

Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin

jotajotavm.com/android



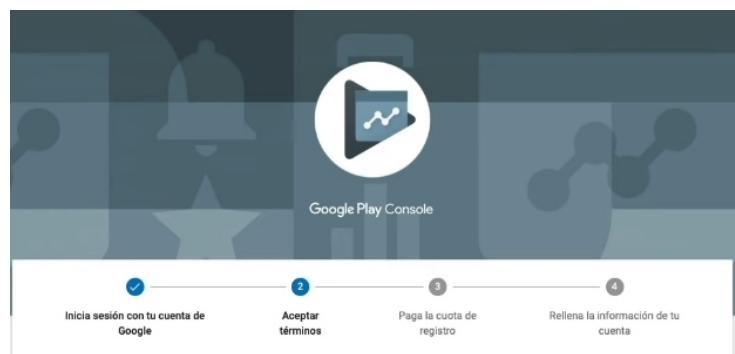
CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

Lo primero que haremos será entrar en el portal de administración de nuestras apps publicadas, es decir, Play Console, la dirección es esta: <https://play.google.com/console/about/>

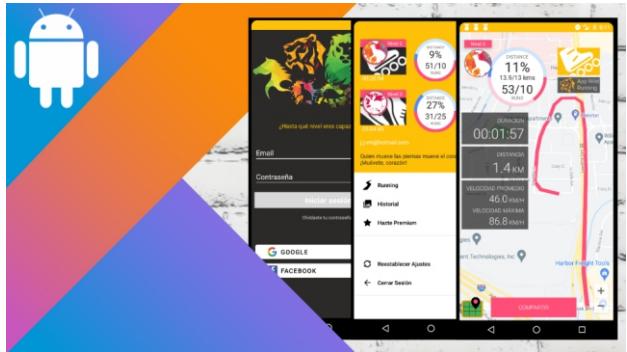
Tendremos que iniciar sesión con la cuenta de Google que queramos utilizar

Iniciaremos sesión y llegaremos a la Play Console desde donde podremos ver y publicar nuestras apps en sus diferentes versiones

Si nunca lo hemos hecho, tenemos que pagar la cuota obligatoria para publicar aplicaciones en Google. El precio, hasta ahora, es de 25 USD como único pago de por vida

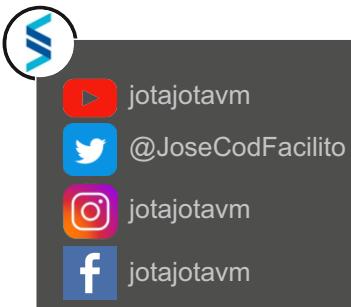


Aceptamos las condiciones y continuamos



Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin

jotajotavm.com/android



CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

Una vez estamos dentro de la Play Console podremos administrar nuestras aplicaciones. Para publicar una nueva pulsamos el botón “Crear aplicación”

The screenshot shows the Google Play Console interface at the URL <https://play.google.com/console/u/0/developers/4823090419690685707/app-list>. On the right side, there is a prominent blue button labeled "Crear aplicación". A large red oval highlights this button, and a red curved arrow points from the text above to it.

A continuación Google te pedirá los datos que debes rellenar. Estos formularios pueden variar con el tiempo. Por ejemplo, a raíz de la pandemia de coronavirus, Google añadió preguntas sobre si tu app estaba orientada a dar servicios relacionados al covid-19. Por el momento el formulario tiene este aspecto:

Crear aplicación

Detalles de la aplicación

Nombre de la aplicación Este es el nombre que tendrá tu aplicación en Google Play 0/30

Idioma predeterminado Inglés (Estados Unidos) – en-US

Aplicación o juego Puedes cambiar esta opción más tarde en Configuración de la tienda

- Aplicación
 Juego

Gratis o de pago Puedes editar esta información más tarde en la página de aplicación de pago

- Gratis
 De pago

Declaraciones

Políticas del Programa para Desarrolladores

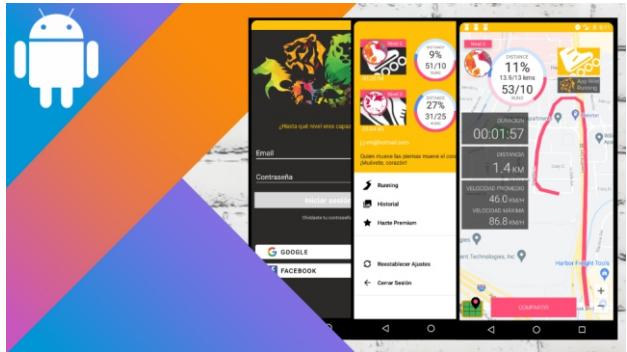
- Confirma que la aplicación cumple las Políticas del Programa para Desarrolladores
La aplicación cumple las Políticas del Programa para Desarrolladores. Consulta estos consejos sobre cómo crear descripciones de aplicaciones de conformidad con las políticas para conocer los motivos habituales por los que se suspenden las aplicaciones y poder evitar la suspensión. Si tu aplicación o tu ficha de Play Store cumple los requisitos para enviar información por adelantado al equipo de revisión de aplicaciones de Google Play, ponte en contacto con nosotros antes de realizar la publicación.

Leyes de exportación de EE.UU.

- Aceptar las leyes de exportación de EE. UU.
Comprendo que mi aplicación de software puede estar sujeta a las leyes de exportación de Estados Unidos independientemente de cuál sea mi ubicación o mi nacionalidad. Confirmo que he cumplido todas las estipulaciones de dichas leyes, incluidos los requisitos relativos al software con funciones de encriptación. Por la presente, certifico que mi aplicación tiene la autorización necesaria para exportarse desde Estados Unidos conforme a estas leyes. [Más información](#)

Después de llenar los datos y avanzar iremos a la sección “Crecimiento” del menú lateral y haremos click en “Presencia en Google Play Store” y elegiremos “Ficha de Play Store Principal”





Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin

 jotajotavm.com/android



CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

A continuación podremos gestionar los idiomas de la app y deberemos seguir proporcionando la información que la Play Store mostrará de tu app, como el nombre, descripción breve y descripción completa

Ficha de Play Store principal

Edita el nombre, el ícono, las capturas de pantalla y más atributos de tu aplicación para mostrarla a los usuarios en Google Play. [Mostrar más](#)

Predeterminado: Español (España) (es-ES) [Gestionar traducciones](#)

* Campos obligatorios. Rellena todos los ca

Detalles de la aplicación

Consulta la [Política de metadatos](#) y las [indicaciones del Centro de Ayuda](#) para evitar los problemas habituales con tu ficha de Play Store. Consulta todas las [políticas del programa](#) antes de enviar tu aplicación.

Si cumples los requisitos para [enviar información por adelantado](#) al equipo de revisión de aplicaciones de Google Play, ponte en contacto con nosotros antes de publicar tu ficha de Play Store.

Nombre de la aplicación *

Knight Challenge (Chess)

Este es el nombre que tendrá tu aplicación en Google Play 24/30

Descripción breve *

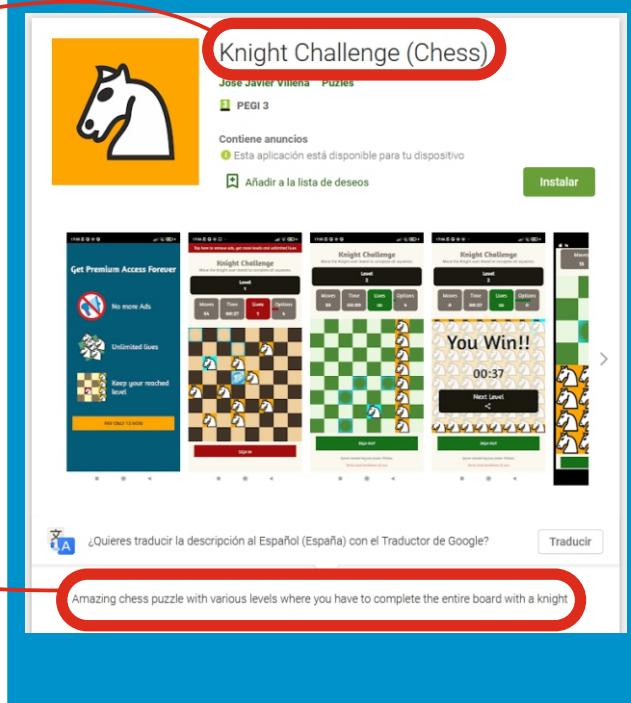
Chess Challenge

Breve descripción de tu aplicación. Los usuarios pueden mostrar la descripción completa. 15/80

Descripción completa *

Amazing chess puzzle with various levels where you have to complete the entire board with a knight

Así se verá la app una vez publicada



Seguidamente deberás proporcionar archivos de imagen muy importantes sobre tu app, tales como el ícono, el banner que quieras que se muestre

Ícono de la aplicación *



Arrastra un archivo PNG o JPEG aquí para subirlo

 Subir

El ícono de tu aplicación debe ser un archivo PNG o JPEG transparente de 1 MB como máximo 512x512 px, y debe cumplir las [especificaciones de diseño](#) y la [política de metadatos](#)



El ícono debes subirlo en formato cuadrado. Después Google lo estilizará con el diseño que este usando, como con esquinas redondeadas

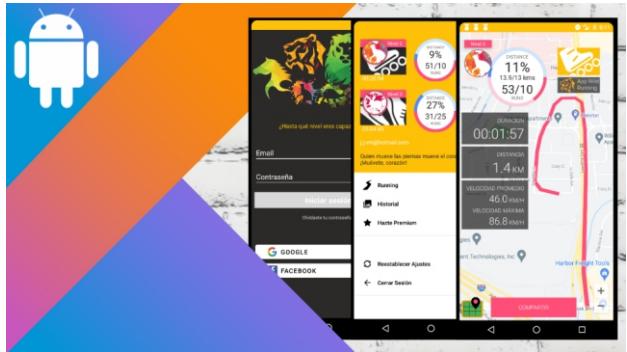
Gráfico de funciones *



Arrastra un archivo PNG o JPEG aquí para subirlo

 Subir





Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin



jotajotavm.com/android

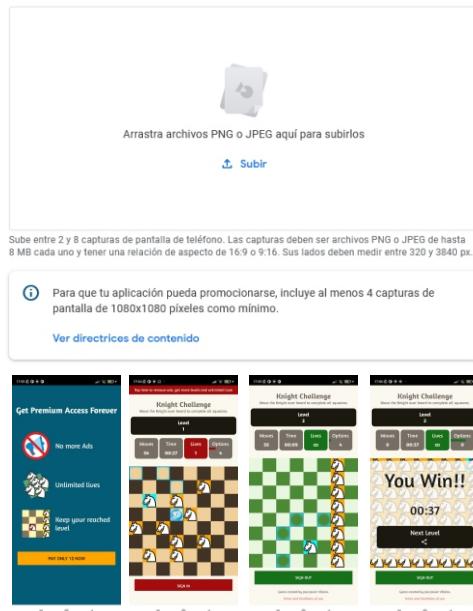


CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

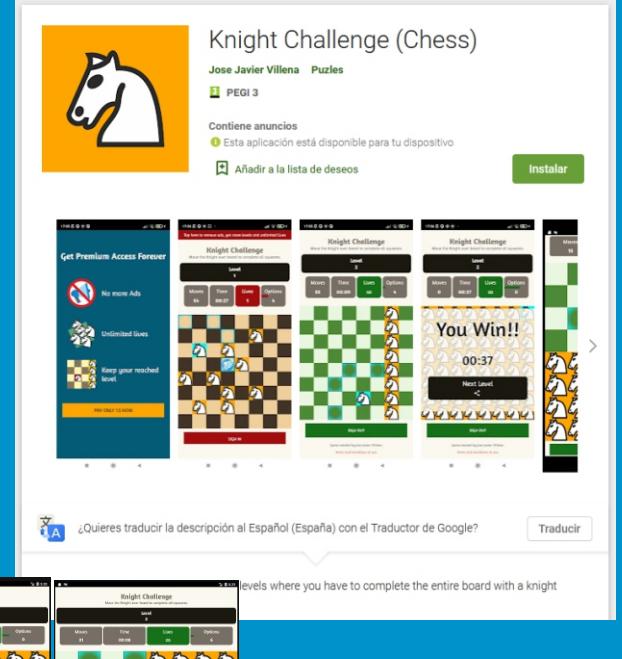
Seguidamente tendrás que enviar muestras de cómo se ve tu app en diferentes dispositivos como en versión teléfono, table de 7 pulgadas y table de 10 pulgadas. También podrás indicar la url de algún video de youtube donde se vea tu aplicación en uso. Es muy importante que respetes las indicaciones sobre medidas y tamaño que deben tener estas imágenes que subas

Teléfono

Capturas de pantalla de teléfonos *



Así se verá la app una vez publicada



Tablet

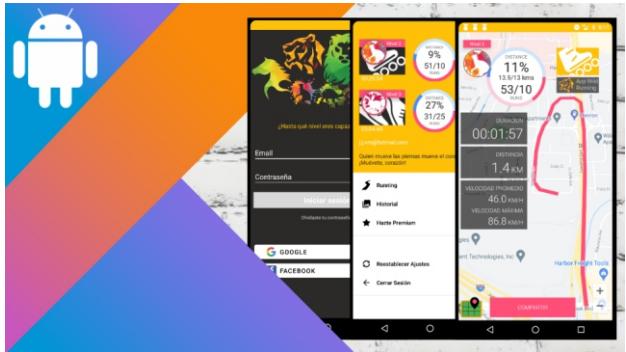
Capturas de pantalla para tablets de 7 pulgadas *



Capturas de pantalla de tablets de 10 pulgadas *



Tras completar todos estos datos le damos al botón "Guardar" y avanzamos



Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin

jotajotavm.com/android



CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

Después elegiremos la opción “Producción” del menú donde podremos crear versiones de la app con el botón “Crear nueva versión”

Tendremos que asignar un nombre de versión con las características que esta tenga. Esto es muy útil a medida que actualizamos la app porque en ese recuadro podremos indicar las novedades de la versión que estamos publicando. En este punto tendremos que subir el fichero bundle de nuestra app que generaremos desde Android Studio.

Crear versión de producción

App bundles

.AAB
Arrastra aquí los app bundles que quieras subir

[Subir](#) [Añadir de la biblioteca](#)

Detalles de la versión

Nombre de la versión *

0/50

Solo se usará para que puedas identificar esta versión y no se mostrará a los usuarios en Google Play. El nombre sugerido se basa en el primer app bundle o APK de esta versión, pero puedes cambiarlo.

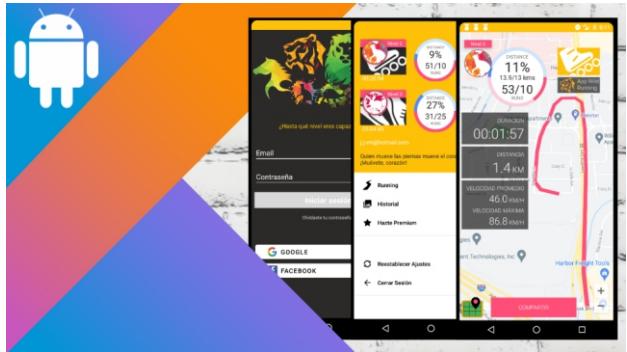
Notas de la versión

[Copiar de una versión anterior](#)

```
<es-ES>
Introduce o pega aquí las notas de la versión en es-ES
</es-ES>
```

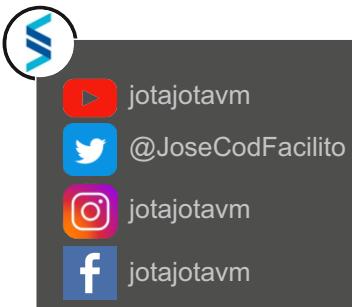
Has incluido notas de la versión en 0 idiomas

Informa a los usuarios del contenido de tu versión. Introduce notas de la versión dentro de las etiquetas de cada idioma.



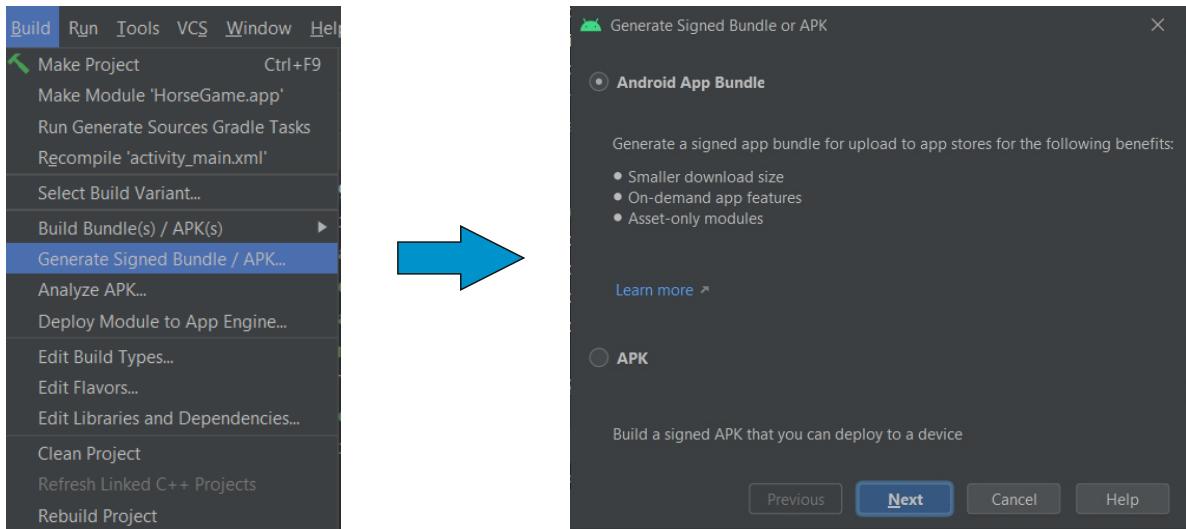
Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin

jotajotavm.com/android

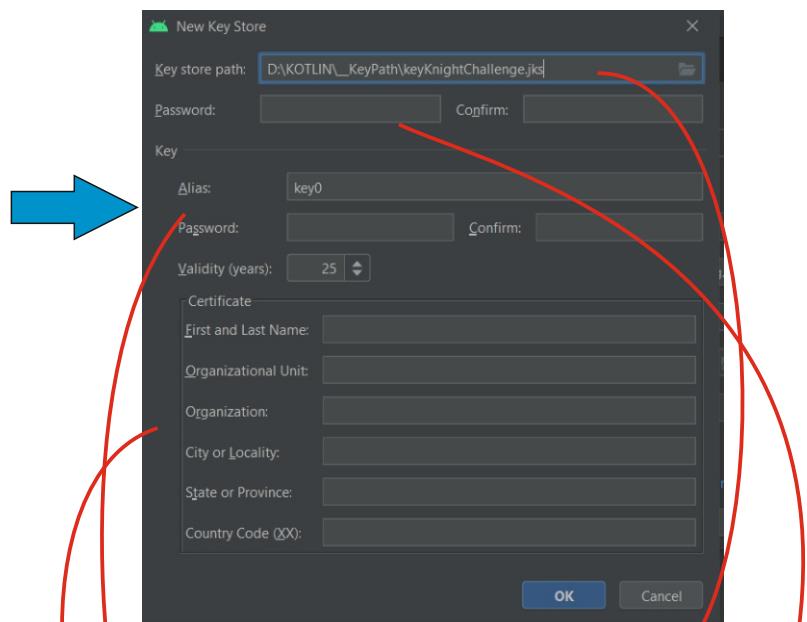
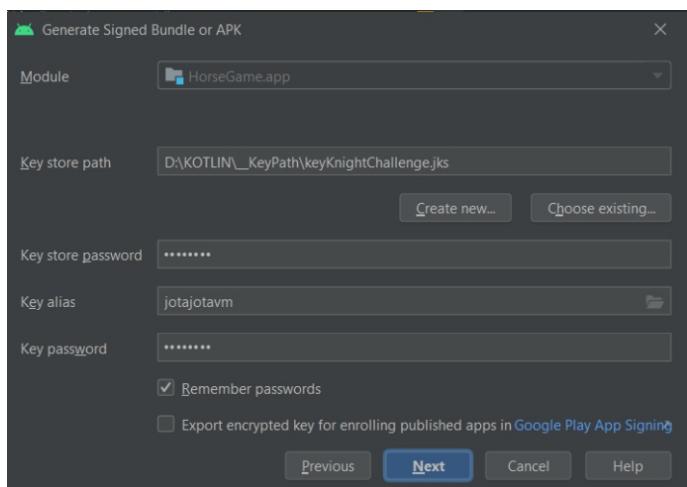


CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

Nos dirigimos en Android Studio a Build > Generate Signed Bundle / APK. Elegimos la opción "Android App Bundle" donde generaremos el archivo .aab que tenemos que subir a la Play Console

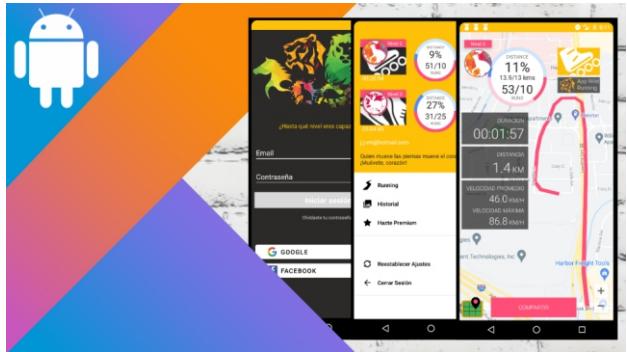


Si es la primera vez que hacemos este proceso tendremos que generar una key con la que firmar la app. Si ya hemos generado previamente algun archivo firmado, la key estara guardad y saldra algo asi



Si queremos crear una key nueva porque esta sea la primera vez que estemos haciendo el proceso o porque simplemente queramos firmarlo con una key nueva, le damos al botón "Create new..."

Debemos elegir una ruta de la key. Asignar una contraseña que usaremos para cada versión. También asignamos un alias y contraseña. Y rellenamos algun dato del ultimo recuadro. Dandonle a Ok volveremos a la ventana de antes con los datos llenados.



Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin



jotajotavm.com/android



CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

Marcamos la opción “Export encrypted key...”, damos a Next y elegimos “release” ya que se trata de una aplicación que queremos tener en producción, no en modo pruebas (debug). Pulsamos en finalizar y esperamos a que Android Studio genere el archivo, se nos notificará y podremos abrir la carpeta donde se ha creado para localizarlo. Ese es el archivo que subiremos a la Play Console

Generate Signed Bundle or APK

Module: HorseGame.app

Key store path: D:\KOTLIN\KeyPath\keyKnightChallenge.jks

Key store password: *****

Key alias: jotajotavm

Key password: *****

Remember passwords:

Export encrypted key for enrolling published apps in Google Play App Signing:

Encrypted key export path: C:/Users/jjvm/Desktop

Build Variants: debug release

Finish

Generate Signed Bundle

App bundle(s) generated successfully for module 'HorseGame.app' with 1 build variant: Build variant 'release': locate or analyze the app bundle.

Locate exported key file.

```
mvn (C:) > Users > jjvm > AndroidStudioProjects > HorseGame > app > release
```

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
app-release.aab	10/02/2022 12:33	Archivo AAB	18.461 KB

Una vez subida a Play Console le damos a Guardar y Revisar. Después se nos notificará de varios errores.

Esto es totalmente normal, se trata simplemente de más información que debes aportar para que Google de todo por correcto. Dirigiéndonos al panel de control se nos guiará paso a paso por todo el proceso de completa de datos que debemos realizar, tales como

- los países en los que queremos publicar nuestra app
- si tenemos términos y condiciones de uso que adjuntar
- si hay contenido violento o sexual
- si el público de nuestra app incluye menores de edad
- si se guardan datos de usuarios y tal caso si están encriptados

... y muchos otros datos más que dependerán en parte de las respuestas que des dependiendo de las características de tu app, por lo que este proceso es diferente para cada caso. Por ese motivo no quiero confundirte con capturas de pantalla que sean diferentes a las que tu podrías tener. Simplemente hay que seguir los pasos que el propio panel de control que Google te va muestra

A medida que cada punto pendiente de llenar quede completado, lo veremos marcado del así →

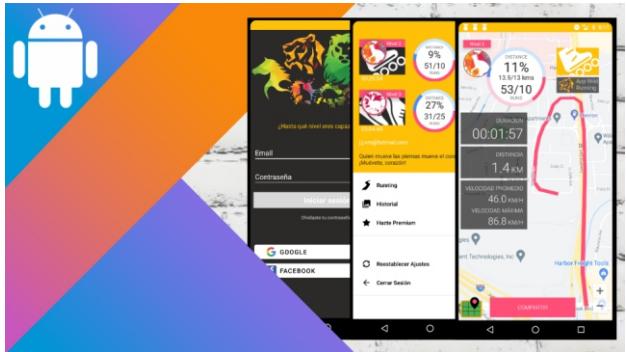
Primeros pasos

Facilita información sobre tu aplicación y configura tu Ficha de Play Store

Completadas: 5 de 6 ▾

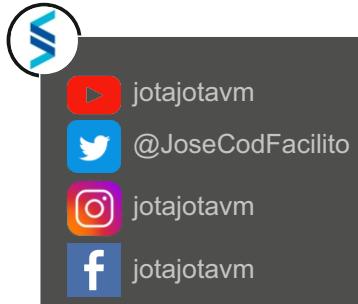
EXPLÍCANOS QUÉ TIPO DE CONTENIDO TIENE TU APLICACIÓN

- Acceso a las aplicaciones
- Anuncios
- Clasificación de contenido
- Audiencia objetivo



Curso de Programación de Aplicaciones para Android con Kotlin

 jotajotavm.com/android



CÓMO SUBIR LA APP A LA PLAY STORE DE GOOGLE

Después de completar todo el proceso de datos solicitados podrás pulsar el botón inferior “Iniciar lanzamiento a producción” y Google revisará la aplicación antes de hacerla pública

Este proceso puede durar semanas. En caso de que Google encuentre alguna observación que impida su lanzamiento te lo hará saber para que hagas las correcciones correspondientes

Este proceso es el mismo para publicar actualizaciones de apps ya disponibles en Play Store, recordando que en el código del build.gradle (Module: app) tenemos que actualizar el valor de los campos `versionCode` y `versionName`

```
android {  
    compileSdk 31  
  
    defaultConfig {  
        applicationId "com.jotajotavm.horsegame"  
        minSdk 21  
        targetSdk 31  
        versionCode 2  
        versionName "1.1"  
  
        testInstrumentationRunner "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner"  
    }  
}
```