya terminado, ejecutaremos el programa.



Android
Studio

Completing Android Studio Setup

Android Studio has been installed on your computer.

Click Finish to close Setup.

☒ Start Android Studio

< Back

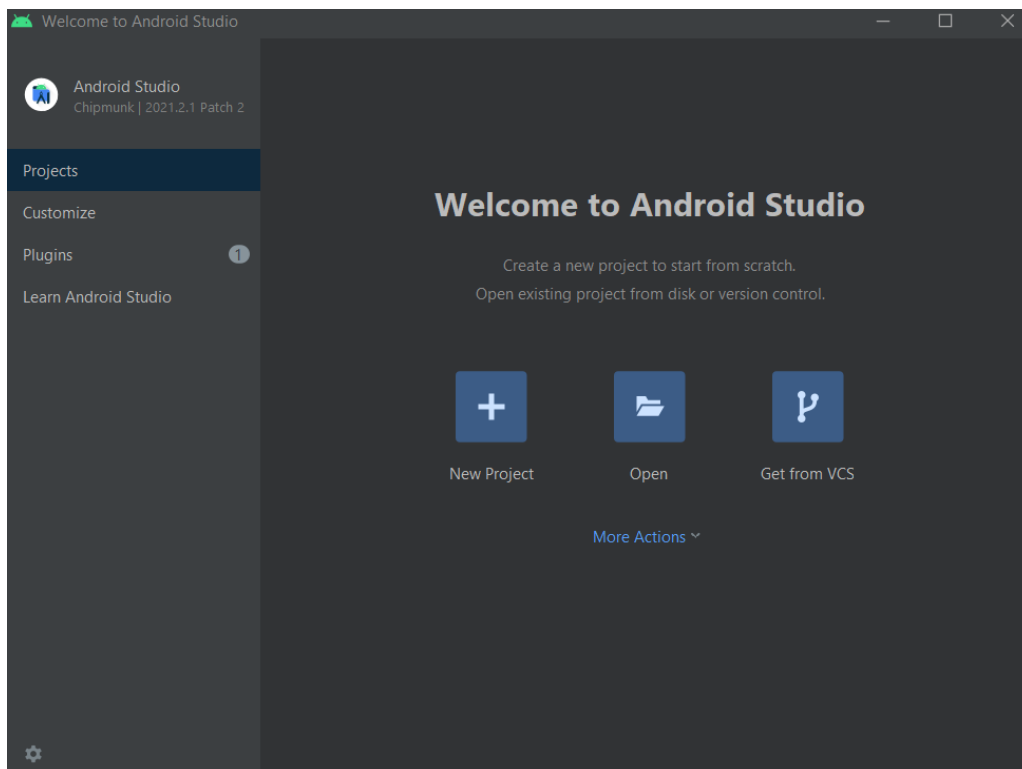
Finish

Cancel

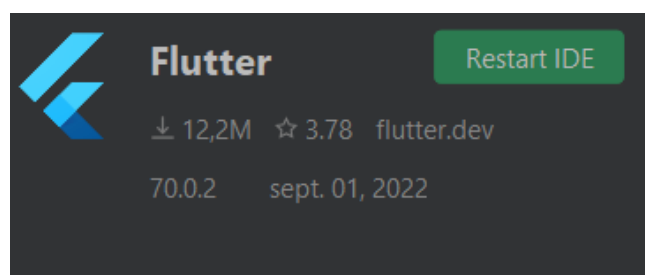
Instalación Flutter

Flutter en Android Studio

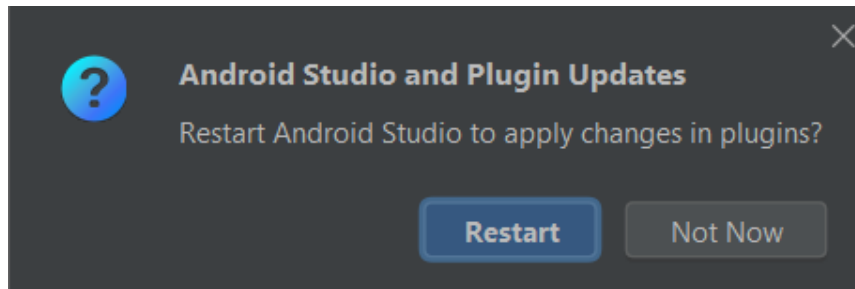
Con el Android Studio previamente instalado, tocara instalar los plugins de Flutter para poder empezar a programar las aplicaciones, para ello, nos iremos a un apartado llamado “Plugins” que se encuentra a la izquierda del menú de Android Studio



Una vez dentro, simplemente buscaremos el plugin llamado “Flutter”, una vez instalado, se nos instalará simultáneamente el “Dart” que es un lenguaje de programación.



Cuando ambas aplicaciones se han instalado, nos pedirá que reiniciemos el Android Studio, la razón de esto es por que el flutter cambia un poco la gestión del Android Studio y para que funcione completamente, es necesario un reinicio de la aplicación

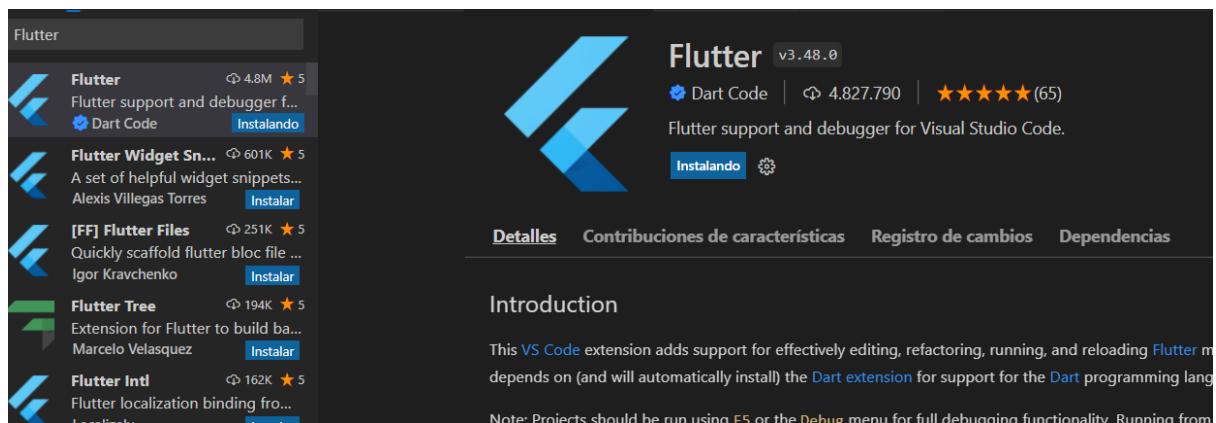


Flutter en Visual Studio Code

Para Visual Studio Code es igual que en Android Studio, primero abriremos la aplicación y nos iremos al apartado de plugins

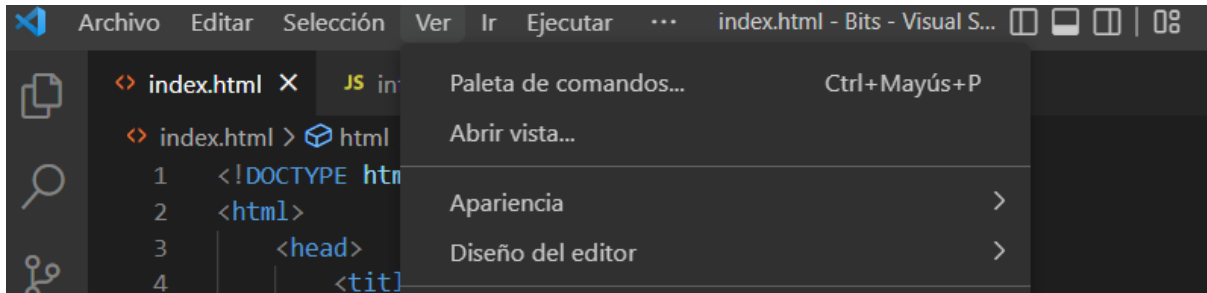


Una vez dentro, buscaremos el plugin llamado “Flutter”, cuando lo instalemos, se nos instalará automáticamente y de forma simultánea otro plugin llamado “Dart”, cuando ambas instalaciones hayan terminado, será necesario reiniciar la aplicación para que pueda funcionar correctamente

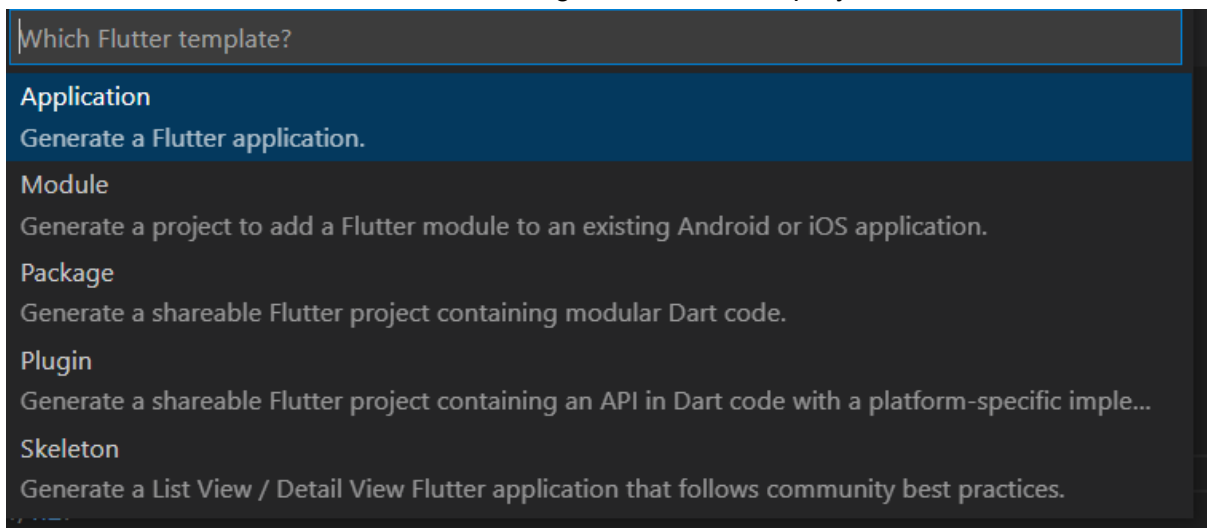


Creación aplicación en Visual Studio Code

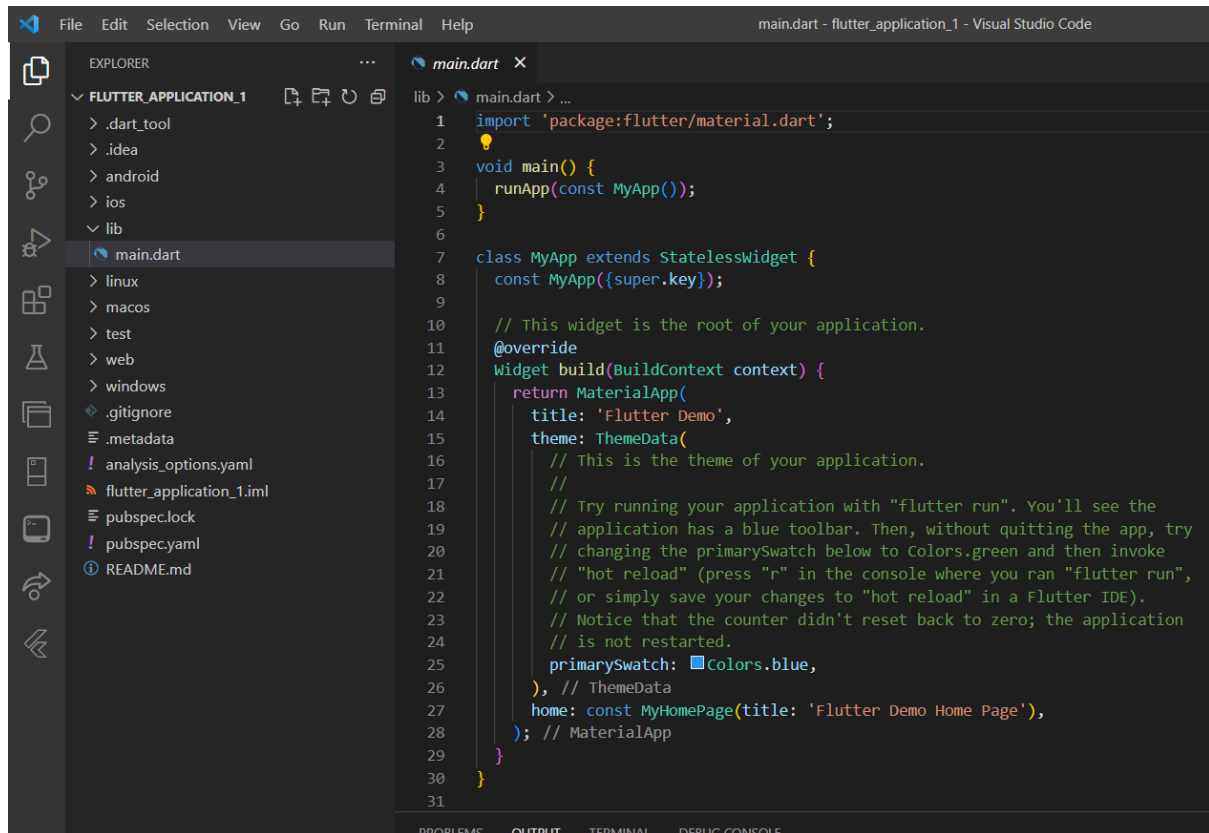
La primera vez que iniciemos el flutter en Visual Studio Code, tendremos que crear el proyecto con flutter, para ello, simplemente nos iremos al apartado de “Ver”, que se encuentra en la barra



Le haremos click a generar un nuevo proyecto



Una vez que se nos genere la aplicación de plantilla, empezaremos a comprobar que funcione correctamente



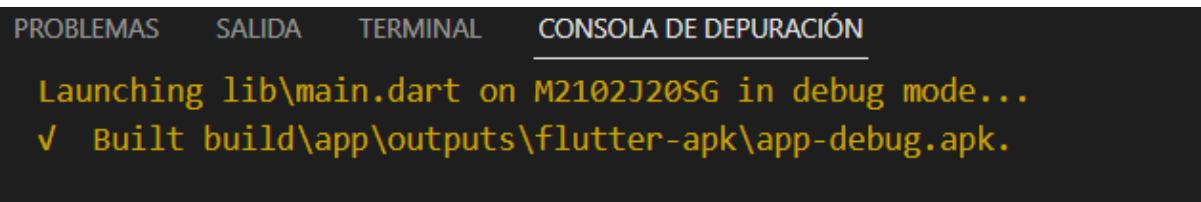
The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the 'main.dart' file open. The Explorer panel on the left shows the project structure for 'FLUTTER_APPLICATION_1', including directories like '.dart_tool', '.idea', 'android', 'ios', 'lib', 'linux', 'macos', 'test', 'web', 'windows', and files like '.gitignore', '.metadata', 'analysis_options.yaml', 'flutter_application_1.iml', 'pubspec.lock', 'pubspec.yaml', and 'README.md'. The main editor displays the following Dart code:

```
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(const MyApp());
5 }
6
7 class MyApp extends StatelessWidget {
8   const MyApp({super.key});
9
10  // This widget is the root of your application.
11  @override
12  Widget build(BuildContext context) {
13    return MaterialApp(
14      title: 'Flutter Demo',
15      theme: ThemeData(
16        // This is the theme of your application.
17        //
18        // Try running your application with "flutter run". You'll see the
19        // application has a blue toolbar. Then, without quitting the app, try
20        // changing the primarySwatch below to Colors.green and then invoke
21        // "hot reload" (press "r" in the console where you ran "flutter run",
22        // or simply save your changes to "hot reload" in a Flutter IDE).
23        // Notice that the counter didn't reset back to zero; the application
24        // is not restarted.
25        primarySwatch: Colors.blue,
26      ), // ThemeData
27      home: const MyHomePage(title: 'Flutter Demo Home Page'),
28    ); // MaterialApp
29  }
30 }
31
```

Para poder pasar la aplicación a nuestro móvil, tendremos que conectarlo al ordenador y activar el depurador de USB, en las opciones de desarrollador

M2102J20SG (android-arm64)

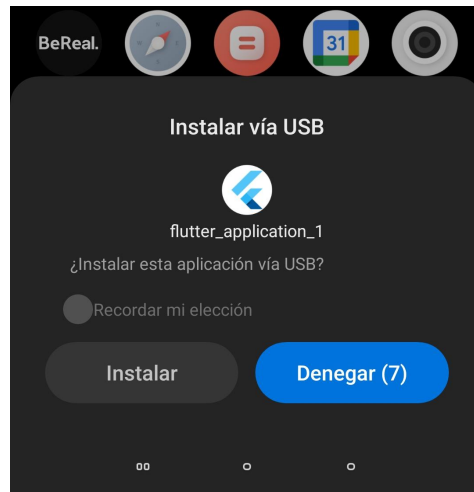
Cuando le demos a ejecutar la aplicación, con F5, se nos empezará a empaquetar la aplicación para enviarla a nuestro móvil



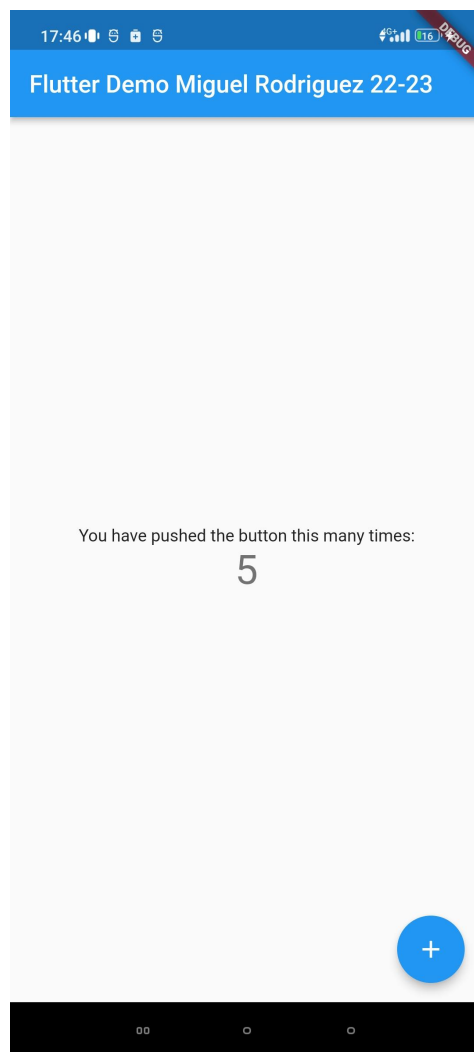
The screenshot shows the 'CONSOLA DE DEPURACIÓN' (Debug Console) in Visual Studio Code. It displays the following output:

```
Launching lib\main.dart on M2102J20SG in debug mode...
✓ Built build\app\outputs\flutter-apk\app-debug.apk.
```

Una vez terminado, en el móvil nos aparecerá una notificación para saber si deseamos instalar la aplicación.

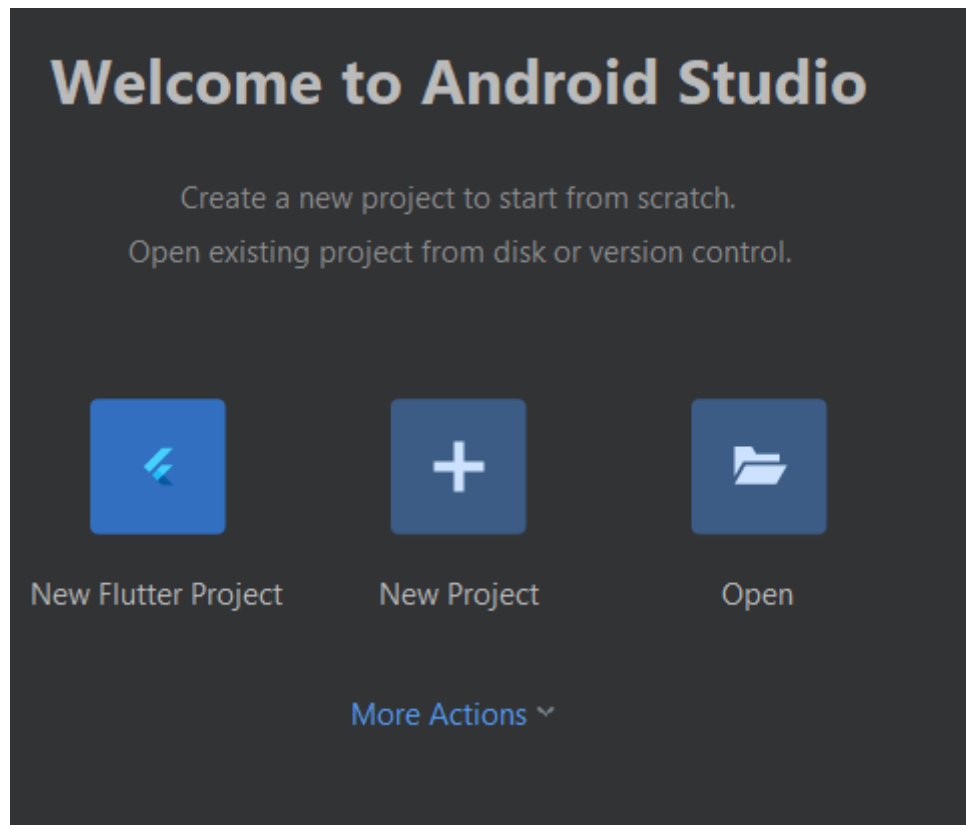


Finalmente, si ejecuta la aplicación, podremos comprobar su funcionamiento.

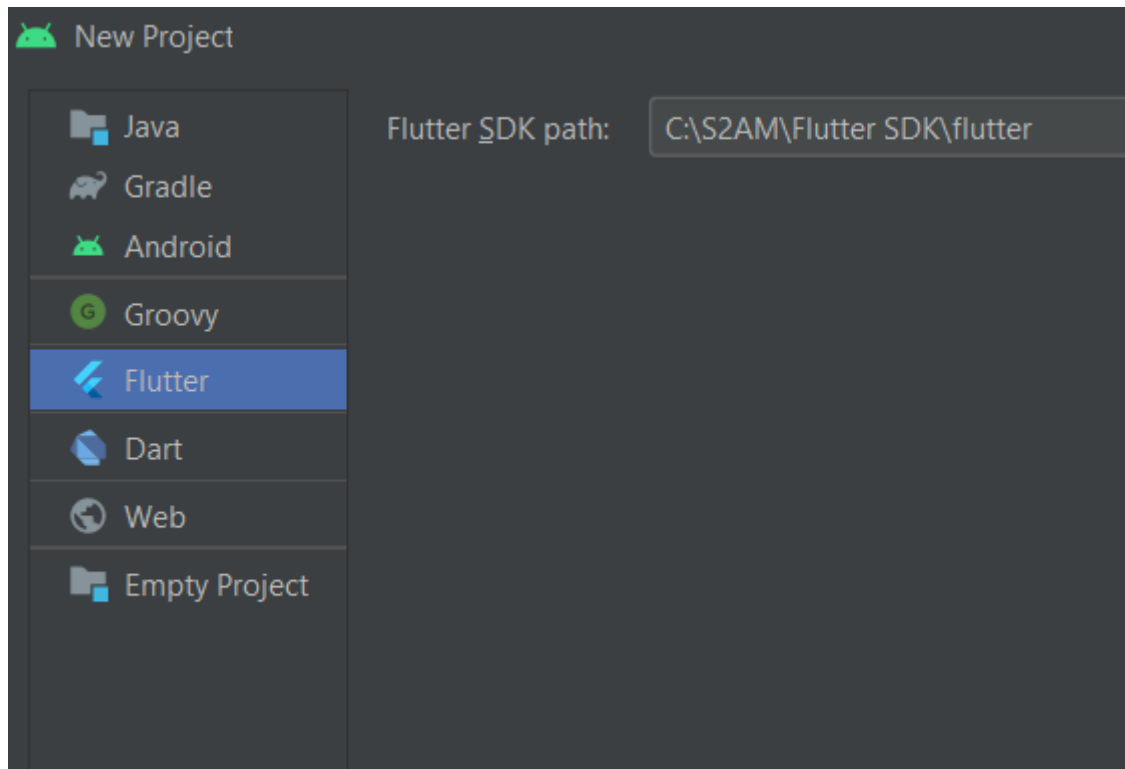


Creación en Android Studio

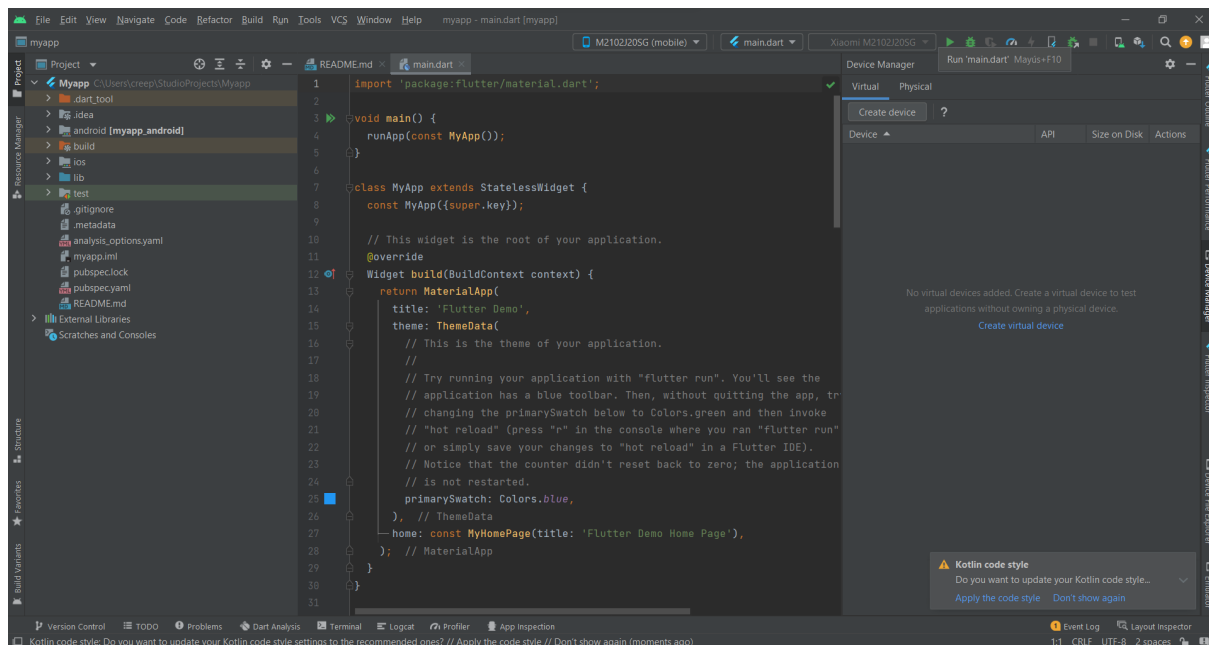
Para crear una aplicación en Android Studio, seleccionamos la opción de la izquierda.



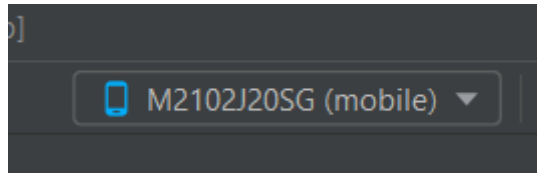
A la hora de seleccionar el proyecto, tendremos que tener previamente descargado el Flutter SDK, que se puede descargar en internet



Haremos las modificaciones necesarios para nuestra aplicación y ejecutaremos con F5



Ejecutaremos la aplicación de la misma manera que hemos hecho en Visual Studio Code



Github

Para poder guardar las aplicaciones, lo haremos en github, en mi caso, lo guardaré en el siguiente repositorio:

<https://github.com/MiguelRodriguezS1AM/ICB0-M08U01IA01>