

MANUEL

2022-2023

-

Livret d'accueil ESAT

Gure nahia

Clara Etcheberry - Luc Torres

Licence Professionnelle Métiers du Numérique

Gure Nahia

E.S.A.T FOYER ARBONNE

Manuel

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

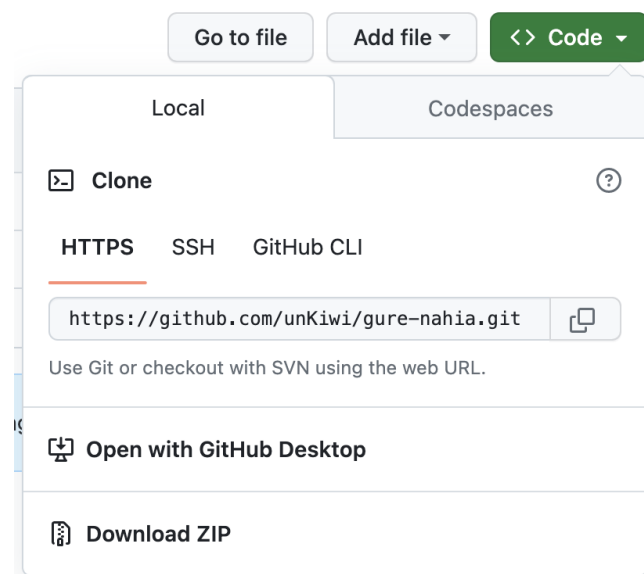
L'application est accessible sur <https://livret-gure-nahia.web.app>.

Fichiers

Tous les fichiers du site sont disponibles sur <https://github.com/unKiwi/gure-nahia>.

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 sur ce lien <https://docs.flutter.dev/get-started/install>.

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 ajouter 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/`