

Gerando os ícones de cada sistema operacional

Transcrição

Para gerar um ícone para a nossa aplicação, devemos primeiramente convertê-lo para um arquivo de imagem específico de cada sistema operacional. Já temos um ícone **.png**, então para Linux essa conversão não é necessária, mas o Windows trabalha com ícones no formato **.ico** e o macOS com o formato **.icns**.

Para converter o ícone para esses determinados formatos, existe a aplicação **iConvert Icons** (<https://iconverticons.com/>), que possui uma versão um conversor online: <https://iconverticons.com/online/> (<https://iconverticons.com/online/>).

Nesse site, nós fazemos o *upload* do nosso ícone **.png**, e o site nos devolve o ícone no formato dos três sistemas operacionais! Então basta fazer o *upload* do arquivo **icon.png**, que se encontra dentro da pasta **alura-timer/app/img**.

Feito o *upload*, aparecerá as três opções para download: **ICO**, **ICNS** e **PNG**. Para baixar o **ICNS**, devemos clicar na seta à sua direita, e selecionar **icns file**, e para baixar o **PNG**, mesma coisa, mas devemos selecionar a sua resolução, por exemplo **256x256**.

Como subimos um arquivo chamado **icon.png**, ele teve esse nome mantido (inclusive a extensão) mais a extensão nova do ícone específico, por exemplo **icon.png.ico**. Então devemos remover essa extensão **.png** intermediária, ficando os arquivos assim: **icon.ico**, **icon.icns** e **icon.png**. Essa renomeação dos arquivos é essencial na hora que formos gerar os ícones para as três plataformas.

Utilizando os ícones

Para utilizar os três ícones, vamos movê-los para uma pasta no mesmo diretório do projeto **alura-timer**. Por exemplo, se o projeto **alura-timer** está no Desktop, vamos criar uma pasta **icon** também no Desktop e colocar dentro dela os três ícones.

Antes de gerar um novo executável, é importante remover os antigos. Feito isso, podemos gerar novamente o executável, dessa vez adicionando a *flag* **--icon**, passando para ela o ícone específico da plataforma:

```
electron-packager alura-timer/ alura-timer --platform=darwin --arch=x64 --icon=icon/icon.icns
```

Para gerar para o Windows, fazemos:

```
electron-packager alura-timer/ alura-timer --platform=win32 --arch=x64 --icon=icon/icon.ico
```

E para Linux:

```
electron-packager alura-timer/ alura-timer --platform=linux --arch=x64 --icon=icon/icon.png
```

Lembrando sempre de passar o ícone específico da plataforma.

Com isso, utilizamos corretamente o ícone da nossa aplicação!

