# Procédure de création – Application Android avec Expo CLI

Une fois l’outil Expo CLI installé et votre projet React Native ou Vue Native créé, la prochaine étape est de configurer votre projet afin de le rendre disponible au grand public. Pour y parvenir, une configuration de base est nécessaire.

## Configuration du projet

Une configuration minimale est nécessaire afin d’être en mesure de créer les fichiers à déployer sur les App Stores. Le fichier app.json du projet devrait comporter l’objet suivant :

{

"expo": {

"name": "Your App Name",

"icon": "./path/to/your/app-icon.png",

"version": "1.0.0",

"slug": "your-app-slug",

"ios": {

"bundleIdentifier": "com.yourcompany.yourappname",

"buildNumber": "1.0.0"

},

"android": {

"package": "com.yourcompany.yourappname",

"versionCode": 1

}

}

}

Dans ce document, nous nous intéresserons à l’objet *android*.

* La propriété *package* correspond au nom de votre package et doit être unique dans le Google Play Store. Cette propriété utilise du *Reverse DNS* mais ne nécessite pas de correspondre à un nom de domaine existant.
* La propriété *versionCode* correspond au numéro de version de l’application dans le Google Play Store et doit être un nombre entier.

Il existe un grand nombre de propriétés disponibles pour l’objet *android*. Veuillez consulter la documentation suivante pour obtenir la liste complète des propriétés :

<https://docs.expo.io/workflow/configuration/>

## Construire le package de l’application

Pour obtenir un package de l’application pouvant être utilisé dans le Google Play Store, vous devez lancer, dans le répertoire du projet, la commande suivante (assurez-vous que les commandes de *build* sont présentes dans le fichier *package.json*) :

expo build:android

L’outil expo vous demandera alors quel type de compilation il devra effectuer. Vous avez deux choix : créer un APK ou un App Bundle.

* Vous pourrez utiliser le fichier .apk afin d’installer directement l’application sur un appareil Android afin de tester ou encore rendre disponible l’application sur le Google Play Store (afin de respecter les règles du Store, veuillez consulter la documentation suivante pour plus de détails : <https://developer.android.com/distribute/best-practices/develop/understand-play-policies>).
* La seconde option est de créer un App Bundle qui comporte un format de publication et qui contient tout le code compilé de l’application ainsi que toutes les ressources nécessaires au fonctionnement de l’application. La différence majeure entre un APK et un App Bundle est que ce dernier ne peut pas être installé sur un appareil Android. Il fournit plutôt aux serveurs Google Play les outils nécessaires afin qu’ils génèrent à votre place des APK optimisés pour chaque appareil. Les usagers pourront ainsi profiter de bundles réduits spécifiques à leurs appareils. Cette option vous évite donc d’avoir à gérer cette optimisation.

Lorsque vous aurez choisi votre option de compilation, Expo vous demandera si vous souhaitez utiliser une clé Keystore ou si vous souhaitez laisser Expo la générer. Il vaut mieux choisir la seconde option lors de la première compilation. Expo lancera ensuite la compilation et votre bundle sera disponible à l’URL présenté dans la console.

Il est conseillé de récupérer la Keystore grâce à la commande ci-dessous, étant donné que le Google Play Store nécessite une clé identique pour la même application :

expo fetch:android:keystore

Voilà ! Il ne vous reste plus qu’à publier votre application sur le Google Play Store.