

Flutter : Créer un Projet Flutter

IFNTI

1 Introduction

Flutter est un framework open-source développé par Google, utilisé pour créer des applications mobiles, web et desktop avec une seule base de code. Ce document explique comment créer un projet Flutter et présente la structure typique d'un projet.

2 Créer un projet Flutter

Avant de commencer, assurez-vous que l'environnement Flutter est correctement configuré. Si ce n'est pas encore fait, suivez les étapes de configuration décrites dans le chapitre précédent.

Pour créer un projet Flutter, utilisez la commande suivante dans votre terminal ou votre IDE :

```
flutter create my_project
```

Cette commande crée un dossier nommé `my_project` contenant tous les fichiers nécessaires pour démarrer.

3 Structure d'un projet Flutter

Un projet Flutter contient plusieurs fichiers et dossiers essentiels. Voici un aperçu des plus importants :

3.1 Le dossier lib

Le dossier `lib` est le répertoire principal où réside le code source de l'application. Par défaut, il contient un fichier `main.dart` qui est le point d'entrée de l'application.

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({Key? key}) : super(key: key);

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
```

```

    home: Scaffold(
      appBar: AppBar(title: const Text('Bienvenue dans Flutter')),
      body: const Center(child: Text('Hello, Flutter!')),
    ),
  );
}
}

```

3.2 Le fichier pubspec.yaml

Ce fichier est crucial dans un projet Flutter. Il permet de :

- Gérer les dépendances (packages).
- Définir les ressources (images, polices, etc.).
- Spécifier les métadonnées du projet.

Voici un exemple de contenu du fichier `pubspec.yaml` :

```

name: my_project
description: A new Flutter project.

dependencies:
  flutter:
    sdk: flutter

  # Ajouter d'autres packages ici
  http: ^0.15.0

flutter:
  assets:
    - assets/images/

```

3.3 Autres dossiers et fichiers

- **android/** et **ios/** : Dossiers contenant les configurations spécifiques aux plateformes Android et iOS.
- **test/** : Répertoire pour les tests unitaires de l'application.
- **build/** : Contient les fichiers générés automatiquement après la compilation (ne pas modifier directement).
- **README.md** : Fichier contenant des informations sur le projet.

4 Résumé

Après avoir créé un projet Flutter, la structure par défaut contient tous les fichiers nécessaires pour démarrer rapidement. Le fichier `main.dart` est le point d'entrée de l'application, et `pubspec.yaml` gère les dépendances et les ressources.