Création d'une application Flutter

Cette Partie explique comment créer une nouvelle application Flutter à partir de modèles, l'exécuter et faire l'expérience d'un « rechargement à chaud » après avoir apporté des modifications à l'application.

Création de nouvelle application

• Créer l'application

1-Appelez Affichage > Palette de commandes.

2-Tapez "flutter" et sélectionnez Flutter: New Project.

3-Sélectionnez 'Application'.

4-Créez ou sélectionnez le répertoire parent du nouveau dossier de projet.

5-Entrez un nom de projet, tel que my_app, et appuyez sur Entrée.

6-Attendez que la création du projet soit terminée et que le fichier main.dart apparaisse.

× E	ile <u>E</u> dit <u>S</u> election <u>V</u> iew <u>G</u> o <u>R</u> un	<u>T</u> erminal <u>H</u> elp	main.dart - my_app - Visua	al Studio Code	—		×
Дı	EXPLORER ····	🔦 main.dart 🛛 🗙			¢	~	
م م 2	MY_APP .dart_tool .idea android ios lib main.dart 	<pre>lib > main.dart 1 import 'package 2 3 void main() { 4 runApp(const 5 } PROBLEMS OUTPUT DEE </pre>	<pre>%:flutter/material.dan MyApp()); BUG CONSOLE TERMINAL</pre>	rt'; flutter (my_app) V	≣ 6		
₽	 > test > web .gitignore = .metadata = .packages ! analysis_options.yaml my_app.iml = pubspec.lock ! pubspec.yaml ③ README.md 	<pre>web\icons\Icon-512.png (created) web\icons\Icon-maskable-192.png (created) web\icons\Icon-maskable-512.png (created) web\index.html (created) web\manifest.json (created) Running "flutter pub get" in my_app Wrote 82 files. All done! In order to run your application, type: \$ cd . \$ flutter run</pre>				7,7s	
8	Your application code is in .\lib\main.dart.						
£33	> DEPENDENCIES	exit code 0	(i) Your Flutter project is	ready! Connect a device and	press F5 to	o start ru	J
⊗ 0 ∆ 0 Ln 1, Col 1 Spaces: 2 UTF-8 CRLF Dart Flutter: 2.5.3 Chrome (web-javascript) 🔗							L.

Création de nouvelle application

• lancer l'application

1-Localisez la barre d'état VS Code (la barre bleue en bas de la fenêtre)

- 2-Sélectionnez un appareil dans la zone Sélecteur d'appareils
- 3- Aller à Exécuter > Démarrer le débogage ou appuyez sur F5.
- 4- Attendez que l'application se lance la progression est imprimée dans la vue de la console de débogage.





+

Rechargement de l'application à chaud

1- Ouvrez lib/main.dart.

2- Changer la chaîne de caractère « 'You have pushed the button this many times'"

3- Enregistrez vos modifications : appelez Enregistrer tout ou cliquez sur l'éclair de rechargement à chaud