

Manual de instalación (TRES)

Dirección y gestión de proyectos



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Autores:

GARCÍA SEGURA, CARLOS
JIMENEZ PIÑERO, SAMUEL
MARTOS VELA, ALBERTO
REINOSO ORTEGA, SANDRA
NOGUERA CARRILLO, MOISÉS
TORRES FERNANDEZ, GUILLERMO

Índice

1. Instalación para poder modificar el código fuente	3
1.1. Introducción	3
1.2. Descargar código Github	3
1.3. Instalar Flutter	3
1.4. Instalar Android Studio	4
1.5. Instalar Visual Studio	5
1.5.1. Instalar Visual Studio	6
1.5.2. Instalar Visual Studio Code	7
1.5.2.1. Configuración Visual Studio Code	10
1.6. Abrir código y realizar últimas comprobaciones	11
2. Instalación para poder utilizar aplicación en movil/tablet	17

1. Instalación para poder modificar el código fuente

1.1. Introducción

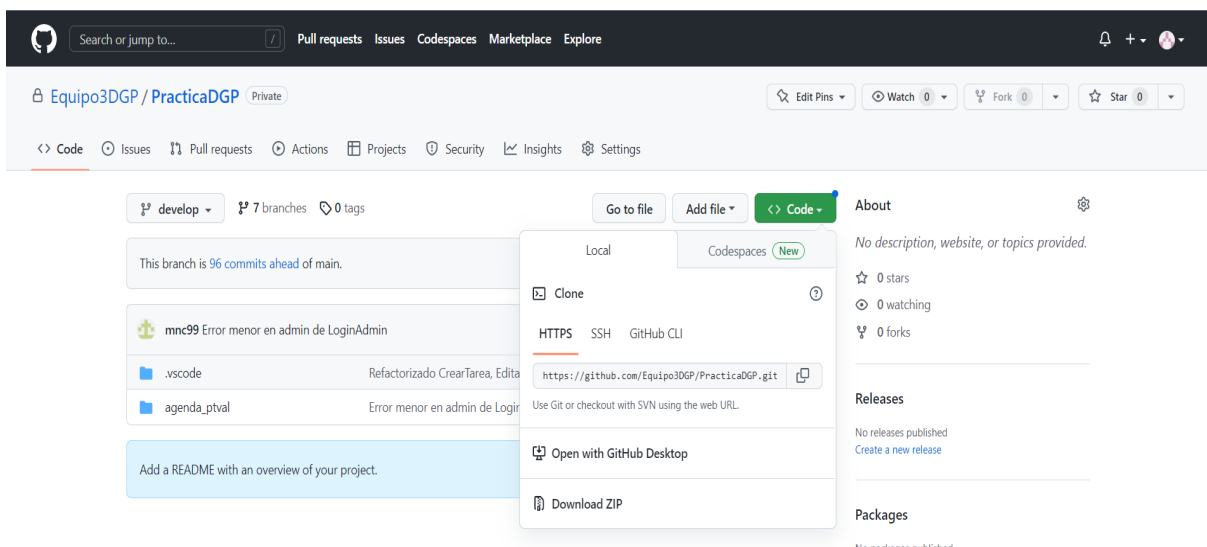
Para poder acceder al código fuente de la aplicación debemos de seguir una serie de pasos, que se basarán en la instalación de varios programas para el correcto funcionamiento de la aplicación. Los programas que descargaremos son Flutter(código fuente abierto de desarrollo de aplicaciones móviles), Android Studio(emulador utilizado), Visual Studio(entorno de desarrollo) y el código que está en Github. Más tarde se explicará cómo abrir el código y ejecutarlo.

1.2. Descargar código Github

Primero accederemos al link

<https://github.com/Equipo3DGP/PracticaDGP/tree/develop>

y clicamos sobre el botón verde llamado “<> Code” y se nos abrirá un desplegable en el que debemos pulsar sobre el botón “Download ZIP”



Tras esto se nos descargará un archivo llamado “PracticaDGP-develop.zip”, el cual debemos extraer con WinRAR. Esto lo haremos haciendo click derecho sobre el archivo, después movemos el ratón a “WinRAR” y se nos abrirá un desplegable con más opciones, debemos seleccionar “Extraer aquí”. Con esto habremos concluido el primer paso.

1.3. Instalar Flutter

Para instalar Flutter debemos de acceder a un link, primero tenemos que tener en cuenta que sistema operativo tenemos para descargar la versión compatible. Aquí están los link para descargar el archivo según su sistema operativo:

WINDOWS:

https://storage.googleapis.com/flutter_infra_release/releases/stable/windows/flutter_windows_3.3.10-stable.zip

macOS

- Intel

https://storage.googleapis.com/flutter_infra_release/releases/stable/macos/flutter_macos_3.3.10-stable.zip

- Apple Silicon

https://storage.googleapis.com/flutter_infra_release/releases/stable/macos/flutter_macos_arm64_3.3.10-stable.zip

Linux

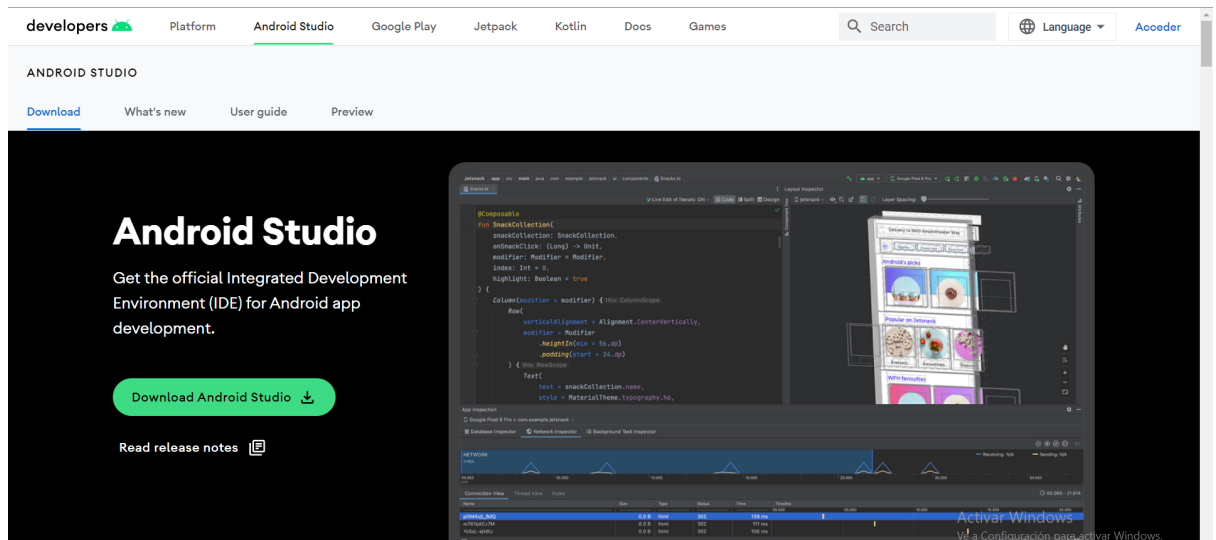
https://storage.googleapis.com/flutter_infra_release/releases/stable/linux/flutter_linux_3.3.10-stable.tar.xz

AVISO la explicación a partir de aquí es para Windows

Una vez se haya descargado el archivo, debemos acceder a “Este equipo” y luego entrar en “Disco local (C:)”. Estando dentro hay que crear una carpeta con el nombre “src”. Cuando hayamos creado esta carpeta, abriremos el archivo que hemos descargado previamente y moveremos a la carpeta “src”, la otra carpeta llamada “flutter” que está dentro del archivo. Tras esto, la instalación de Flutter estará completada.

1.4. Instalar Android Studio

Primero accederemos a <https://developer.android.com/studio> y pulsamos sobre el botón verde “Download Android studio”, después nos saldrá una ventana con los términos y condiciones del programa, los cuales debemos aceptar si queremos descargarnos el programa.



Tras haber aceptado los términos y condiciones , clicamos sobre el botón verde y comenzará la descarga.

13. Changes to the License Agreement

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 Dolphin | 2021.3.1 Patch 1 for Windows](#)

android-studio-2021.3.1.17-windows.exe

Cuando haya finalizado la descarga accederemos a este link

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

que nos muestra como realizar la instalación del programa completa y paso a paso.

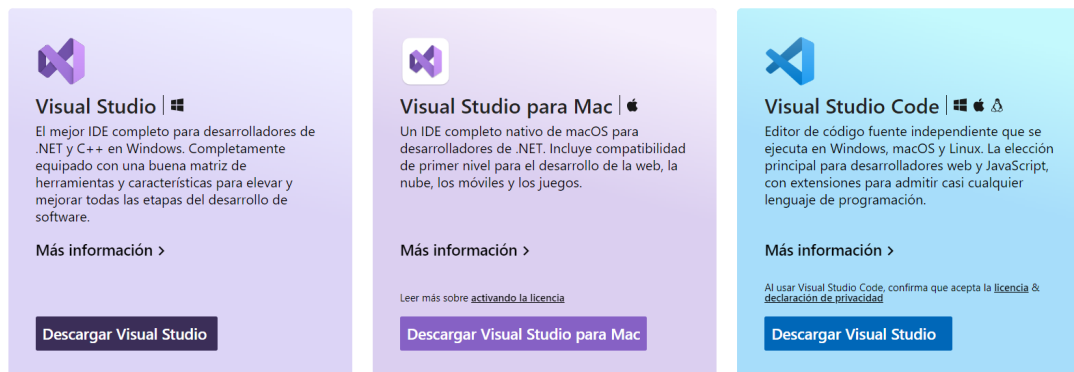
1.5. Instalar Visual Studio

Para esta parte debemos instalar dos programas para el correcto funcionamiento de la aplicación. Uno será Visual Studio y el otro Visual Studio Code. Primero clicamos sobre este link

<https://visualstudio.microsoft.com/es/>

y bajamos hasta ver esto en nuestra pantalla.

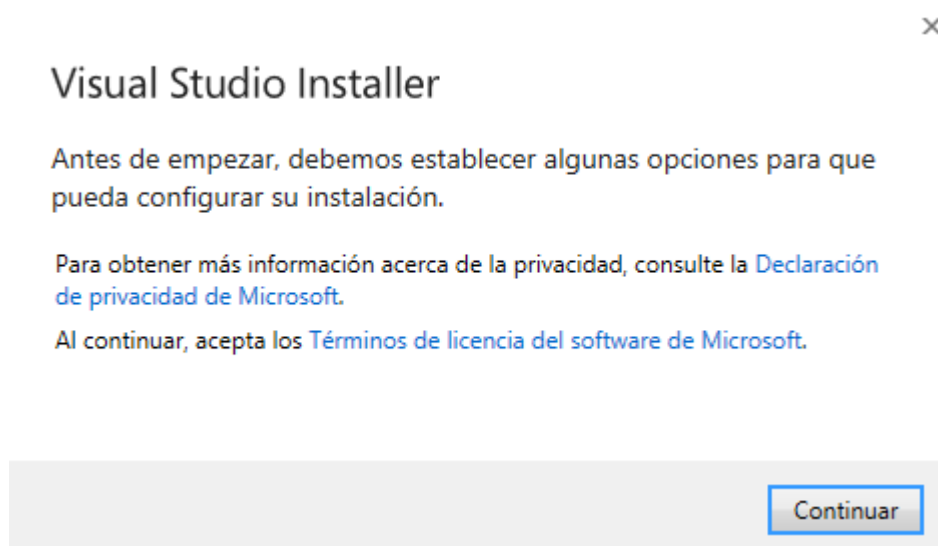
Conozca la familia Visual Studio



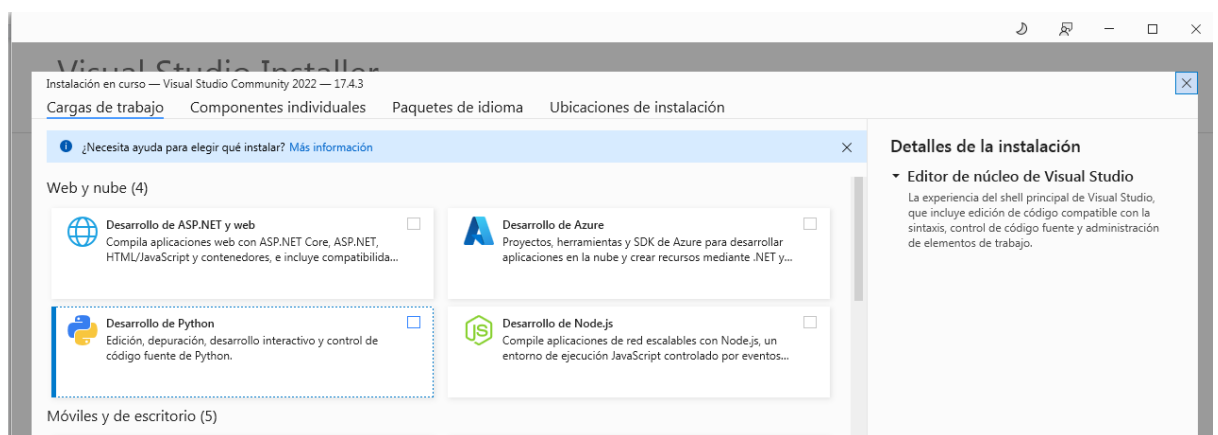
1.5.1. Instalar Visual Studio

Al clicar sobre “Descargar Visual Studio” se nos abrirá un desplegable y elegiremos la opción “Community”. Tras esto se nos descargará un archivo el cual debemos ejecutar.

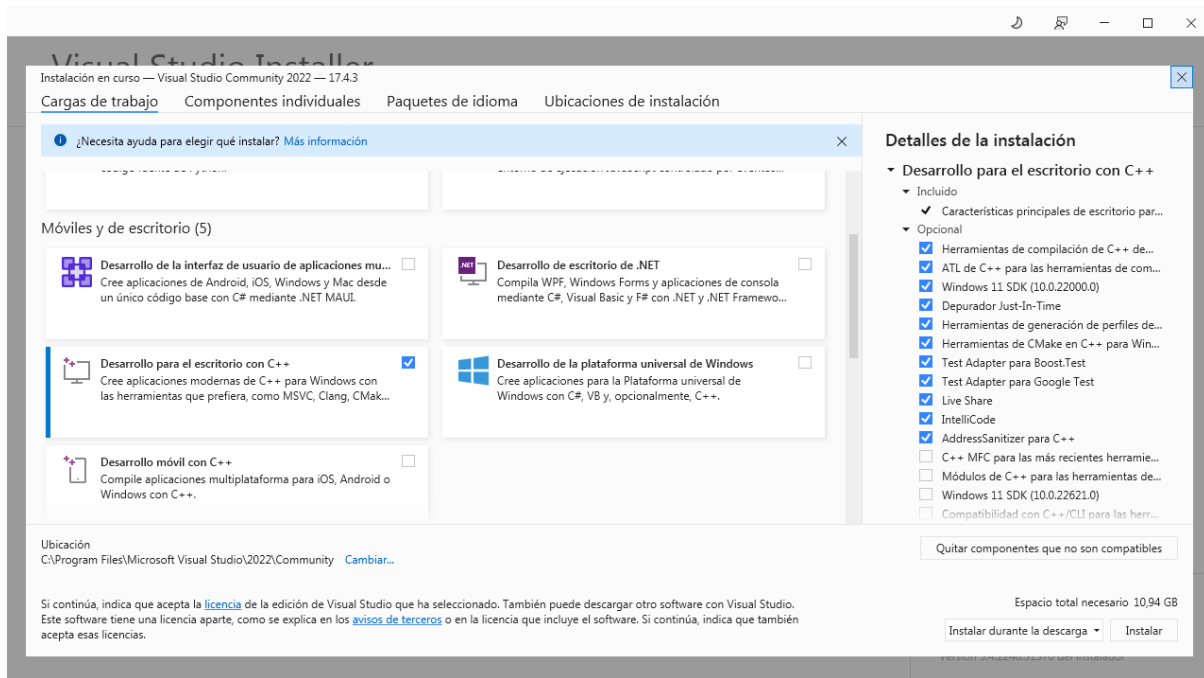
Primero nos saldrá esta ventana la cual debemos darle a “Continuar”.



Tras esto comenzará la descarga de Visual Studio. Una vez haya finalizado se nos mostrará la siguiente ventana.



En esta ventana debemos ir a la sección “Móviles y de escritorio” y elegir la opción “Desarrollo para el escritorio con C++” para después darle a “Instalar”.

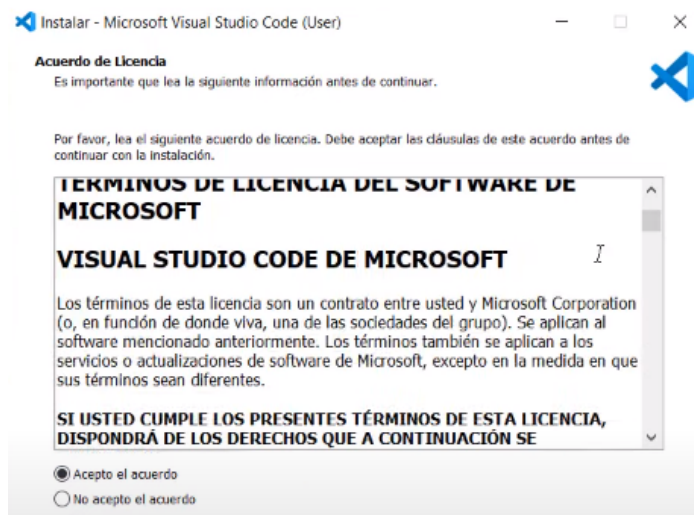


Con esto habremos finalizado la instalación de Visual Studio.

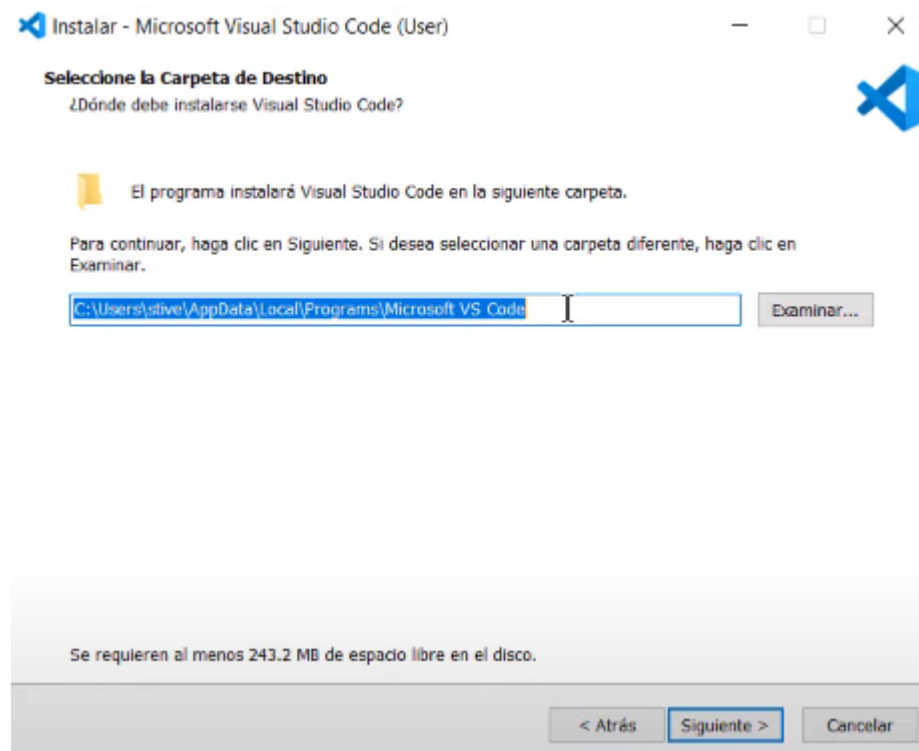
1.5.2. Instalar Visual Studio Code

Al clicar sobre “Descargar Visual Studio Code” se nos abrirá un desplegable en el que debemos elegir cuál es nuestro sistema operativo para descargarnos la versión compatible con nuestro sistema. Tras clicar sobre una de las opciones, está comenzará la descarga de un archivo el cual debemos ejecutar.

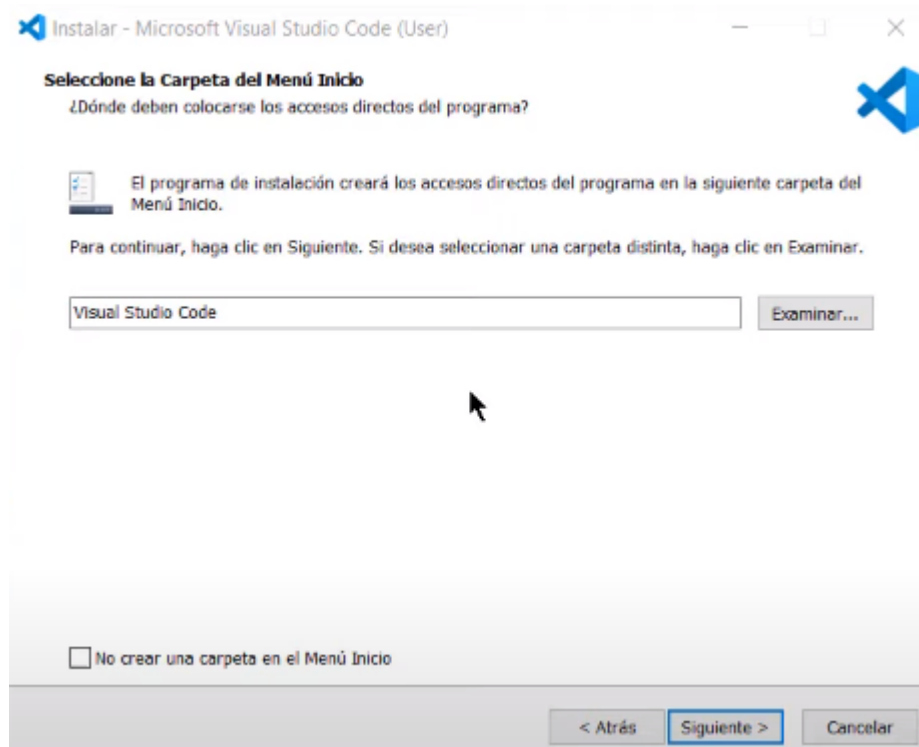
Primero nos saldrá una ventana con los Acuerdos de Licencia en la que debemos clicar sobre “Acepto el acuerdo” y después darle a “Siguiente” para poder instalar el programa.



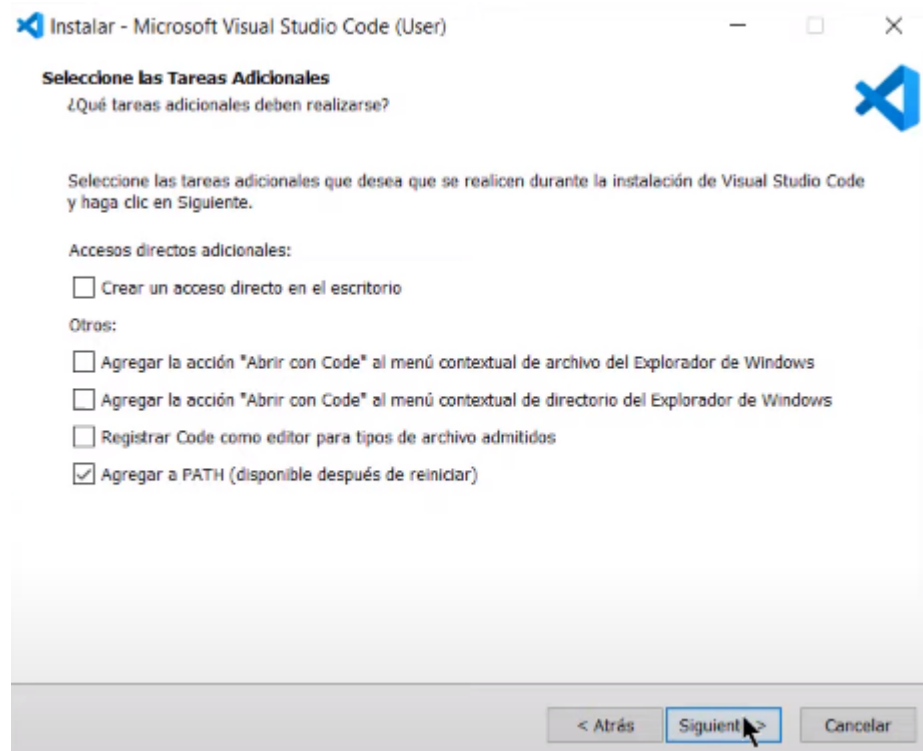
En la siguiente ventana, se nos mostrará dónde queremos ubicar la carpeta de destino y que dejaremos con esa dirección de forma predeterminada y volveremos a pulsar sobre el botón “Siguiente”



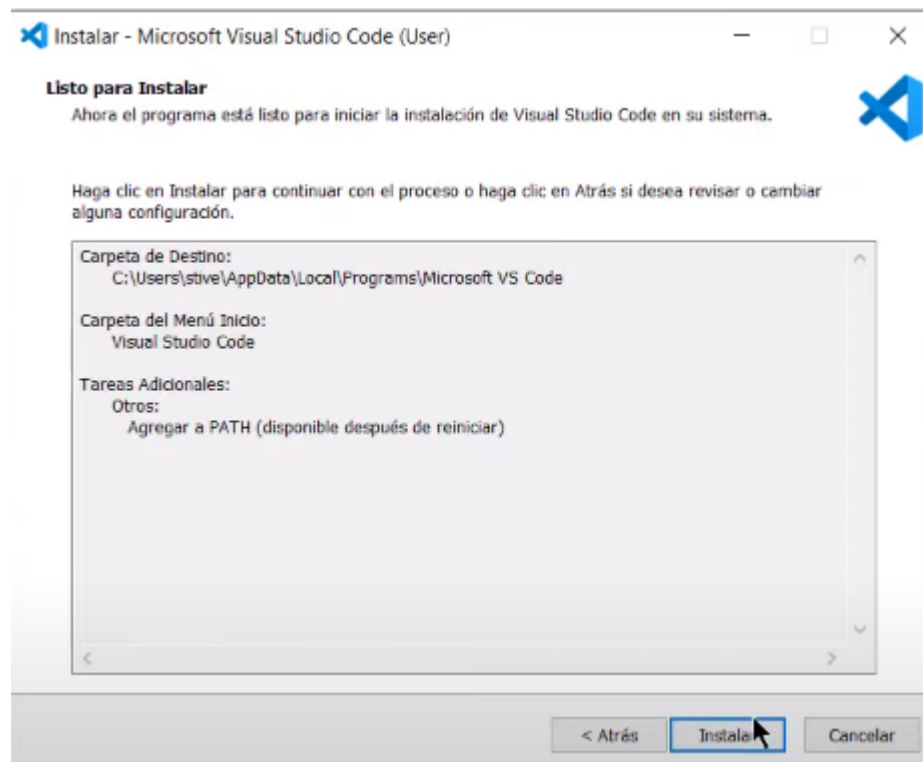
En el siguiente paso nos preguntará donde queremos poner el acceso directo y lo dejaremos como está y volveremos a pulsar “Siguiente”



Después nos preguntará si debe realizar alguna tarea adicional. En nuestro caso le daremos a “Siguiente”.



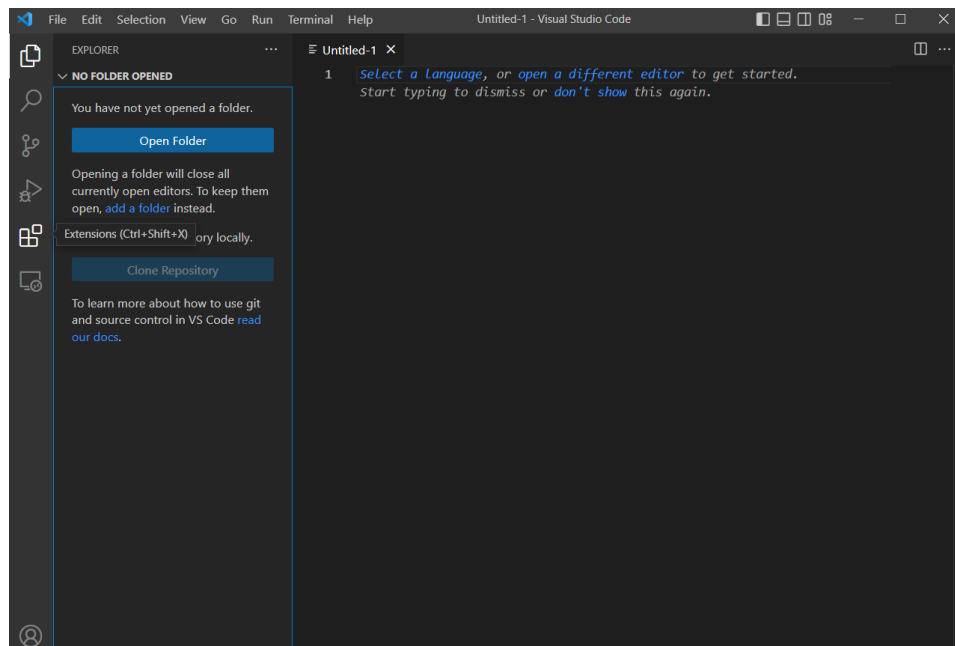
Por último nos saldrá esta ventana mostrándonos lo que hemos seleccionado y le daremos a “Instalar”. Así se concluiría la instalación de Visual Studio Code.



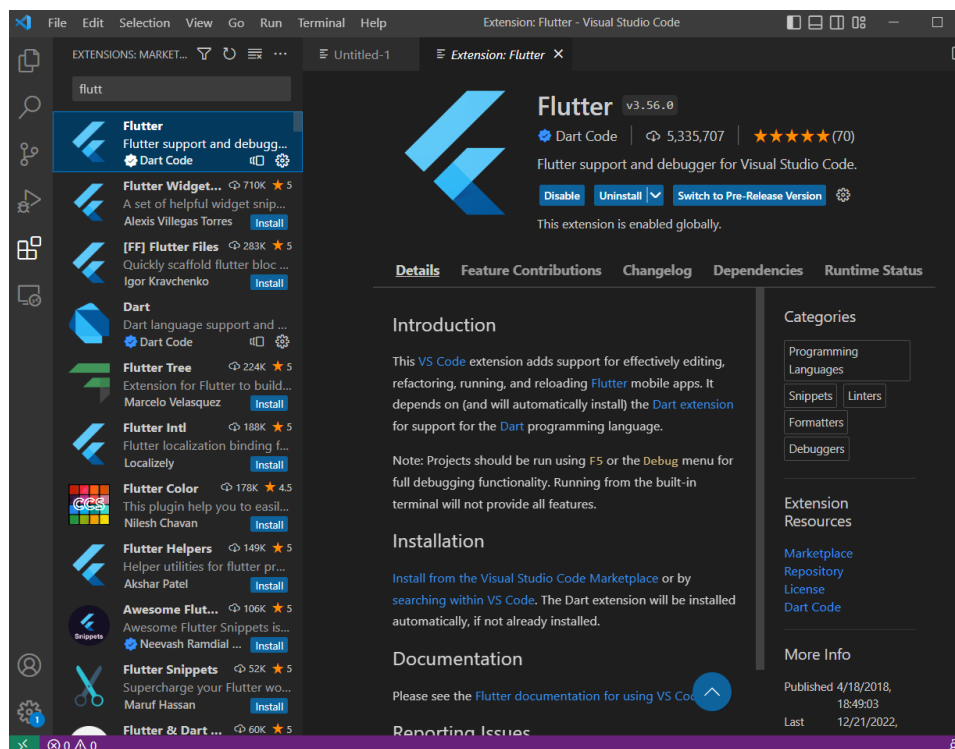
1.5.2.1. Configuración Visual Studio Code

Una vez instalado, debemos configurarlo para poder utilizar los otros programas que hemos instalado. Para esto, necesitamos descargar unas extensiones dentro del programa.

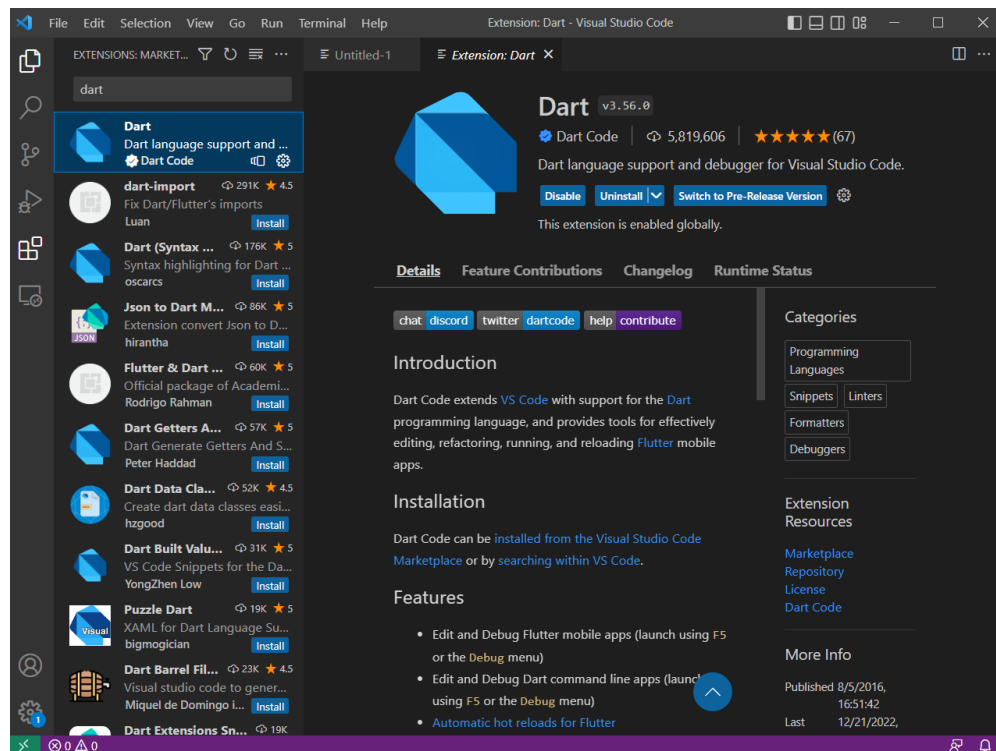
Primero nos vamos a la sección “Extensions” y en el buscador escribimos “flutter”.



Clicamos sobre el primero y le damos a “Install”.



Después realizamos otra búsqueda pero esta vez ponemos “Dart” y también pulsamos sobre el botón “Install”.



Con esto finalizaría la configuración de Visual Studio Code.

1.6. Abrir código y realizar últimas comprobaciones

Una vez hemos instalado y configurado todos los programas realizaremos una comprobación para saber si tenemos todo en correcto estado. Para eso nos iremos a “Este equipo”→”Disco local(C:)”→”src”→”flutter” y ejecutaremos el archivo llamado “flutter_console”.

```
Flutter Console

#####  ##  ##  #####  #####  #####
##  ##  ##  ##  ##  ##  ##  ##
##  ##  ##  ##  ##  ##  ##  ##
#####  ##  ##  ##  ##  #####  #####
##  ##  ##  ##  ##  ##  ##  ##
##  ##  ##  ##  ##  ##  ##  ##
#####  #####  ##  ##  #####  ##

WELCOME to the Flutter Console.
=====

Use the console below this message to interact with the "flutter" command.
Run "flutter doctor" to check if your system is ready to run Flutter apps.
Run "flutter create <app_name>" to create a new Flutter project.

Run "flutter help" to see all available commands.

Want to use an IDE to interact with Flutter? https://flutter.dev/ide-setup/

Want to run the "flutter" command from any Command Prompt or PowerShell window?
Add Flutter to your PATH: https://flutter.dev/setup-windows/#update-your-path
=====

C:\Users\Usuario>
```

Al abrirlo, escribiremos “flutter doctor” y pulsaremos enter. Si tenemos todo en correcto estado la ventana debería mostrar los siguientes mensajes.

```
Flutter Console

Want to use an IDE to interact with Flutter? https://flutter.dev/ide-setup/

Want to run the "flutter" command from any Command Prompt or PowerShell window?
Add Flutter to your PATH: https://flutter.dev/setup-windows/#update-your-path

=====

C:\Users\Usuario>doctor flutter
"doctor" no se reconoce como un comando interno o externo,
programa o archivo por lotes ejecutable.

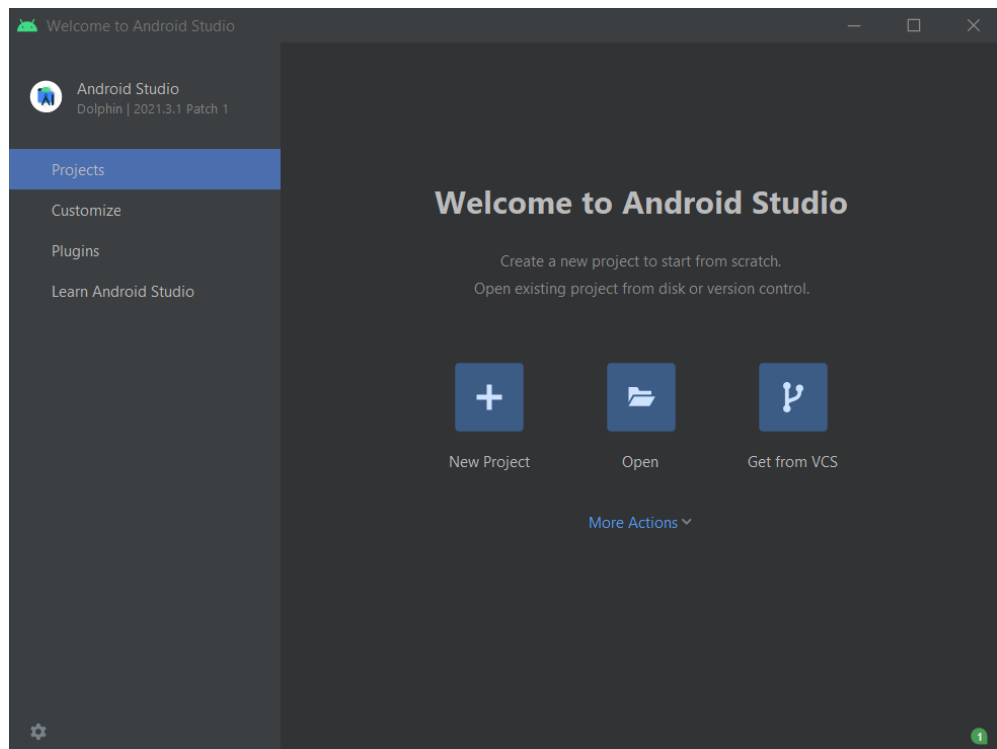
C:\Users\Usuario>doctor
"doctor" no se reconoce como un comando interno o externo,
programa o archivo por lotes ejecutable.

C:\Users\Usuario>flutter doctor
Doctor summary (to see all details, run flutter doctor -v):
[✓] Flutter (Channel stable, 3.3.10, on Microsoft Windows [Version 10.0.19043.2251], locale es-ES)
[✓] Android toolchain - develop for Android devices (Android SDK version 33.0.0)
[✓] Chrome - develop for the web
[✓] Visual Studio - develop for Windows (Visual Studio Community 2022 17.4.3)
[✓] Android Studio (version 2021.3)
[✓] VS Code (version 1.74.1)
[✓] Connected device (4 available)
[✓] HTTP Host Availability

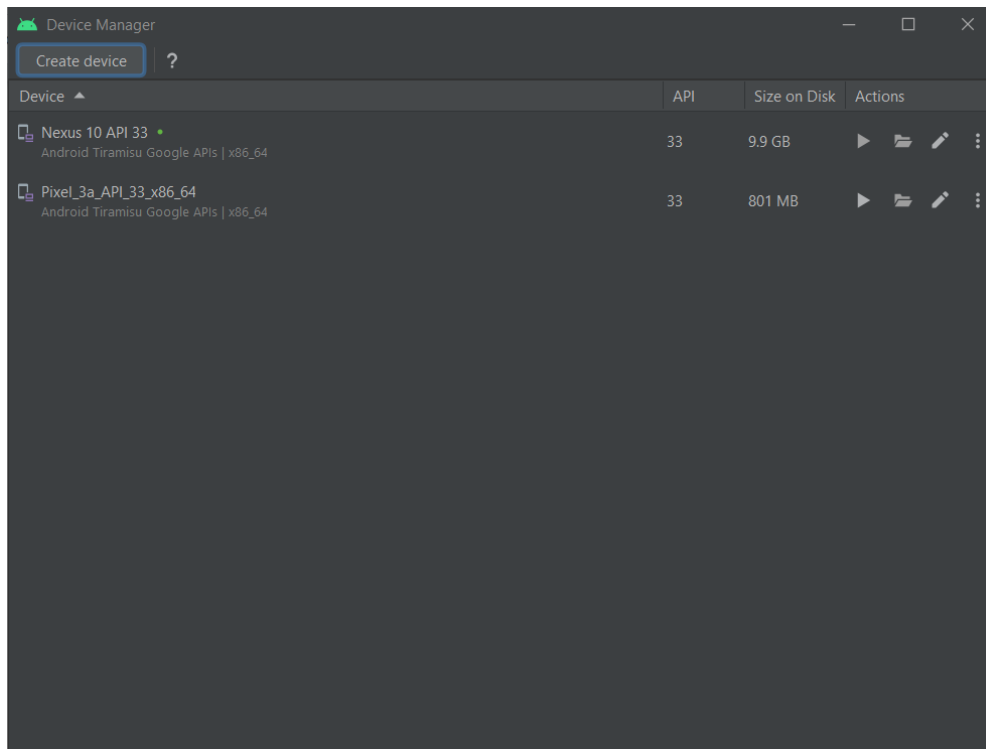
• No issues found!

C:\Users\Usuario>
```

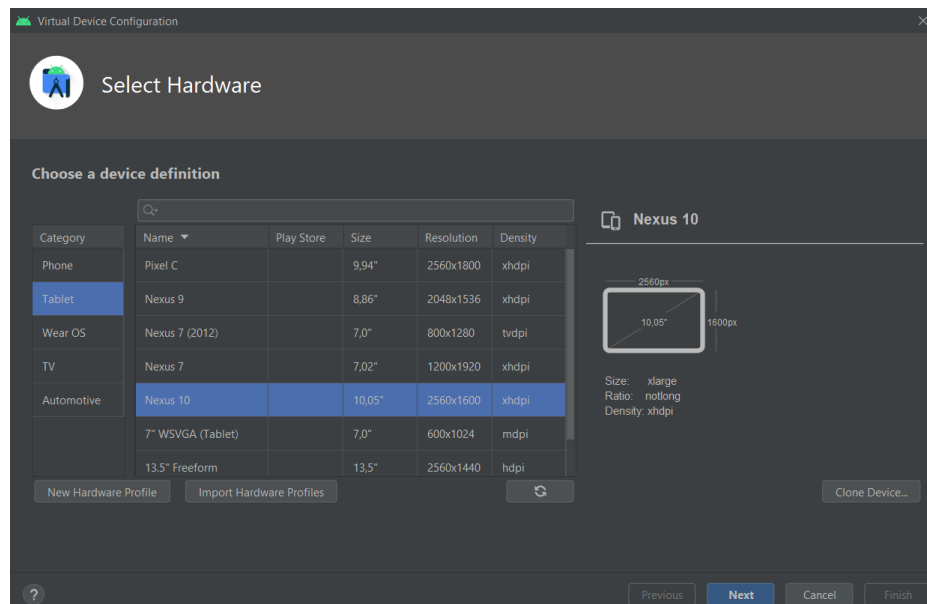
Una vez hemos comprobado que todo está en perfectas condiciones, nos vamos a Android Studio y lo abrimos. Tras abrirlo nos sale la siguiente ventana.



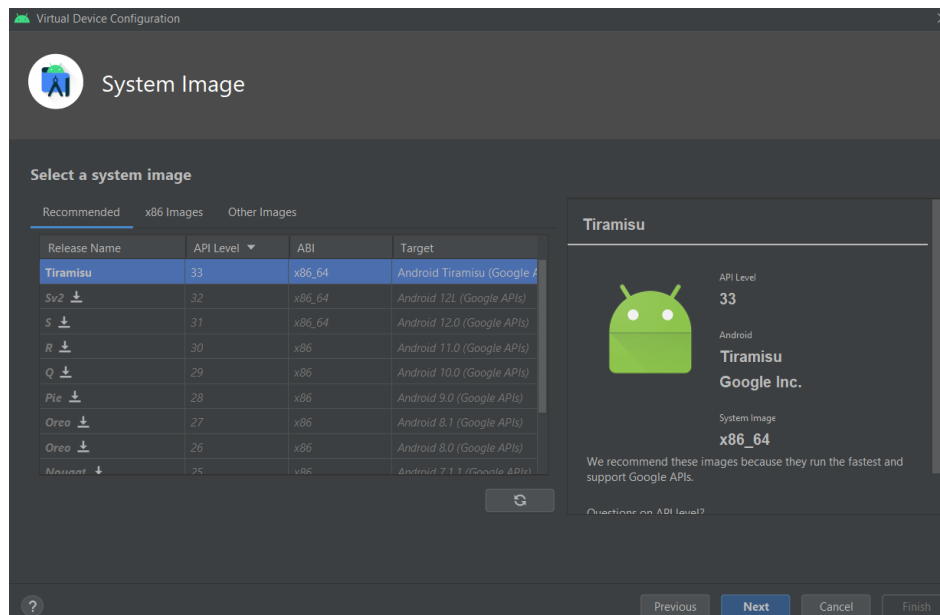
Pulsamos sobre “More actions” y en el desplegable que se abre seleccionamos “Virtual Device Manager” y se abrirá esta ventana.



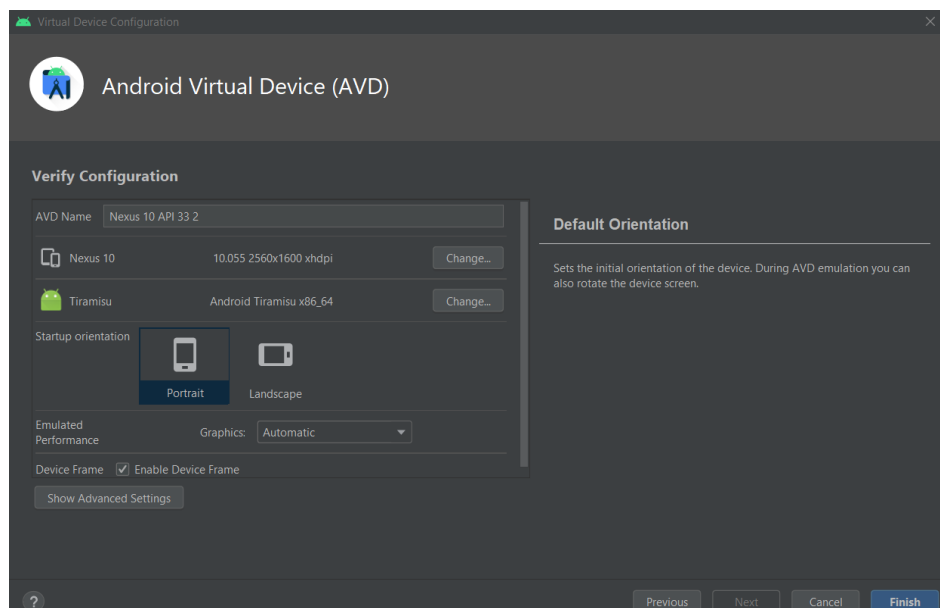
Presionamos “Create device” y comenzamos con la configuración. Primero seleccionamos “Tablet” y buscamos “Nexus 10”, después le damos a “Next”.



Mantendremos seleccionado “Tiramisu” e presionaremos “Next”.

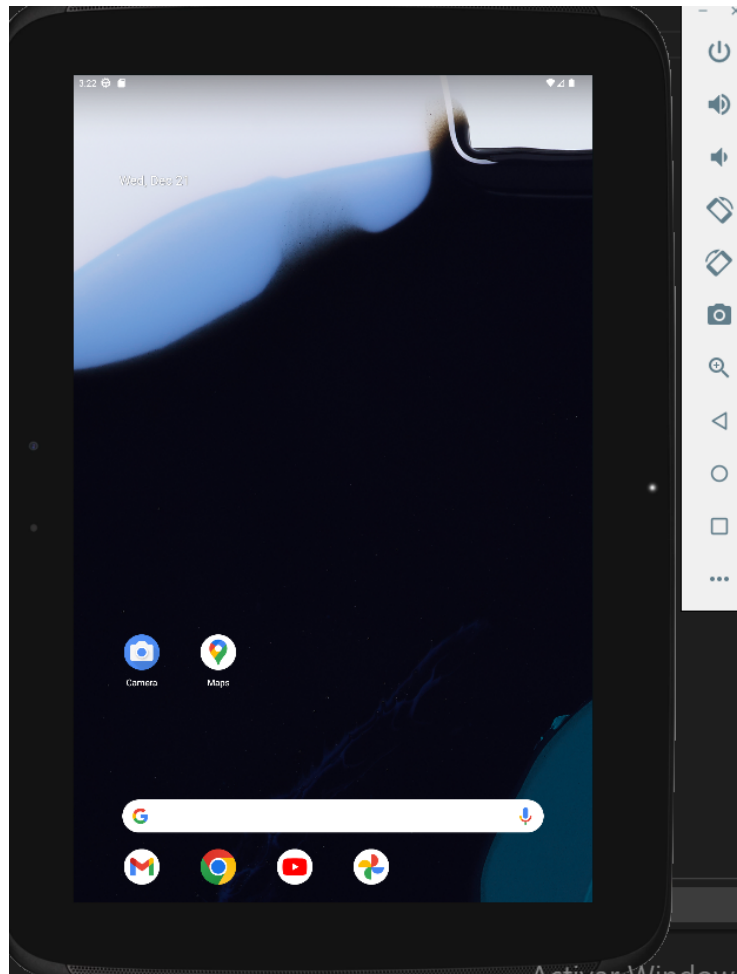


Por último pulsamos sobre el botón “Portrait” y le damos a “Finish”.



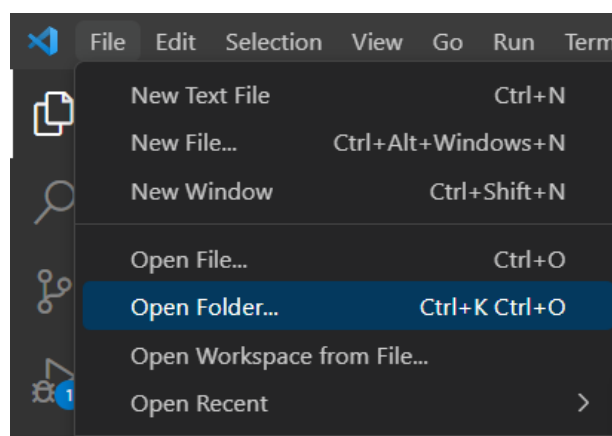
Luego le damos al simbolo triangular que está en “Nexus 10 API 33” y nos aparecerá un emulador de la tablet.



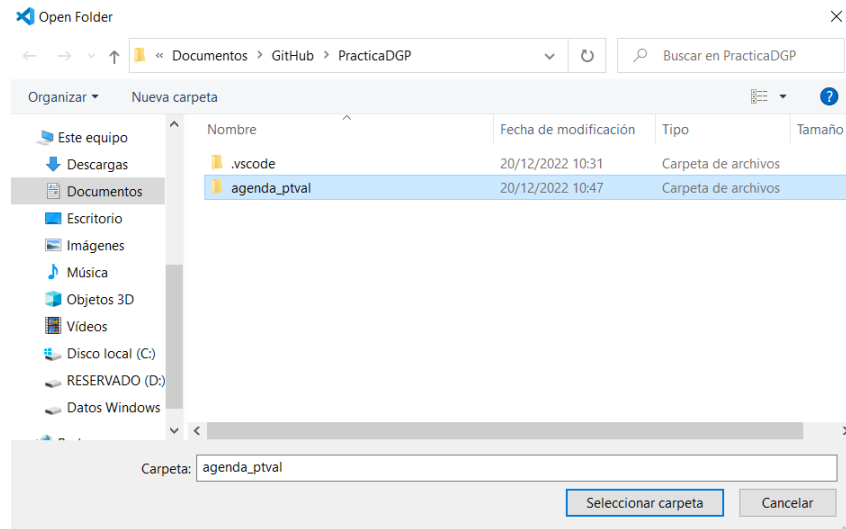


Tras haber creado el dispositivo, ejecutaremos Visual Studio Code para poder abrir los documentos y dejar todo preparado.

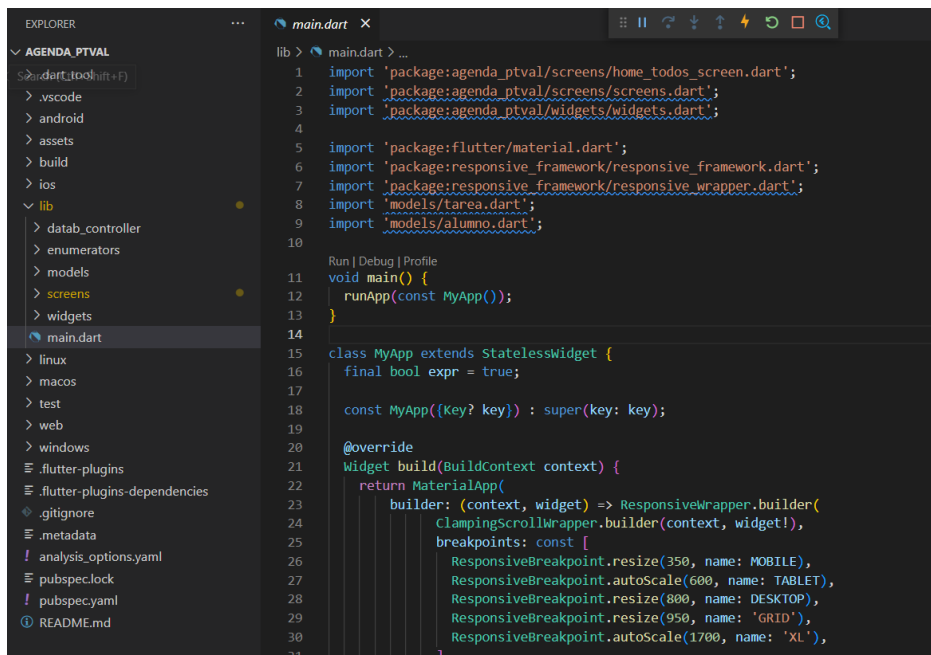
Primero debemos irnos a “File” en la barra de tareas superior y clicar sobre “Open folder”.



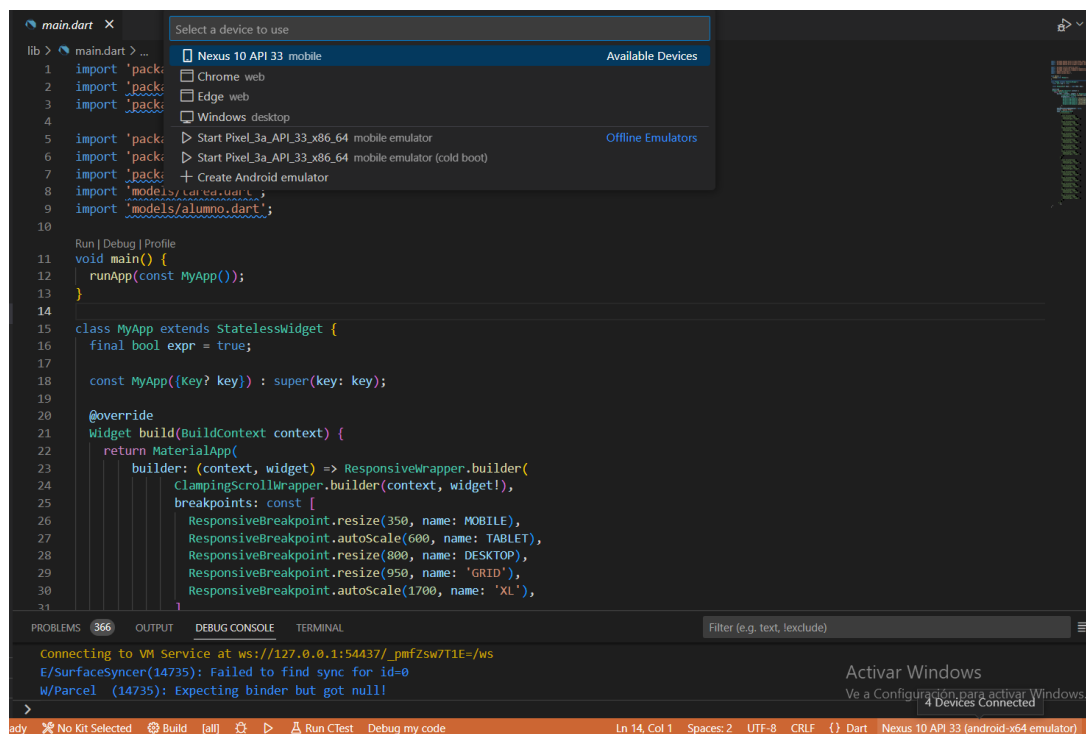
Después en la ventana que aparece, buscaremos nuestra carpeta llamada “agenda_ptval” para clicar sobre ella y darle al botón “Seleccionar carpeta”.



Cuando hayamos abierto esta carpeta, clicaremos sobre “lib” y después sobre “main.dart”.



Pulsaremos sobre el lateral inferior derecho de la barra naranja para seleccionar nuestro dispositivo. En la barra que nos aparecerá arriba elegimos “Nexus 10 API 33” y por último



Para finalizar pulsaremos la tecla “F5” y el programa se comenzará a ejecutar en el emulador de la tablet.

2. Instalación para poder utilizar aplicación en movil/tablet

Para la instalación de la aplicación en una tablet o móvil se deberá descargar un archivo de formato APK, añadido como adjunto. Este se ejecuta en el dispositivo que comenzará a instalar la aplicación.

Cuando finalice la aplicación aparecerá la app en el móvil o tablet.