

Mãos na Massa: O Electron Packager

Lembre-se caso você esteja utilizando Linux ou MacOS é necessário que você instale o Wine previamente antes de conseguir gerar o aplicativo para o Windows! Consulte os exercícios aqui da Alura para verificar a instalação em cada plataforma.

Para empacotarmos nosso aplicativo para que ele funcione nos três sistemas operacionais, precisamos instalar o `electron-packager`, nosso CLI responsável de realizar esta tarefa.

1- Instale o `electron-packager` globalmente em seu terminal com o comando abaixo:

```
npm install electron-packager@8.6.0 -g
```

Não esqueça da flag `-g` para instalá-lo globalmente

2- Com o `electron packager` em mãos, suba um nível acima da pasta do `alura timer`, de modo que você possa ver a pasta do `alura-timer` com o comando `ls` (ou `dir` no Windows):

```
// ls ou dir
--
└─ alura-timer
```

3- Vamos agora fazer a conversão dos ícones, para que o nosso app tenha o ícone adequado de cada sistema operacional. Acesse o site do [iconverticons \(https://iconverticons.com/online/\)](https://iconverticons.com/online/) e envie o `icon.png` que você já tem em sua pasta `/img`. Ele irá converter o ícone para os 3 formatos que desejamos, `.ico`, `.icns` e um `.png` de tamanho 256. Faça o download deste ícones e salve-os na em uma pasta chamada `icon`, que deve ficar no mesmo nível da pasta `alura-timer`.

Atenção ao fazer o Download dos ícones para que você baixe o arquivo `.icns`, clicando exatamente como a imagem abaixo



Sua pasta deve ficar assim:

```
├─ alura-timer/
└─ icon/
    ├─ icon.png_256x256.png
    ├─ icon.png.icns
    └─ icon.png.ico
```

4- Vamos renomear todos ícones para que eles tenham o mesmo nome(`icon.xxx`), só variem pela a extensão:

```
├─ alura-timer/
└─ icon/
    ├─ icon.png
    ├─ icon.icns
    └─ icon.ico
```

5- Com tudo pronto, vamos rodar o comando abaixo que vai gerar o nosso app para Windows, MacOS e Linux na arquitetura de 64 bits. Veja que também vamos especificar a pasta de nosso ícones, para que cada sistema operacional consiga gerar o seu ícone corretamente:

Em seu terminal faça:

```
electron-packager alura-timer/ alura-timer --platform=linux,darwin,win32 --arch=x64 --icon=icon,
```

Se você está gerando os executáveis pela primeira vez, saiba que este processo pode demorar, visto que o `electron-packager` vai baixar a versão do Electron específica de cada sistema operacional, o que pode demorar um pouco dependendo da sua conexão.

4- Ao final do processo, você deve obter 3 pastas , cada uma com o executável de um dos sistemas operacionais:

```
.
├─ alura-timer
├─ alura-timer-darwin-x64
├─ alura-timer-linux-x64
├─ alura-timer-win32-x64
└─ icon
```

É muito fácil distribuir os executáveis de nosso aplicativo com o `electron-packager` !