

Manuel

Vous trouverez sur ce document toutes les informations concernant l'informatique dans cette application.

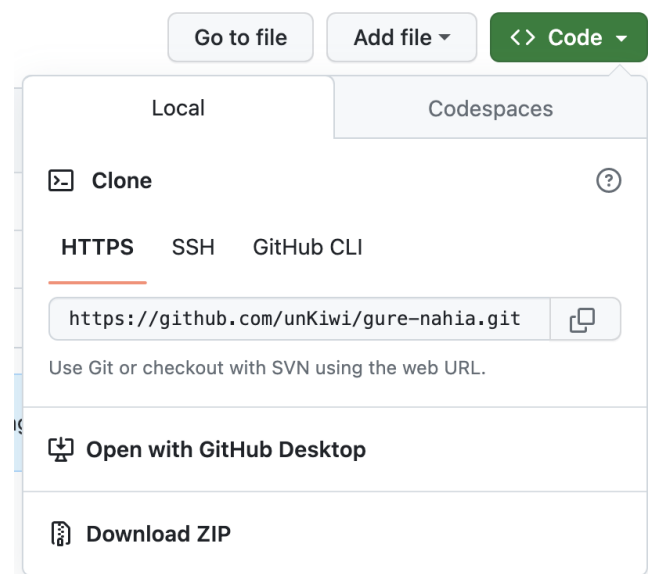
L'application est accessible sur [ce lien](#).

Fichiers

Tous les fichiers du site sont disponibles sur [ce lien](#).

Téléchargement

Vous pouvez les télécharger en cliquant sur Code puis Download ZIP.



Dézipper

Vous pouvez maintenant dézipper le fichier télécharger.

Voir les fichiers

Dans le dossier public situé ici [/livret_gure_nahia_firebase/public](#). Ce dossier contient tous les fichiers et dossiers dont le serveur aura besoin pour que le site fonctionne.

Outils utilisé

Flutter

Nous avons utilisé [Flutter](#) pour faire l'application, c'est ce logiciel qui permet de générer les fichiers et dossiers qui se trouvent dans le dossier [public](#).

Firebase

Nous avons utilisé [Firebase](#) pour vous mettre à disposition une version sécurisée et gratuite pour que vous puissiez tester l'application durant notre développement.

Installation

En générale

Vous devez avoir un serveur d'hébergement web de type [Apache](#). Tout ce que vous avez à faire c'est de placer le contenu du dossier [public](#) sur le serveur.

Avec Firebase

Vous suivez les instructions de ce lien <https://firebase.google.com/docs/hosting?hl=fr>

Modification

Prérequis

Flutter doit être installé sur votre machine. Pour l'installer, allez [ici](#).

Architecture de l'application

Les fichiers de Flutter se trouvent dans le dossier [/esat_gurenahia](#).

Les fichiers et dossiers que vous pouvez modifier sont:

1. Le fichier pubspec.yaml
2. Le dossier lib
3. Le dossier web
4. Le dossier fonts
5. Le dossier assets

Dossier lib

À l'intérieur de ce dossier vous trouverez:

- Le fichier main.dart qui est la racine de l'application
- Le dossier common qui contient le style visuel et les routes.
- Le dossier components qui contient des models qui sont réutiliser dans d'autres fichiers comme les grilles ou les marges à droite et à gauche.
- Le dossier pages qui contient les différentes pages

Exemples

Changer les horaires de travail

Vous ouvrez la page `quotidien.dart` et vous localisez le texte à modifier.

```
17      child: Text(  
18        "Votre quotidien à l'ESAT",  
19        style: Theme.of(context).textTheme.titleLarge,  
20      ), // Text  
21    ), // Padding  
22    Text(  
23      "Les horaires de travail",  
24      style: Theme.of(context).textTheme.titleMedium,  
25    ), // Text  
26    ListTile(  
27      title: Text("du lundi au jeudi de 08h45 à 17h00"),  
28    ), // ListTile  
29    ListTile(  

```

Vous le modifiez et c'est bon

```
Text("du lundi au jeudi de 08h30 à 17h00"),
```

Changer l'image de la page d'accueil

Vous ouvrez le fichier `accueil.dart`. Ensuite, vous recherchez l'image.

La voici

```
Image.asset(  
  "assets/images/apajh-esat-gure-nahia.png",  
)
```

Pour la modifier vous avez juste à changer le chemin.

```
Image.asset(  
  "assets/images/grande-image-accueil.jpg",  
)
```

Cette nouvelle image doit se trouver dans les assets, si elle n'y est pas ajoutez-la.

Si vous créez des nouveaux dossiers dans les assets n'oubliez pas de les ajouter dans le fichier `pubspec.yaml`

```
71  assets:
72    - fonts/
73    - assets/
74    - assets/images/
75    - assets/images/carousel/
76    - assets/images/drawer/
77    - assets/images/galerie/
78    - assets/images/atelier/image/
79    - assets/images/atelier/vignette/
80    - assets/videos/
81    - assets/mon-nouveau-dossier/
```

Génération de la nouvelle version

Pour générer la nouvelle version vous devez lancer la commande suivante

```
flutter build web
```

Et voilà, votre application est modifiée. Vous avez plus qu'à récupérer les fichiers dans le dossier `/build/web/`