

# TD 02 - Todo List

## Objectifs du TD

### Personnalisation de l'UI

- Personnalisez l'interface graphique UI :
  - Sélectionnez une typographie disponible sur Google Fonts que vous emploierez pour le titre (AppBar) et / ou pour le texte (<https://flutter.dev/docs/cookbook/design/fonts>),
  - Téléchargez la police et intégrez la aux assets (cf. pubspec.yaml) / ou en utilisant le package *"google\_fonts"* ([https://pub.dev/packages/google\\_fonts](https://pub.dev/packages/google_fonts)),
  - Personnalisez le Splash Screen avec le package *"flutter\_native\_splash"* ([https://pub.dev/packages/flutter\\_native\\_splash](https://pub.dev/packages/flutter_native_splash)),

Sélectionnez une image de votre choix (sans transparence) au format png et aux dimensions 1024 \* 1024 px.

Renommez votre image icon.png

Placez le fichier ici : ./assets/splashscreen/icon.png

Dans le fichier ./pubspec.yaml, effectuez les adaptations nécessaires pour indiquer le chemin de votre image et la couleur d'arrière-plan (cf. documentation du package).

Depuis le répertoire racine de votre projet Flutter, exécutez la commande :

**flutter pub run flutter\_native\_splash:create**

## Développement Mobile

A noter : l'usage de splash screen sur Android est en partie déprécié :

<https://flutter.dev/go/android-splash-migration>

- Personnalisez l'icône de l'application (affichée sur l'écran home du terminal mobile) à l'aide du package "*flutter\_launcher\_icons*" ([https://pub.dev/packages/flutter\\_launcher\\_icons](https://pub.dev/packages/flutter_launcher_icons))

Sélectionnez une image de votre choix (sans transparence) au format png et aux dimensions 1024 \* 1024 px.

Renommez votre image icon.png

Placez le fichier ici : ./assets/icon/icon.png

Dans le fichier ./pubspec.yaml, effectuez les adaptations nécessaires pour indiquer le chemin de votre image (cf. documentation du package).

Depuis le répertoire racine de votre projet Flutter, exécutez la commande **flutter pub run flutter\_launcher\_icons:main remove\_alpha\_ios:true**

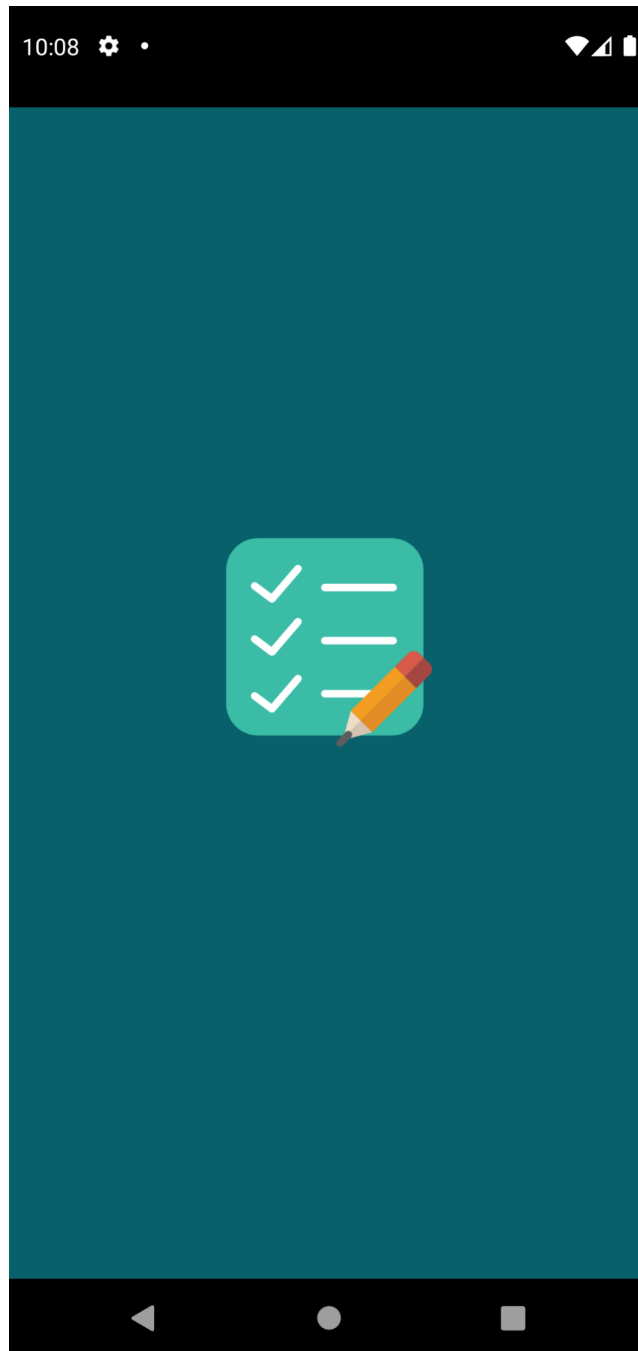
**Attention ! La nouvelle version de Flutter peut poser problème lors de la génération de l'icône. Dans ce cas : avant de générer l'icône, modifier le fichier ./android/app/build.gradle :**

```
defaultConfig {  
    // TODO: Specify your own unique Application ID  
    applicationId "com.example.todolist"  
    minSdkVersion 21  
    targetSdkVersion 29  
    versionCode flutterVersionCode.toInteger()  
    versionName flutterVersionName  
}
```

**Générer l'icône, puis rétablir le fichier dans son état d'origine**

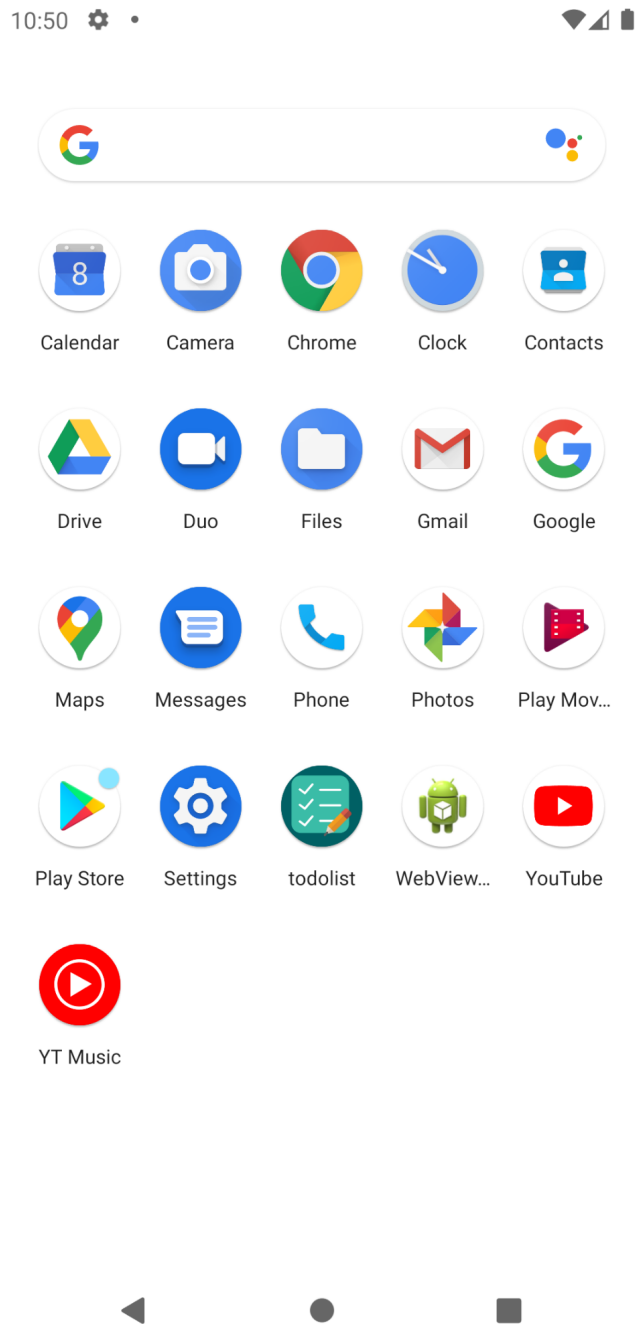
```
defaultConfig {  
    // TODO: Specify your own unique Application ID  
    applicationId "com.example.todolist"  
    minSdkVersion flutter.minSdkVersion  
    targetSdkVersion flutter.targetSdkVersion  
    versionCode flutterVersionCode.toInteger()  
    versionName flutterVersionName  
}
```

- Sélectionnez la couleur principale de l'application ("*primarySwatch*") dans la classe "*ToDoList*" (ex: *Colors.yellow*),  
cf. <https://api.flutter.dev/flutter/material/Colors-class.html>
- Adaptez le Widget AppBar afin d'afficher le texte "*ToDo List*".

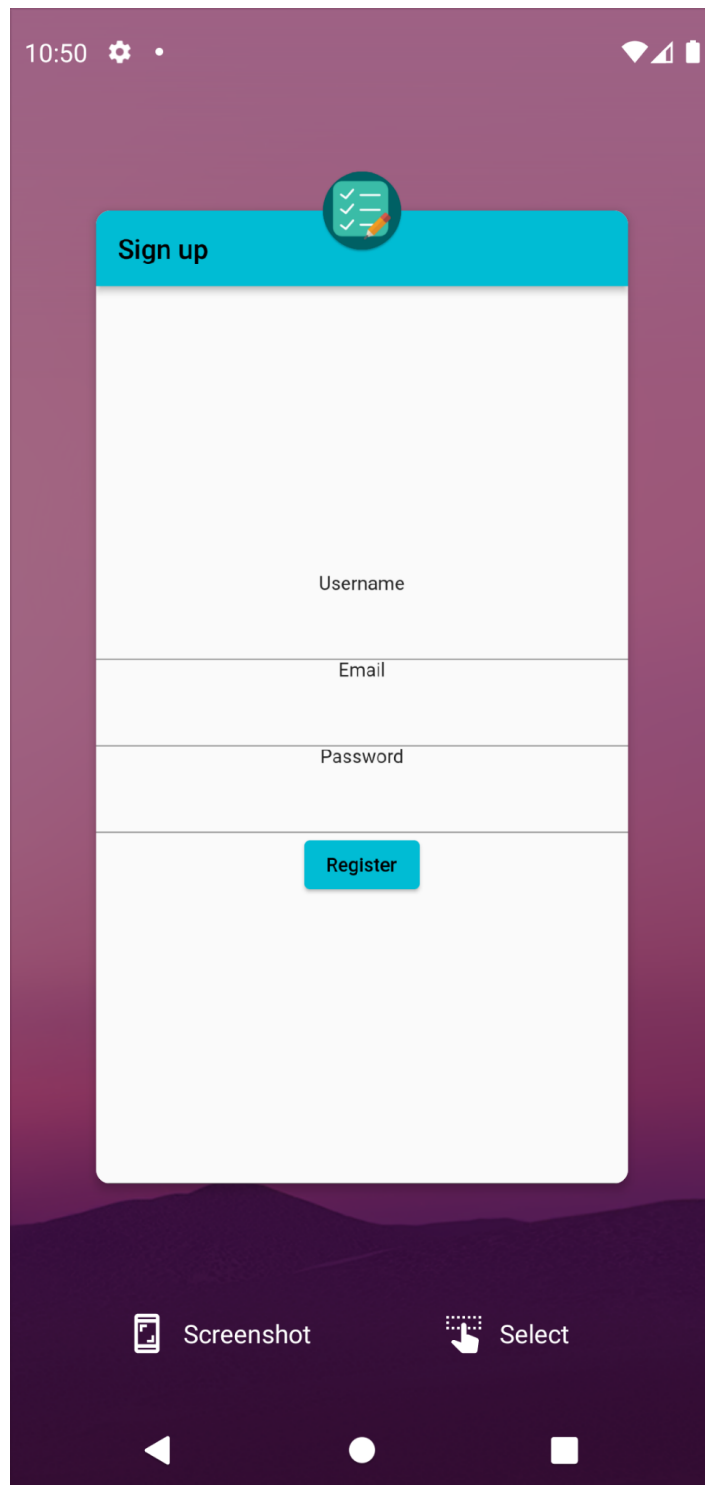


Splashscreen

## Développement Mobile



**App icon**



### App icon

(la page de formulaire visible ci-dessus n'est pas à implémenter dans ce TD)