

코드팩토리의 플러터 프로그래밍

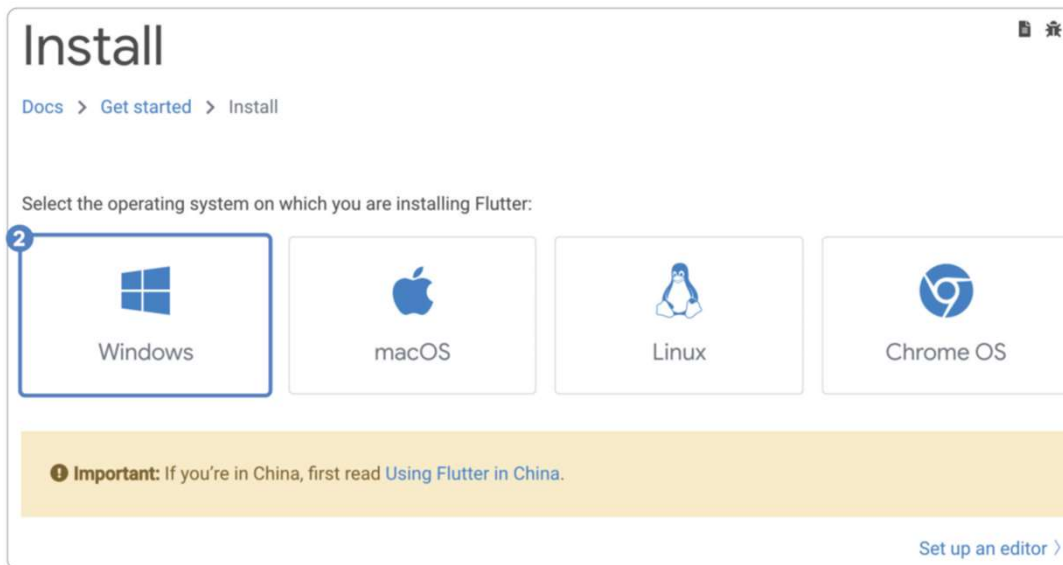


인프런 베스트셀러 강사와 함께 현업 수준으로 실력 끌어올리기

00 개발 환경 구축

0.1 윈도우 개발 환경 구축하기

- <https://docs.flutter.dev/get-started/install>에 접속
- [flutter_windows_{버전}.zip] 다운로드
- 내려받은 압축 파일 원하는 위치에 풀기



Get the Flutter SDK

1. Download the following installation bundle to get the latest stable release of the Flutter SDK:

1 flutter_windows_3.3.5-stable.zip

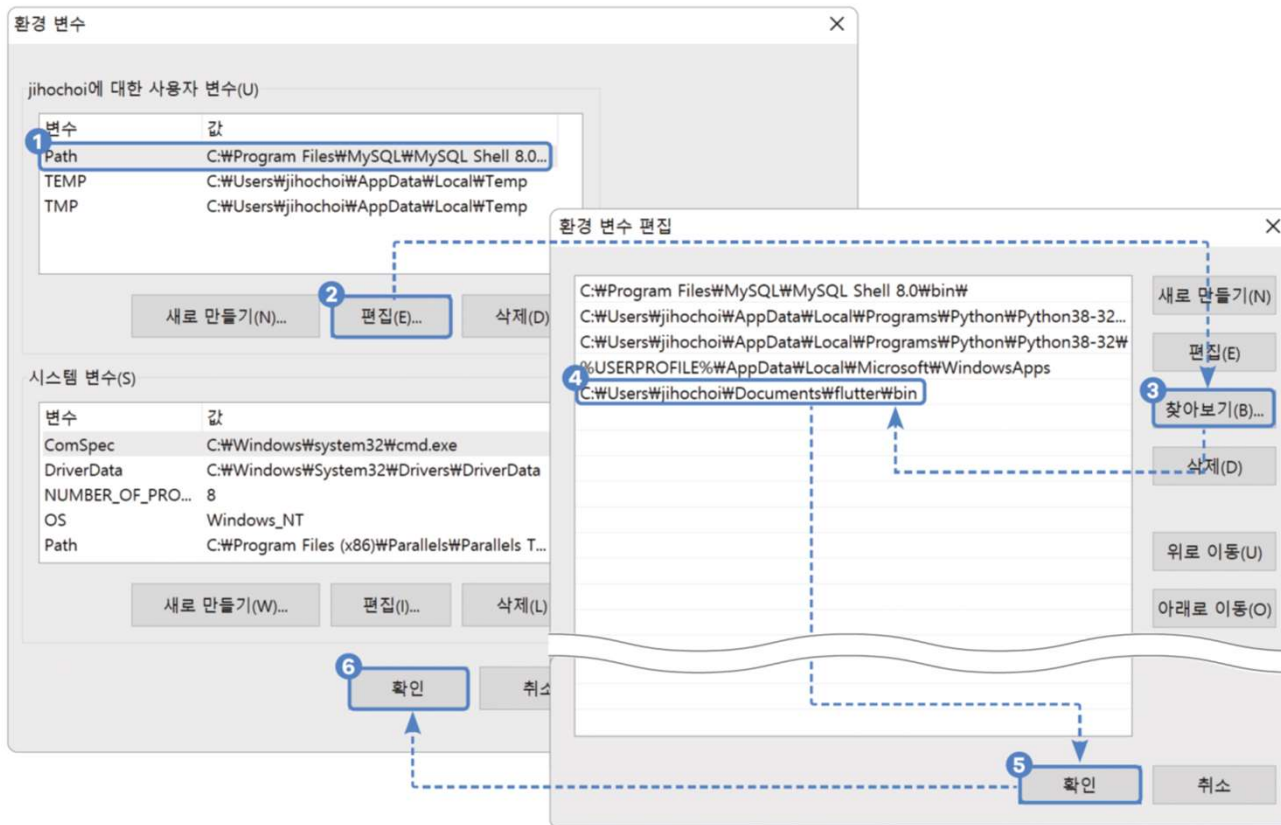
For other release channels, and older builds, see the [SDK releases](#) page.

0.1 윈도우 개발 환경 구축하기(환경 변수 설정)



- 윈도우에 플러터 SDK 위치를 등록
- 윈도우 검색창에 '환경' 검색 → '시스템 환경 변수 편집'
→ [환경 변수(N)...] 버튼 클릭

0.1 윈도우 개발 환경 구축하기(환경 변수 설정)

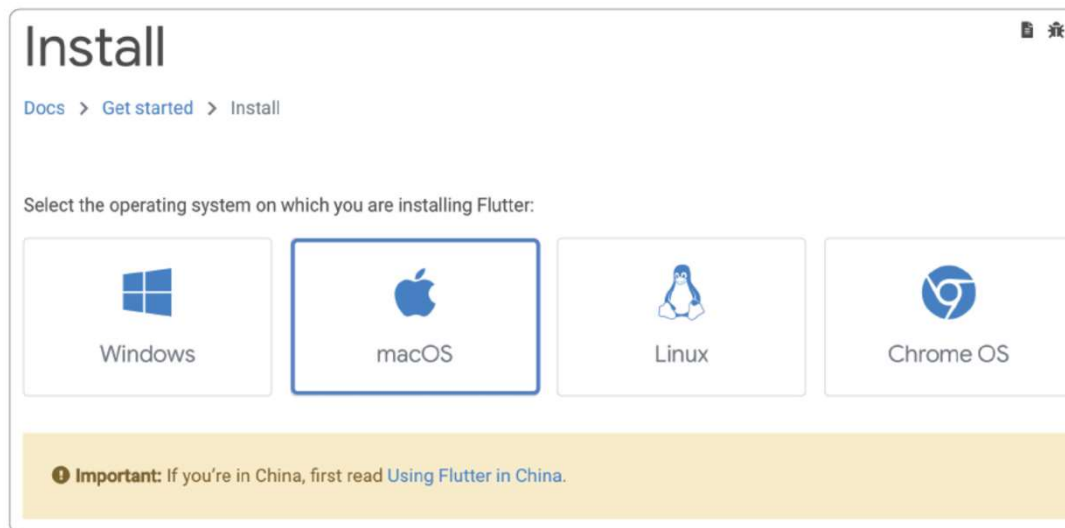


- Path라는 변수가 존재하는지 확인하기

- ① Path 변수 선택
- ② [편집(E)...] 버튼 클릭
- ③ [찾아보기(B)...] 버튼 클릭
- ④ 플러터 SDK의 환경 변수 생성
- ⑤, ⑥ [확인] 버튼 클릭

0.2 macOS 개발 환경 구축하기

- www.flutter.dev/get-started/install에 접속
- [flutter_macos_{버전}.zip] 다운로드(인텔 기반/M 계열 CPU 기반)
- 내려받은 압축 파일 원하는 위치에 풀기



Get the Flutter SDK

1. Download the following installation bundle to get the latest stable release of the Flutter SDK:

1 Intel	Apple Silicon
<code>flutter_macos_3.3.5-stable.zip</code>	<code>flutter_macos_arm64_3.3.5-stable.zip</code>

For other release channels, and older builds, see the [SDK releases](#) page.

0.2 macOS 개발 환경 구축하기(환경 설정)

- 터미널 실행

- SDK 위치 알려주기

```
cd $HOME/Documents  
unzip $HOME/Downloads/flutter_macos_3.30.5-stable.zip
```

- 셸 알아내기

```
echo $SHELL
```

- 시스템 PATH 변수에 플러터 SDK 위치 등록

- Bash를 사용 중일 경우

```
vi ~/.bash_profile  
vi ~/.bashrc
```

- Z Shell을 사용 중일 경우

```
vi ~/.zshrc
```

- vi 환경에서 프로필 파일 수정

```
export PATH="$PATH:{압축을 푼 플러터 폴더 위치}/bin"
```

0.2 macOS 개발 환경 구축하기(Xcode 설치)

- 앱 스토어에서 Xcode 검색 후 설



- 시스템에서 사용할 Xcode 버전으로 설정

```
sudo xcode-select --switch /Applications/Xcode.app/Contents/Developer
sudo xcodebuild -runFirstLaunch
```


0.2 macOS 개발 환경 구축하기(Xcode 설치)

- <https://brew.sh> 접속
- 'Install Homebrew' 바로 아래 설치 스크립트 복사
- 복사한 스크립트 터미널에 붙여넣기
- 'Press RETURN/ENTER to continue or any other key to abort'에서 ENTER 눌러 설치 진행
- 터미널에서 환경 변수에 brew 위치 등록
- Z Shell을 사용 중일 경우

```
echo 'PATH="/usr/local/bin:$PATH"' >> ~/.bash_profile
```

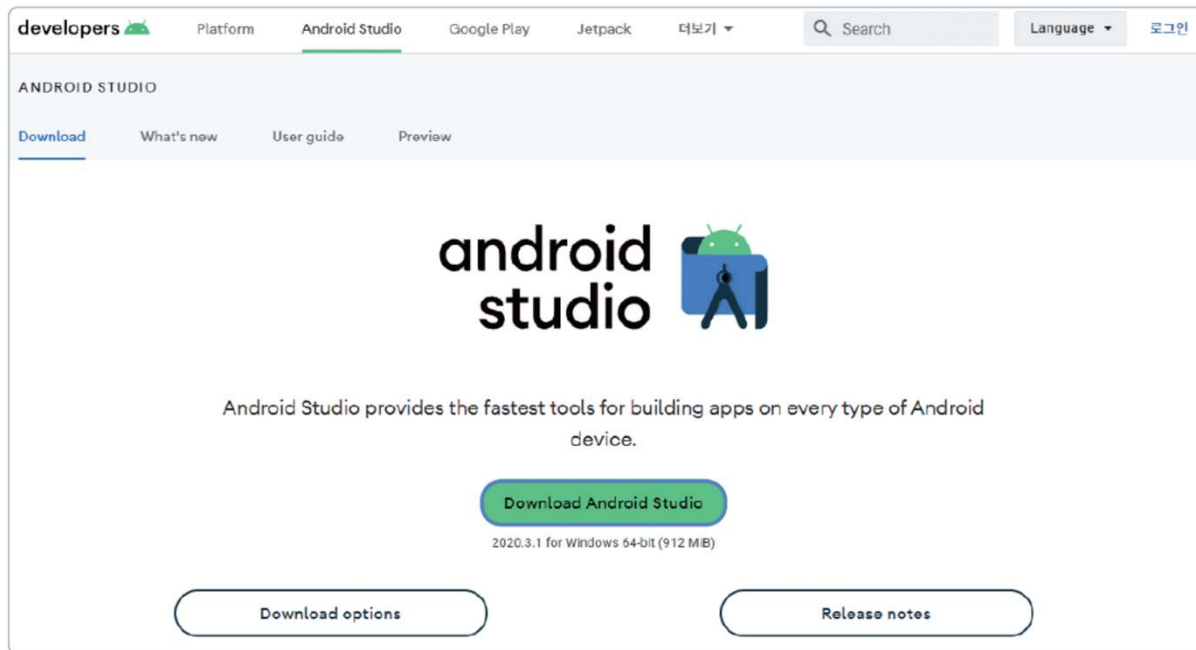
```
echo 'PATH="/usr/local/bin:$PATH"' >> ~/.zshrc
```

- 터미널 재시작 후 CocoaPods 설치

```
brew install CocoaPods
```

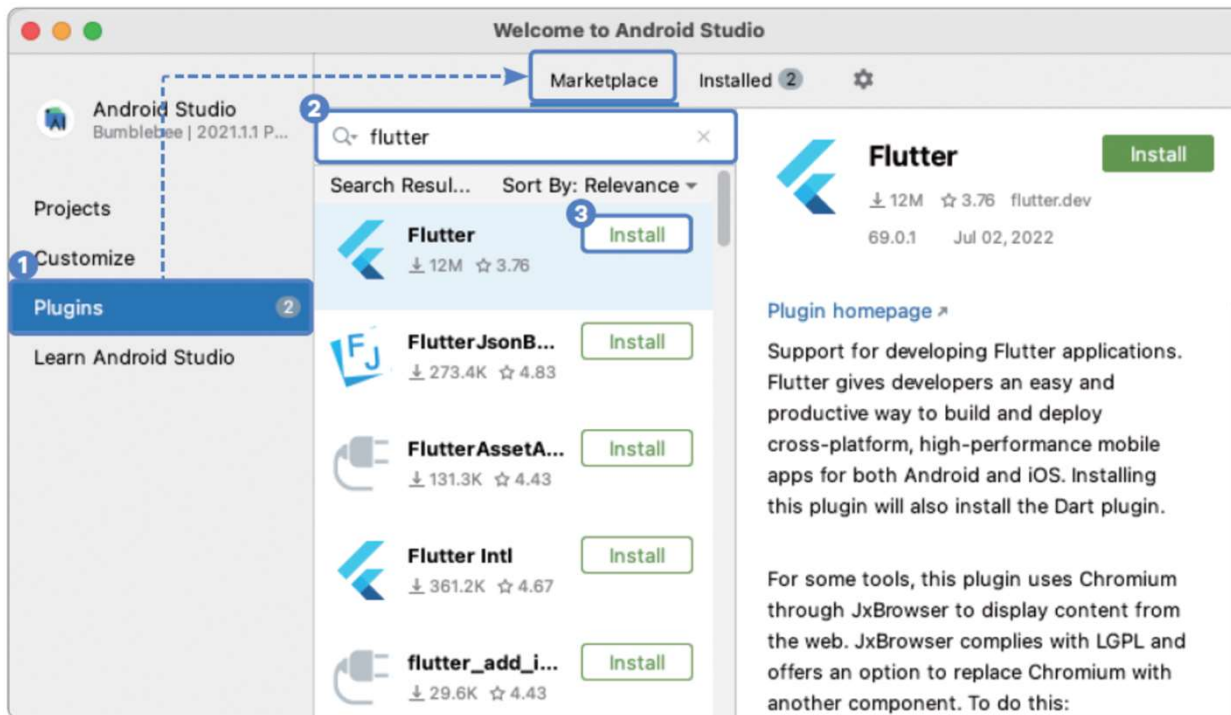
0.3 안드로이드 스튜디오 설치하기

- <https://developer.android.com/studio> 접속
- [Download Android Studio] 클릭 후 다운로드 및 설치 진행



0.3 안드로이드 스튜디오 설치하기(다트/플러터)

- 안드로이드 스튜디오 실행



- ① [Plugins] 버튼 클릭
- ② [Marketplace] 탭에서 'Flutter' 검색
- ③ [Install] 버튼 클릭 후 설치

0.4 설치 문제 해결하기

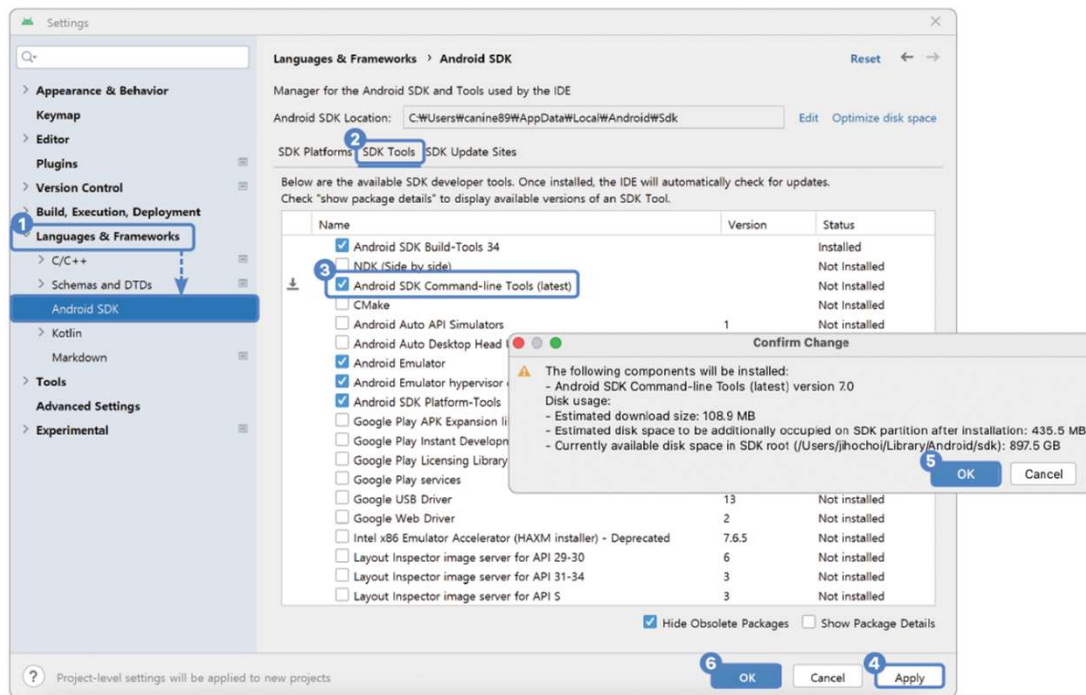
- 플러터 닥터로 문제 확인하기
 - 터미널에서 'flutter doctor' 입력 후 ENTER

```
Documents -- zsh -- 80x24
(base) jihochoi@Jis-MacBook-Pro-2 Documents % flutter doctor
Doctor summary (to see all details, run flutter doctor -v):
[✓] Flutter (Channel stable, 2.5.0, on macOS 11.5.2 20G95 darwin-x64, locale
en-KR)
[!] Android toolchain - develop for Android devices (Android SDK version 30.0.3)
    ✗ cmdline-tools component is missing
      Run `path/to/sdkmanager --install "cmdline-tools;latest"`
      See https://developer.android.com/studio/command-line for more details.
    ✗ Android license status unknown.
      Run `flutter doctor --android-licenses` to accept the SDK licenses.
      See https://flutter.dev/docs/get-started/install/macos#android-setup for
more details.
[✓] Xcode - develop for iOS and macOS
[✓] Chrome - develop for the web
[✓] Android Studio (version 4.1)
[✓] IntelliJ IDEA Ultimate Edition (version 2020.2.1)
[✓] IntelliJ IDEA Ultimate Edition (version 2020.2.1)
[✓] VS Code (version 1.59.1)
```

문제 해결하기

0.4 설치 문제 해결하기

- 'cmdline-tools component is missing' 문제 해결하기
 - 안드로이드 스튜디오에서 [Customize] → [All settings...] 클릭



- ① [Languages & Frameworks] → [Android SDK] 클릭
- ② [SDK Tools] 탭 클릭
- ③ [SDK Command-line Tools(latest)] 체크 박스 선택
- ④ [Apply] 클릭
- ⑤ [OK] 클릭해 설치 완료
- ⑥ [OK] 클릭

0.4 설치 문제 해결하기

- 'Android license status unknown.' 문제 해결하기
 - 안드로이드 스튜디오 라이선스 동의
 - 터미널에서 명령 실행 후 모든 물음에 'y' 입력해 동의

```
> flutter doctor --android-licenses
```

0.5 깃허브에서 예제 코드 내려받기

- <https://github.com/codefactory-co/flutter-golden-rabbit-novice-v2>

