

# Création d'un premier projet Flutter

## Initiation à Flutter

### Objectifs

Créez un premier projet Flutter afin de vous familiariser avec :

- le langage Dart,
- le framework Flutter,
- la structure de fichiers d'un projet Flutter,
- la structure logicielle d'une application Flutter (méthode main, classes de Widgets),
- le fichier pubspec.yaml,
- le concept de widgets imbriqués,
- la gestion d'état (state),
- la différence stateless / stateful,
- l'exécution de l'application sur l'émulateur mobile et/ou le device de votre choix (Android ou iOS),
- l'exécution de l'application sur le navigateur web (Chrome).

### Commandes utiles

- Commande pour créer un projet Flutter nommé demo  
`flutter create demo`
- Commande pour démarrer un projet Flutter (se placer à la racine du projet Flutter)  
`flutter run`

# Ressources

## CLI de Flutter

- <https://docs.flutter.dev/reference/flutter-cli>

## Fichier pubspec.yaml

- <https://docs.flutter.dev/development/tools/pubspec>

## Dart

- Indentation du code Dart pour une meilleure lecture  
<https://docs.flutter.dev/development/tools/formatting>