



Flutter 앱 플레이스토어 배포

기존에 써 놓은 글이

너무 깊이 묻혀 있어서 + 가독성이 떨어져서 새로 쓰는 글입니다

전체적인 가이드

Android 앱 출시 준비하기

Flutter 앱을 개발하는 동안, 커맨드 라인에서의 `flutter run`을 실행하거나 IDE에 있는 툴바 ****Run**** 과 ****Debug****를 선택하여 앱을 테스트할 수 있습니다. Flutter는 기본적으로 앱의 `_debug_` 버전을 빌드합니다. When you're ready to prepare a `*release*` version for Android, for example to [publish to the Google Play Store][play], follow the <https://flutter-ko.dev/docs/deployment/android>



Flutter 설정

1. 런처 아이콘 변경

flutter_launcher_icons | Dart Package

A package which simplifies the task of updating your Flutter app's launcher icon.

https://pub.dev/packages/flutter_launcher_icons



해당 라이브러리를 이용합니다.

아이콘 태그 이름은 아무렇게나 설정해도 되긴 하는데,
저는 그냥 기본값인 `ic_launcher` 로 설정해서 덮어씌웠습니다.

2. 앱 서명

```
keytool -genkey -v -keystore c:/Users/USER_NAME/key.jks -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000 -alias key
```

중간에 비밀번호와 정보 설정이 있습니다.

앱 상황에 맞게 설정해 주시면 됩니다.

이후부터는 아래 링크를 따라갑니다.

Android 앱 출시 준비하기

Flutter 앱을 개발하는 동안, 커맨드 라인에서의 `flutter run`을 실행하거나 IDE에 있는 툴바 ****Run**** 과 ****Debug****를 선택하여 앱을 테스트할 수 있습니다. Flutter는 기본적으로 앱의 `_debug_` 버전을 빌드합니다. When you're ready to prepare a `*release*` version for Android, for example to [publish to the Google Play Store][play], follow the <https://flutter-ko.dev/docs/deployment/android#앱-서명하기>



3. `/android/key.properties` 생성
4. `/android/app/build.gradle` 수정
5. `/android/app/proguard-rules.pro` 파일을 생성

6. `/android/app/build.gradle` 파일에서 난독화 설정

※ 안 해도 될 수도 있습니다. 아래 이슈 참조

7. 최종 검토 후 앱 번들 빌드

```
flutter build appbundle
```

★ 다음과 비슷한 오류가 발생할 경우


```
FAILURE: Build failed with an exception.
Where:
Build file 'D:\DEV_HU\peanut\android\app\build.gradle' line: 34
What went wrong:
A problem occurred evaluating project ':app'.
No signature of method: build_6h31kfH5ripq9llrp4hnmot0x.android() is applicable for argument types: (build_6h31kfH5ripq9llrp4hnmot0x.android())
```

Gradle 3.4.0 이상을 사용할 경우

난독화, 최적화에 proguard 대신 다른 컴파일러를 사용한다고 합니다.

앱 축소, 난독화 및 최적화 | Android 개발자 | Android Developers

사용하지 않는 코드와 리소스를 삭제하기 위해 출시 빌드에서 코드를 축소하는 방법을 알아보세요.

 <https://developer.android.com/studio/build/shrink-code?hl=ko&authuser=1>

developers 

`useProguard` 항목을 비활성화시켜 주면 됩니다.

Play Store에서 앱 배포하기 (내부 테스트)

Google Play Console | Google Play Console

Access tools, programs, and insights that will help you reach and engage users so you can grow your apps and games.

 <https://play.google.com/console/about/>



앱 배포는 UI Flow를 따라가면 되어 비교적 직관적입니다만, 간단하게나마 적어 두겠습니다.

1. 계정 생성, 또는 로그인
이 과정에서 25000원 가량의 금액을 결제해야 합니다.
또한, 개발자 계정과 결제 프로파일의 유형이 반드시 일치해야 합니다!!! (하단 참조)
2. Google Play Console 들어가서 앱 생성
3. 앱 들어가서 테스트 - 내부 테스트 클릭
4. 테스터에 테스트할 사람들의 이메일을 추가
5. 출시 - 새 버전 만들기
 - 만들었던 앱 번들 (.aab) 파일 업로드
6. 프로세스를 완료하고 앱 링크를 팀원에게 공유합니다.

※ 계정을 생성할 때 주의점

개발자 계정을 만들 때, 반드시 결제 프로필의 분류와 개발자 계정의 분류가 동일해야 합니다!!!!

개인 계정이라면 개인 결제 프로필로,

조직 계정이라면 조직 결제 프로필로 결제를 진행해야 정상적으로 신원 확인이 됩니다.

계정 유형이 다르다면 정상적으로 신원 확인이 되지 않을 수 있으며,

해결이 안 될 경우 문의를 통해 결제한 금액을 환불받은 뒤

개발자 계정을 삭제하고 올바른 방법으로 재생성 진행해야 합니다.

모든 앱

개발자 계정에서 액세스할 수 있는 앱 및 게임을 모두 표시합니다.

! 신원을 확인할 수 없음

본인 여부를 확인할 수 없어 이 계정으로 Google Play에 앱을 게시할 수 없습니다. 오류라고 생각 된다면 Play Console 지원팀에 문의하시기 바랍니다.

문의하기

자세히 알아보기

이런 에러가 뜬다면 계정 생성을 잘못 한 것입니다

관련 링크 : <https://stackoverflow.com/q/71117329>

버전을 올려 재배포하기

수정사항을 반영한 후, `pubspec.yaml` 의 버전을 수정합니다.

```
# of the product and file versions while build-  
version: 1.0.002+3  
environment:  
  sdk: ">=2.18.2 <3.0.0"
```

`1.0.002+3` 에서 `1.0.002` 는 실제 저희가 명시할 버전, `3` 은 3번째 버전이라는 뜻입니다.

Flutter의 경우 이 버전 정보가 `android/local.properties` 에 반영이 되고

특히 뒤쪽의 숫자는 `flutter.versionCode` 에 반영되는데

이 숫자는 플레이 스토어에 번들을 업로드할 때 중복될 수 없으므로

배포할 때마다 숫자를 올려 주어야 합니다.

그 외 이슈

- Firebase로 앱을 구성하고 앱을 배포했는데, 관련 기능이 작동하지 않을 수 있습니다.

설정 - 앱 무결성에 들어가서

페이지에 있는 SHA-1 인증서 지문을 firebase 설정에서 등록해 주고

업데이트된 `google-services.json` 을 넣고 다시 빌드해 주시면 됩니다.