
Nombre Proyecto

Guía de Construcción (Android)

| | |
|---------|------------|
| Versión | 2015-06-15 |
|---------|------------|

Historial de Versiones

| Fecha | Autor | Resumen del Cambio | Secciones modificadas |
|------------|-------|--------------------|-----------------------|
| 2015-03-09 | XXXXX | Versión Inicial | Todas |

Requisitos del sistema

- Windows 7 (32 o 64 bits) o Windows 8 (32 o 64 bits)
- Mac OS X 10.5.8 o superior (solo x86)

Requisitos Técnicos

La persona encargada de construir la aplicación, deberá tener conocimientos de instalación de aplicaciones sobre plataformas Windows y/o MAC OS X. Además deberá conocer comandos básicos de DOS y saber configurar variables de entorno.

1. Extraer Fuentes

Descomprimir las fuentes del archivo XXXXXXXX en una ruta de la unidad del disco local, por ejemplo en:

C:\proyectos

Al descomprimirse se debería crear una estructura de carpetas similar a la imagen de abajo.




2. Instalación de SDK

En caso de no tener instalado el SDK para Android, deberá descargarlo de la página:

<http://developer.android.com/sdk/installing/index.html>

Se recomienda descargar Stand-alone SDK Tools

developer.android.com/sdk/installing/index.html


Developers

Design
Develop
Distribute

Training
API Guides
Reference
Tools
Google Services
Samples

Download
Installing the SDK
Adding SDK Packages
Android Studio
Workflow
Tools Help
Build System
Support Library
Revisions
NDK
ADK
Eclipse with ADT

Installing the Android SDK

If you haven't already, [download the Android SDK bundle for Android Studio](#) or the [stand-alone SDK Tools](#).

Then, select which SDK bundle you want to install:

Android Studio
Stand-alone SDK Tools

8+1 2.8k

Except as noted, this content is licensed under [Creative Commons Attribution 2.5](#). For details and restrictions, see the [Content License](#).

[About Android](#) | [Legal](#) | [Support](#)

Se recomienda descargar el archivo ejecutable (exe)

SDK Tools Only

If you prefer to use a different IDE or run the tools from the command line or with build scripts, you can instead download the stand-alone Android SDK Tools. These packages provide the basic SDK tools for app development, without an IDE. Also see the [SDK tools release notes](#).

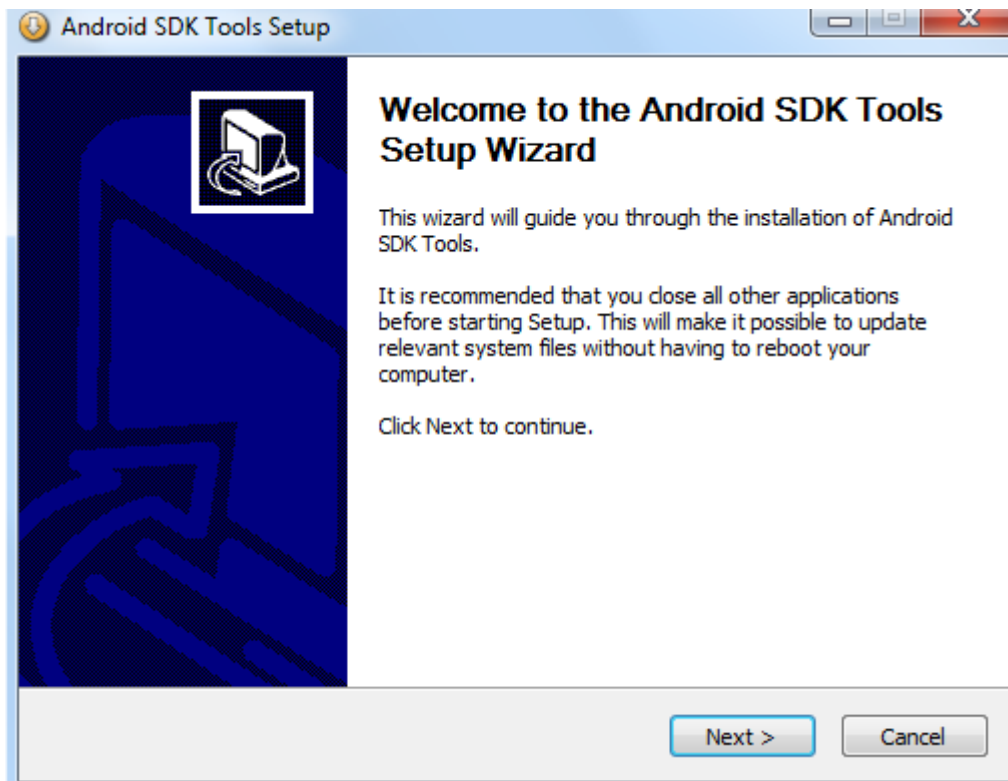
| Platform | Package | Size | SHA-1 Checksum |
|----------|--|-----------------|--|
| Windows | installer_r24.0.2-windows.exe (Recommended) | 91428280 bytes | edac14e1541e97d68821fa3a709b4ea8c659e676 |
| | android-sdk_r24.0.2-windows.zip | 139473113 bytes | 51269c8336f936fc9b9538f9b9ca236b78fb4e4b |
| Mac OS X | android-sdk_r24.0.2-macosx.zip | 87262823 bytes | 3ab5e0ab0db5e7c45de9da7ff525dee6cfa97455 |
| Linux | android-sdk_r24.0.2-linux.tgz | 140097024 bytes | b6fd75e8b06b0028c2427e6da7d8a09d8f956a86 |

All Android Studio Packages

Select a specific Android Studio package for your platform. Also see the [Android Studio release notes](#).

| Platform | Package | Size | SHA-1 Checksum |
|----------|--|-----------------|--|
| Windows | android-studio-bundle-135.1740770-windows.exe (Recommended) | 856233768 bytes | 7484b9989d2914e1de30995fb9a97a271a514b3f |
| | android-studio-ide-135.1740770-windows.exe | 242135128 bytes | 5ea77661cd2300cea09e8e34f4a2219a0813911f |

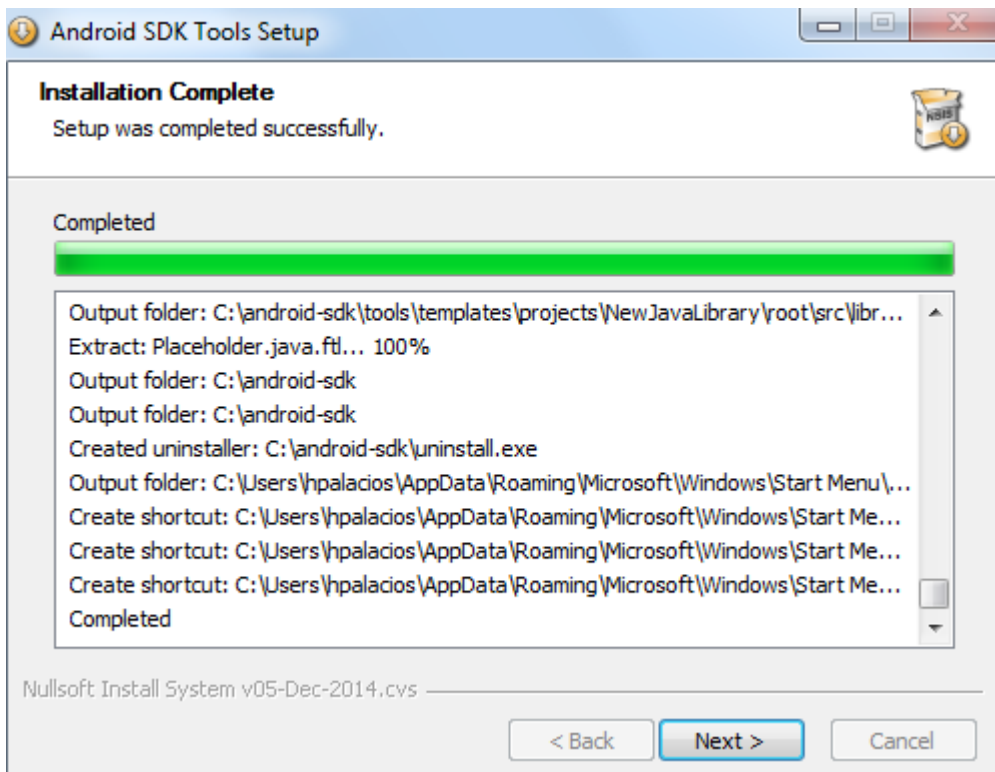
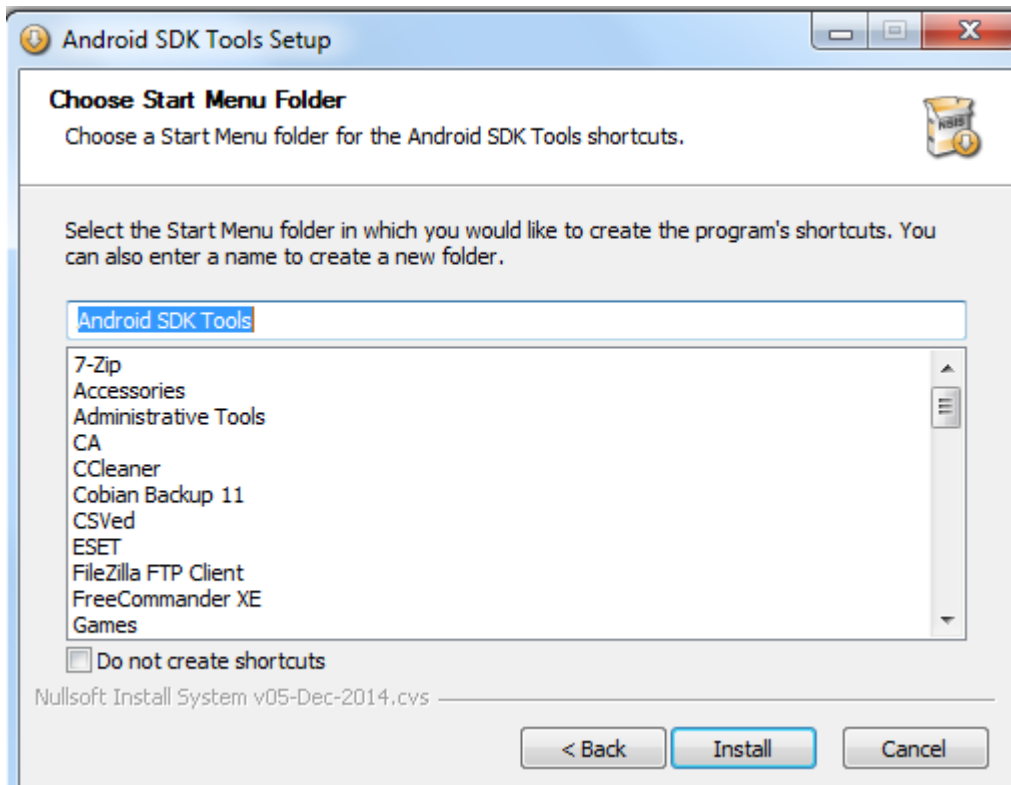
Descargue el archivo y comience con la instalación, revisar las imágenes de abajo.

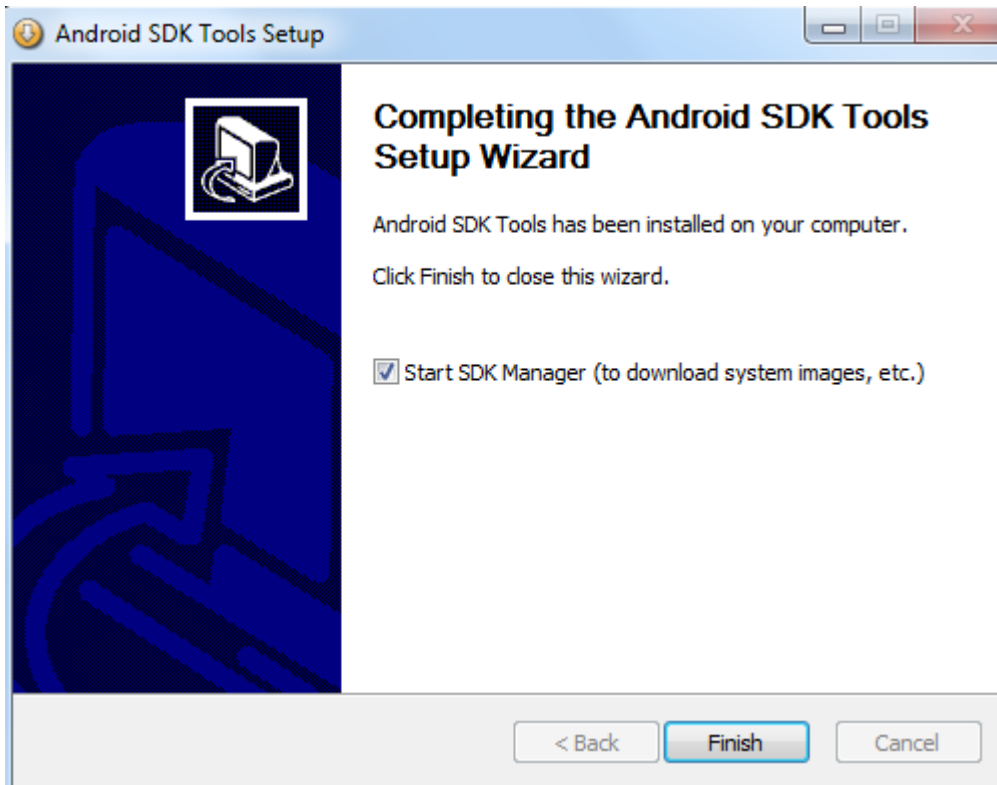




Elija una ruta de destino. Se recomienda una ruta corta tal como en la imagen de abajo.







Cuando finalice la instalación, abrir el SDK Manager y seleccione los package a instalar tal como se muestra en la imagen a continuación.





Configure las variables de entorno, agregando la variable de sistema `ANDROID_HOME` con el valor `c:\android-sdk` (reemplazar por la ruta donde instaló el android sdk en caso sea diferente).



En la variable de sistema `Path`, añada al valor de dicha variable `%ANDROID_HOME%` tal como se ve en la imagen de abajo.

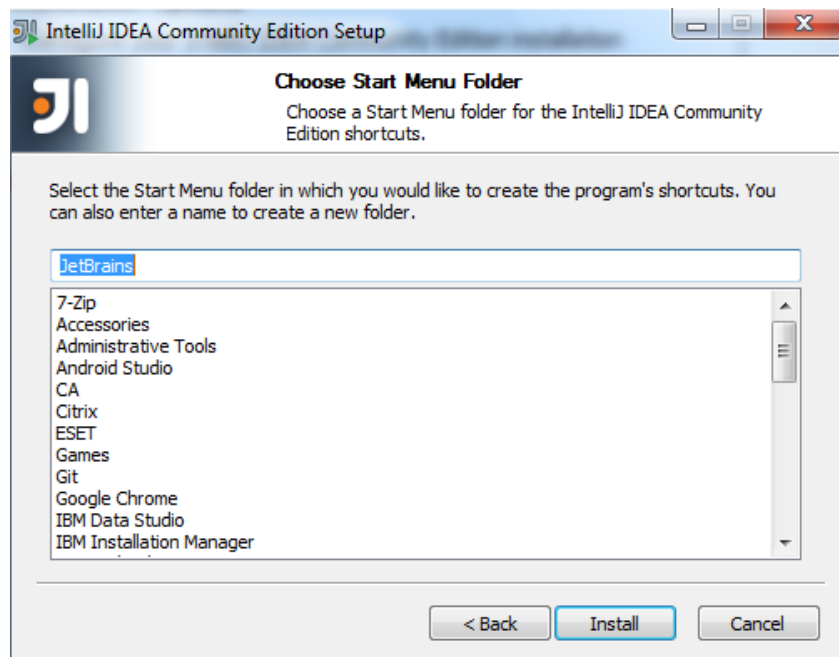
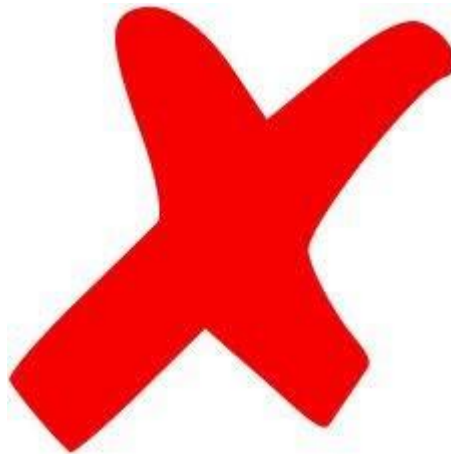


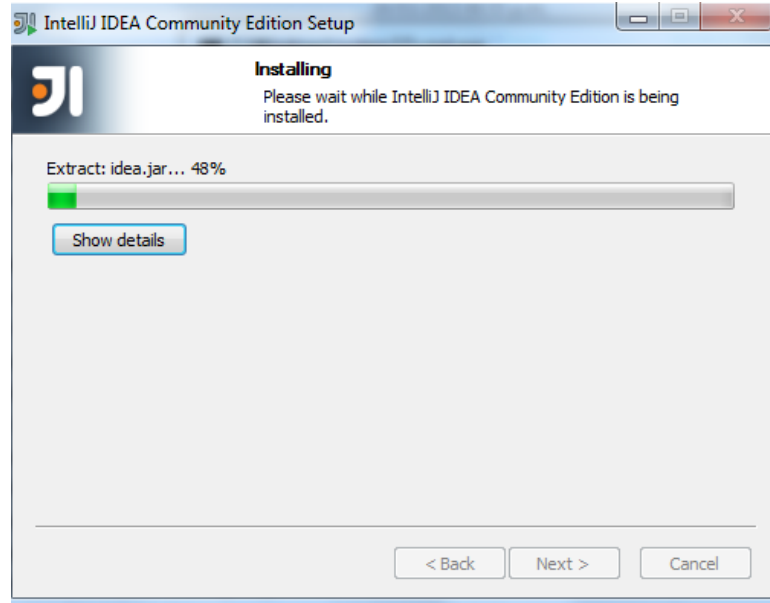
3. Instalación de IntelliJ IDEA

En caso no tener instalado el IDE IntelliJ IDEA, descargar desde su página oficial la última versión estable de la versión Community Edition y proceda a instalarla.

<https://www.jetbrains.com/idea/download/>







Seleccione Run IntelliJ Idea



Dejar la opción por defecto y darle OK

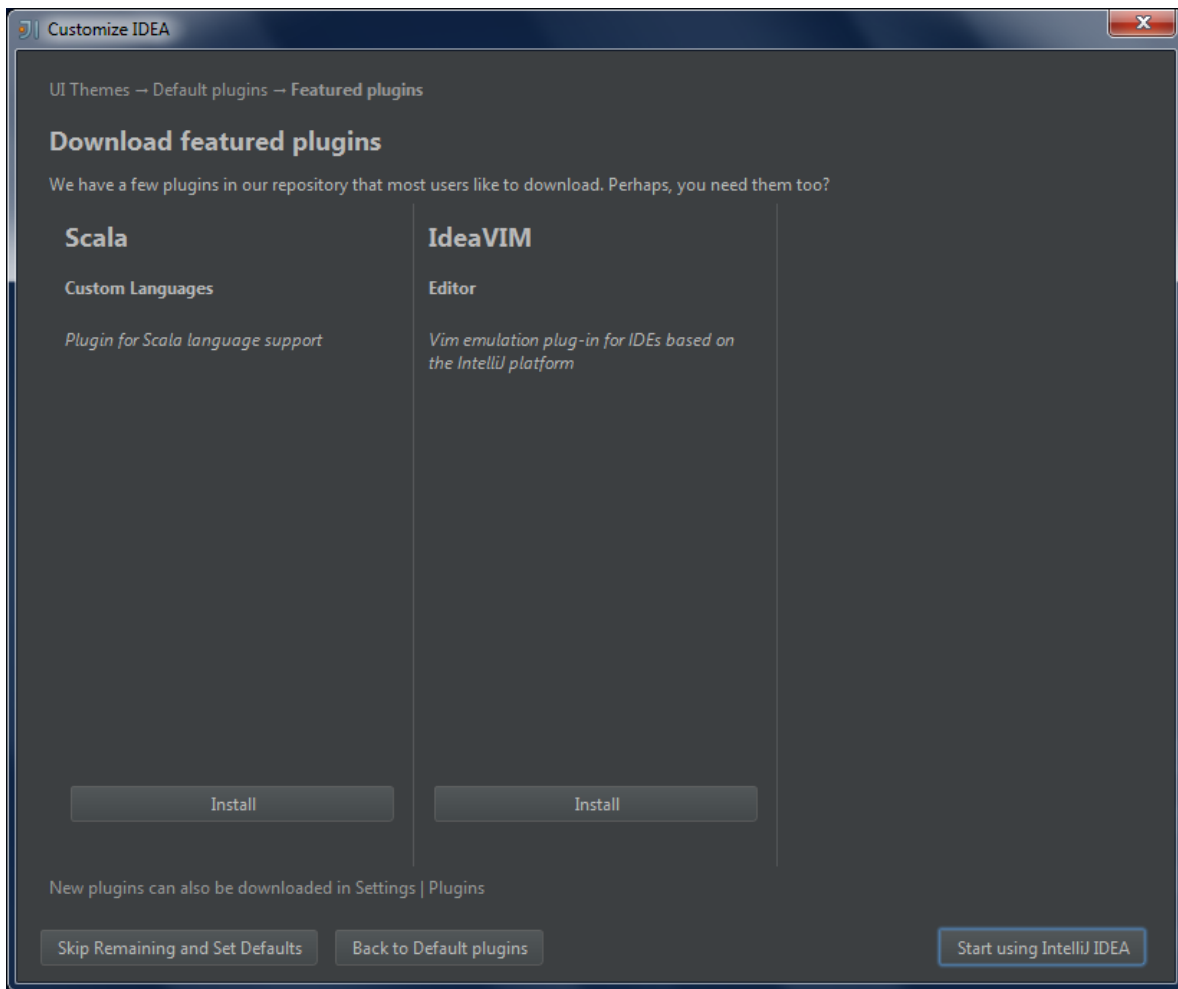


Seleccione el tema que tendrá el IDE, en este caso se ha seleccionado Darcula



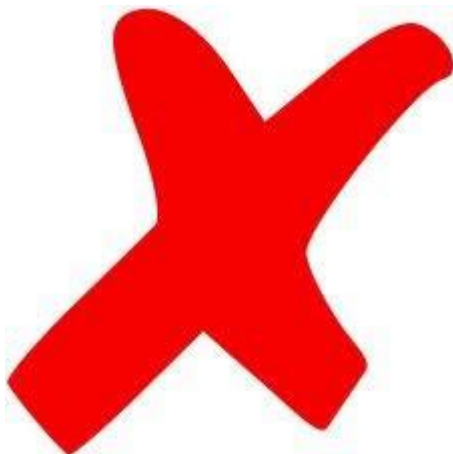
Dejar los valores por defecto y darle siguiente





Y Start using IntelliJ IDEA.

4. Instalación de ANT



5. Instalar NodeJS



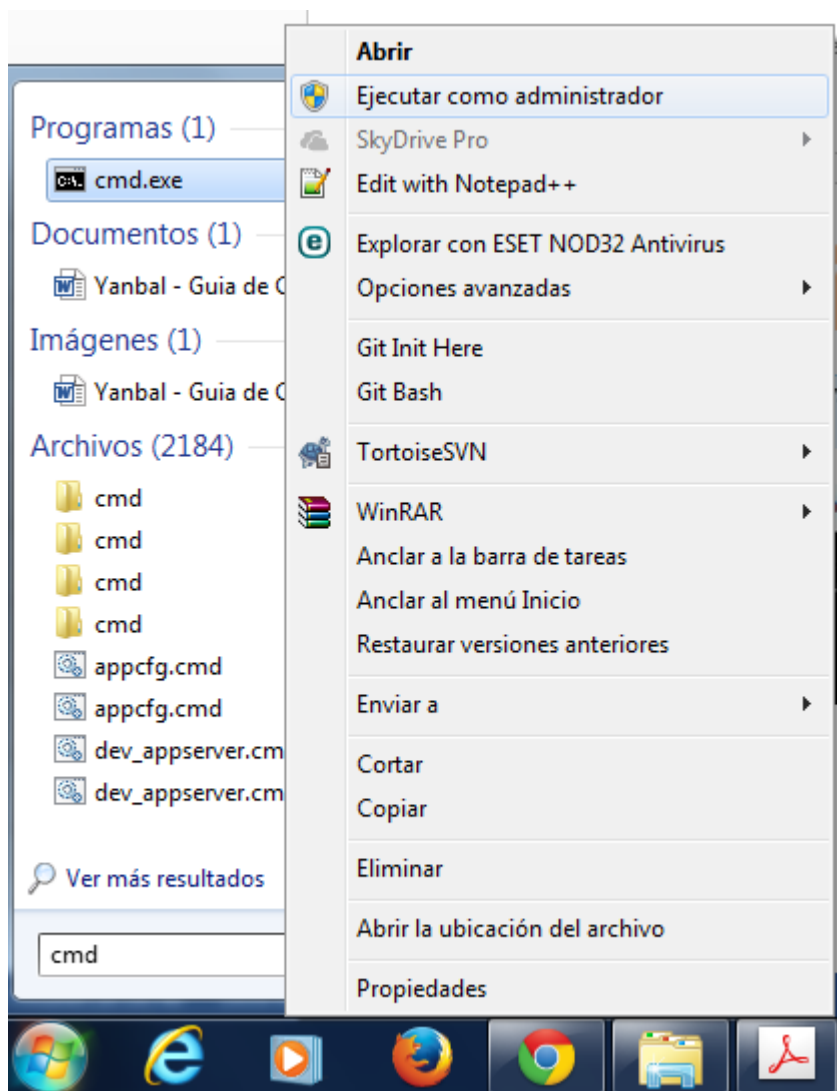
6. Instalación de GIT



7. Instalar Paquetes de la Aplicación

Para la instalación de los paquetes requerido para construir la aplicación, se utilizará Npm, el cual es el instalador de paquetes que trae NodeJS.

Ingresar a cmd.exe como Administrador.



Para la instalación de los paquetes previamente desde la consola de comandos de Windows (cmd) ingresar hasta la carpeta donde se extrajeron las fuentes (Revisar el punto 1 de esta guía).



Una vez ingresado a esta ruta, escribir en la consola de comandos de Windows (cmd) lo siguiente:

```
npm install -g gulp
npm install -g bower
npm install -g ionic
npm install -g cordova
npm install
```

El ultimo comando lee el archivo **package.json** que se encuentra dentro de la carpeta donde se extrajeron las fuentes, el cual permite instalar todas las dependencias necesarias para ejecutar el proyecto.

Si ocurre un error en la instalación trate de limpiar la cache del instalador de paquetes de nodejs

```
npm cache clean
```

8. Construir la aplicación

...

Modificando URLs

Para modificar la url de los servicios y colocar los valores de producción del país del cual se va a empaquetar la aplicación, se debe abrir el archivo gulpfile.js y editar las variables: Services, login y países.

Se debe modificar las urls resaltadas en la imagen de abajo, ya que estas corresponden al ambiente de producción.

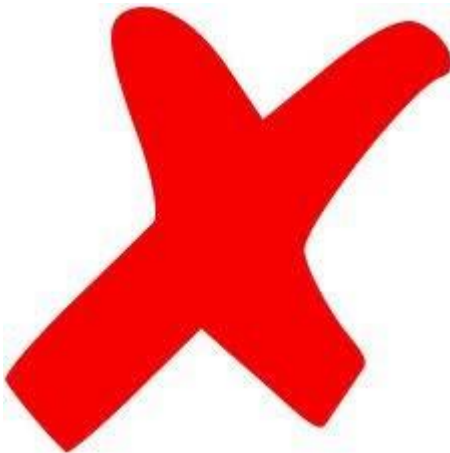
```

36
37 var services = [
38   'https://proxynp.unique-yanbal.com/extranettest/ExtranetPedidosRestWeb/servicio/pedido',
39   'https://perms280.unique-yanbal.com/ExtranetPedidosRestWeb/servicio/pedido',
40   '/servicio/pedido'
41 ];
42
43 var login = [
44   'http://proxynp.unique-yanbal.com/integraciontest/WSIntegracionYanbalStoreWeb/rest',
45   'http://proxynp.unique-yanbal.com/integraciontest/WSIntegracionYanbalStoreWeb/rest',
46   '/servicio/login'
47 ];
48
49 var paises = [
50   'http://proxynp.unique-yanbal.com/integraciondesa/WSIntegracionModularizacionWeb/rest',
51   'http://proxynp.unique-yanbal.com/integraciondesa/WSIntegracionModularizacionWeb/rest',
52   '/servicio/paises'
53 ];

```

Ofuscar archivos

...



En la misma ruta donde se extrajo la aplicación, ejecutar los siguientes comandos.

Ejecute los siguientes comandos:

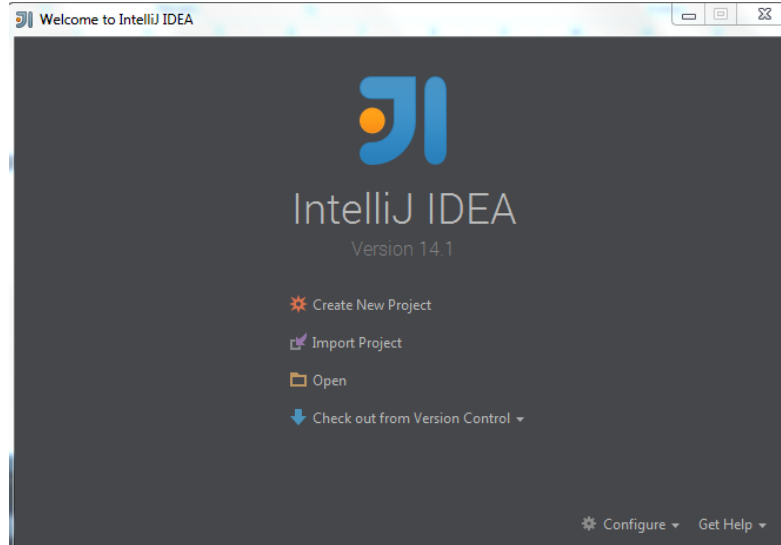
```
ionic platform add android
```

Para la instalación del plugin de Facebook, ejecutar lo siguiente:

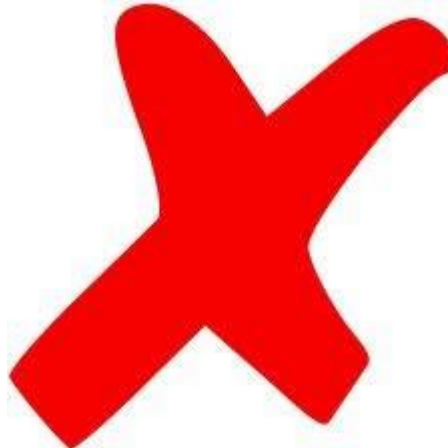
...

Tener en cuenta que valor APP_ID y el valor APP_NAME incluidos en esta guía son los creados por el área de desarrollo..

Proceda a Abrir el programa IntelliJ IDEA y seleccione importar proyecto.



Seleccione: ruta donde instaló la aplicación /platforms/android/.project





Seleccione: todos los proyectos



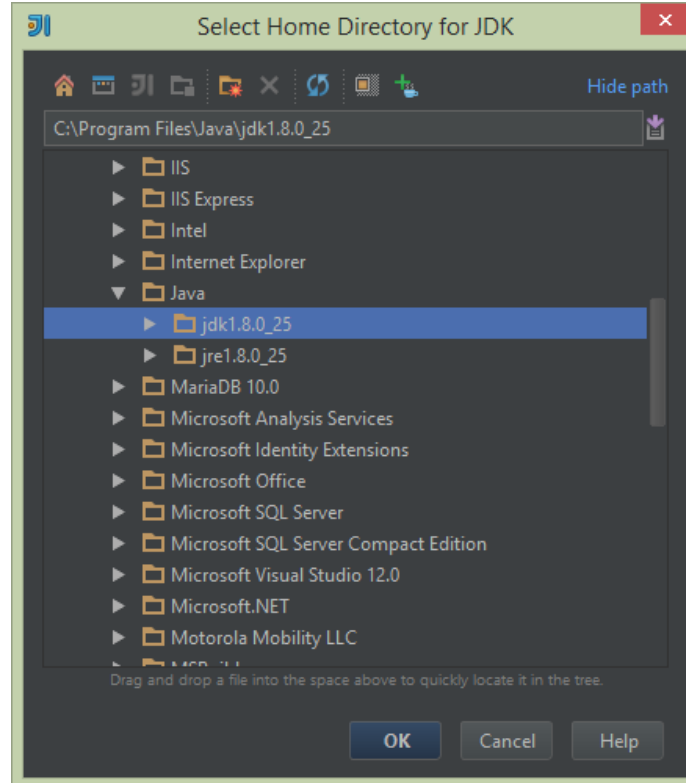
Configure el JDK y SDK



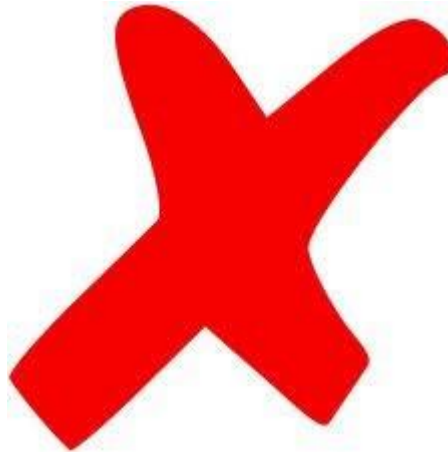
Buscar la ruta en donde está instalado el JDK, de preferencia la última versión que tenga instalada



Presione OK, luego de haber seleccionado la carpeta del JDK



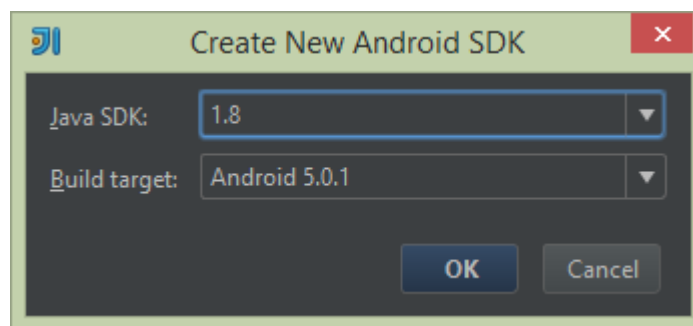
Buscar la ruta en donde está instalado el SDK



Presione OK, luego de haber seleccionado la carpeta del SDK



Luego de Haber seleccionado el JDK y el SDK aparecerá la siguiente pantalla que le pedirá que versión del JDK (en caso tenga varias) y que versión de Android va a trabajar. Por defecto deje con los valores predeterminados, los cuales son siempre la última versión del JDK y del Android que tenga instalado.



Finalice esta pantalla, y espere a que cargue el proyecto pre-configurado.



Configuración del Proyecto

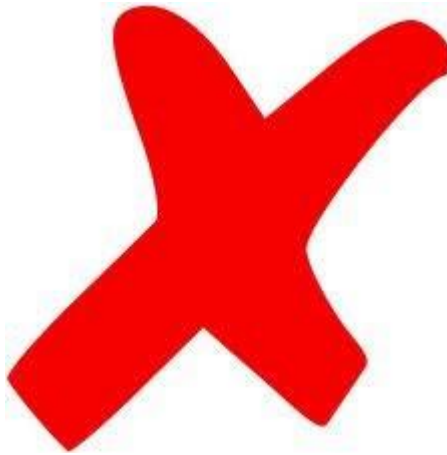
Ingresa a la opción Run / Edit Configuration y agregue una aplicación Android.

En la caja de texto "Name", agregue el nombre de la aplicación: XXX

En la lista desplegable Module, seleccione XXX

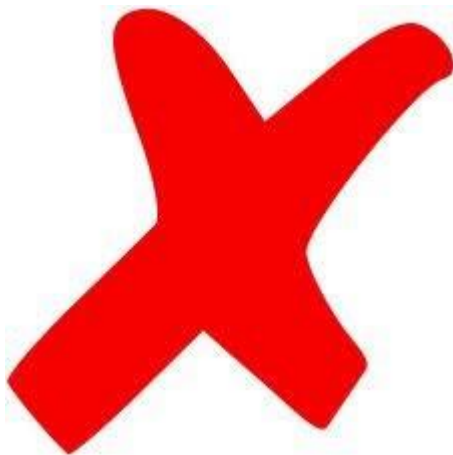
Deberán estar activadas las siguientes opciones (Ver imagen de abajo) :

- Deploy default APK
- Launch default Activity
- Show chooser dialog



Ingresa a la opción File / Project Structure.

Verifique dentro de Project Settings / Project que tenga seleccionado el SDK configurado anteriormente, ver imagen de abajo.



Seleccione la opción Project Settings y verifique que tenga agregado los módulos CordovaLib, XXX.

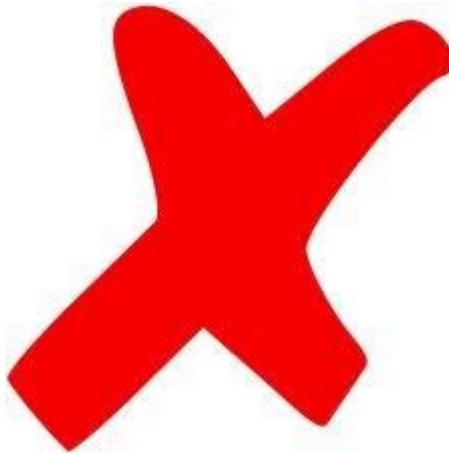
Nota: en algunos casos encontrará que la imagen hace referencia XXX o XXX, considere ambos nombres como los mismo.



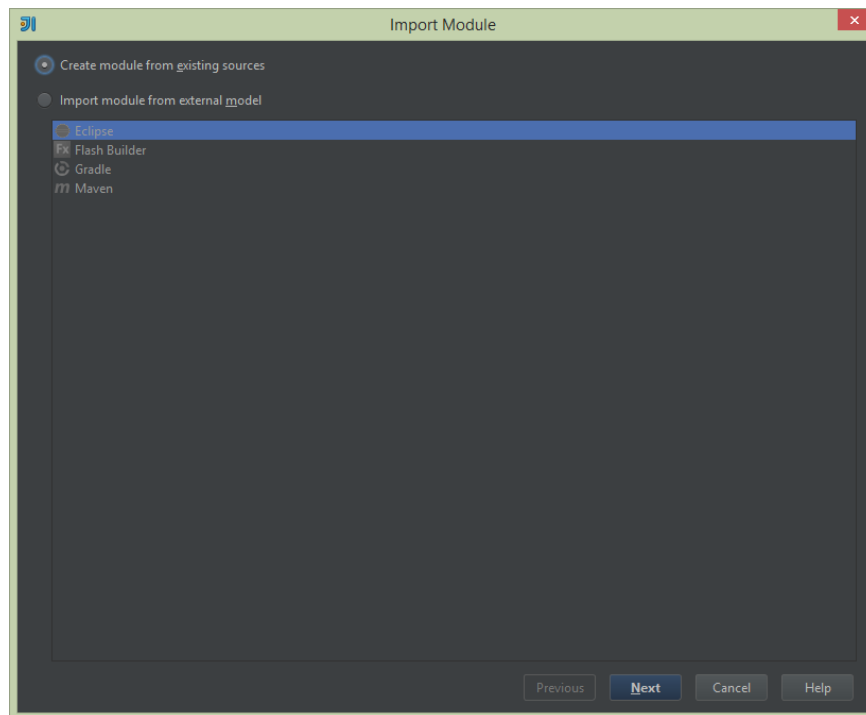
Importar modulo facebook



Seleccione la carpeta FacebookLib y presionar OK



Por defecto darle siguiente hasta finalizar.



Una vez finalizado, validar que en el **Tab Sources** la carpeta src se encuentre seleccionado como **Sources**, tal como muestra la imagen

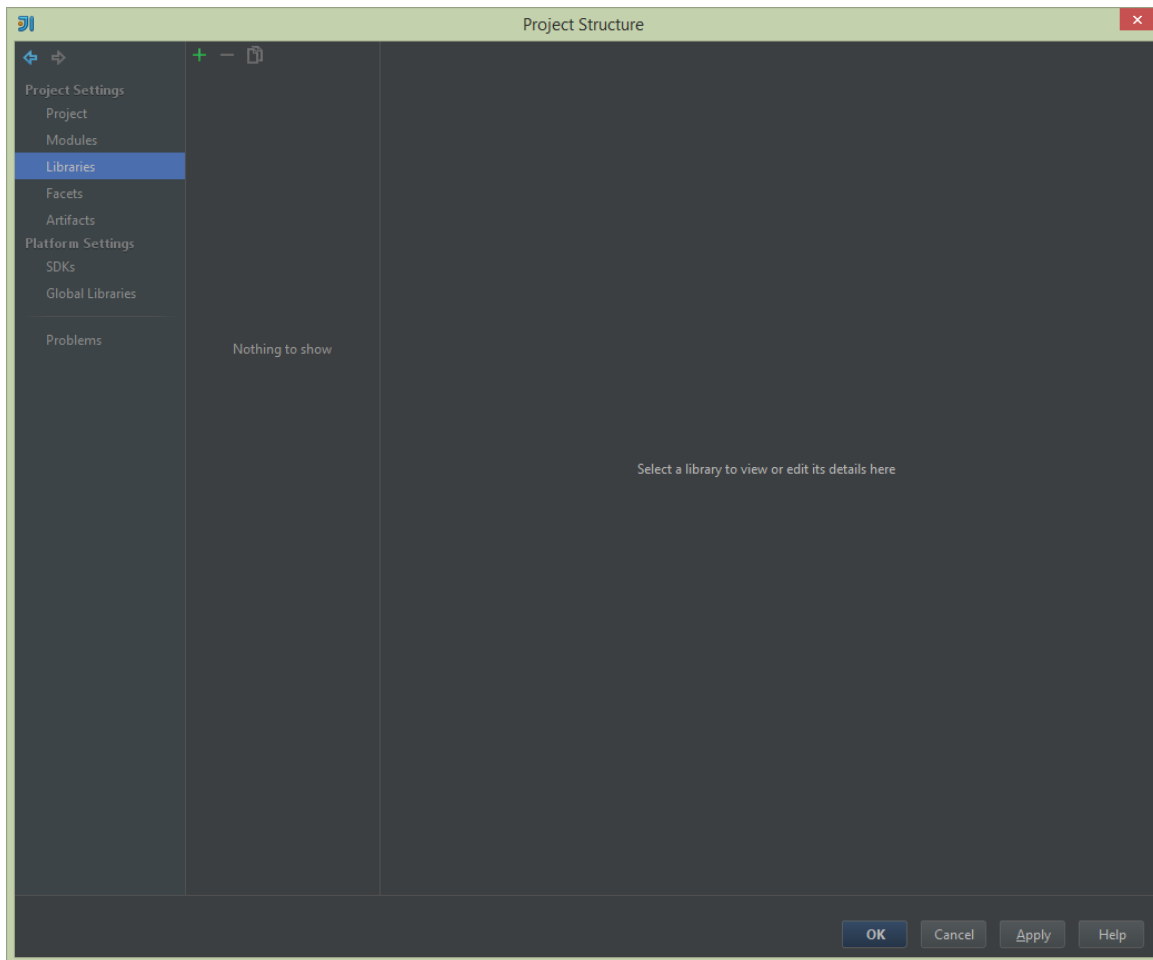


En el **Tab Dependencias** validar que se encuentre seleccione el SDK que fue agregado pasos anteriores.

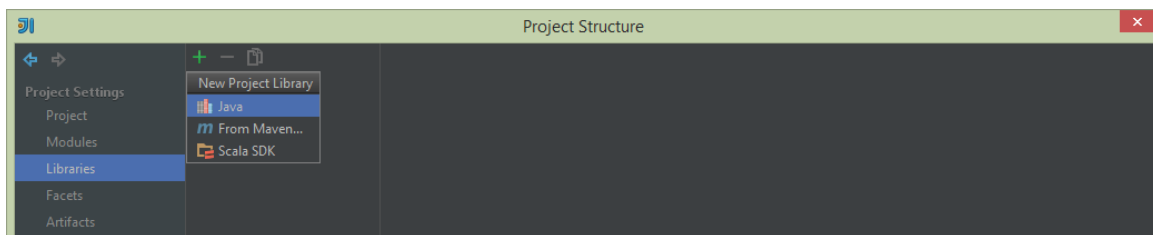


Agregar librerías al Proyecto

Luego de haber importado los módulos, ingresar en el menú izquierdo a la opción **Libraries**



Agregar la librería del Facebook

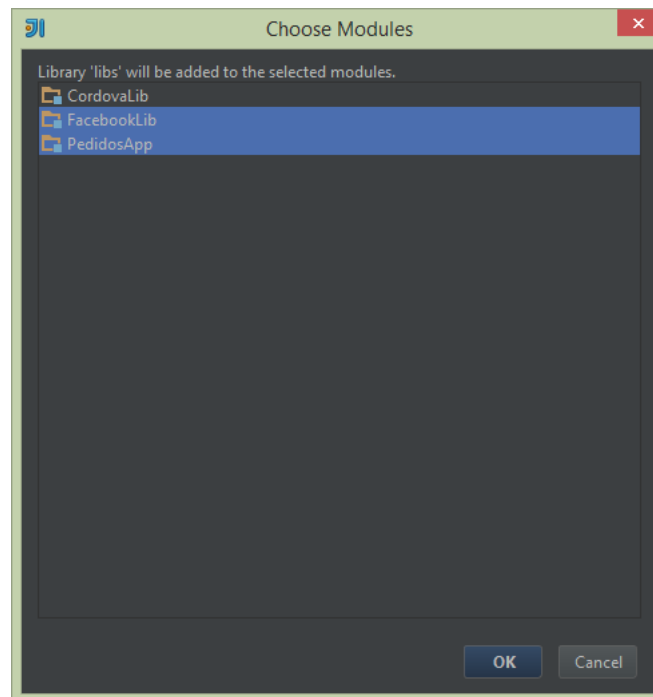


Seleccione la carpeta libs de FacebookLib y presionar OK



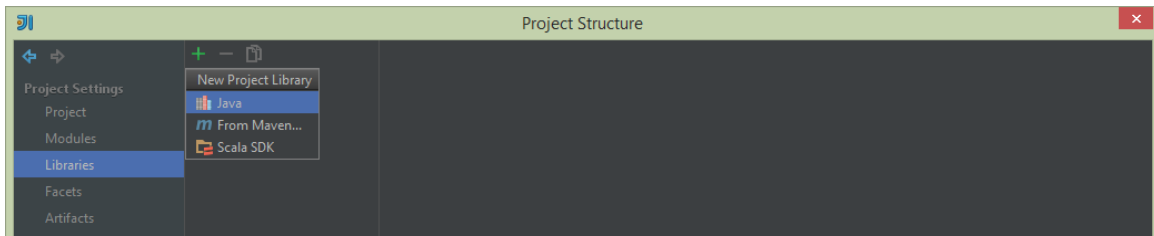
Una vez agregado, aparecerá la siguiente pantalla indicando que módulos van a importar la librería.

Seleccionar el modulo principal **XXX** y **FacebookLib**, presionar OK para finalizar.



...

Agregar la librería de Google Play Services.



Seleccione el archivo google-play-services.jar de la carpeta libs del proyecto android y presionar OK.



Una vez agregado, aparecerá la siguiente pantalla indicando que módulos van a importar la librería.

Seleccionar el modulo principal **XXX** y presionar OK para finalizar.



...



Configurar el modulo principal (XXX)

Ingresar al menú módulos y validar que en el Tab Sources la carpeta sources esta seleccionada como sources, tal como muestra la imagen.



Validar que en el **Tab Dependencies** se encuentre todos los módulos y las librerías creadas o importadas.

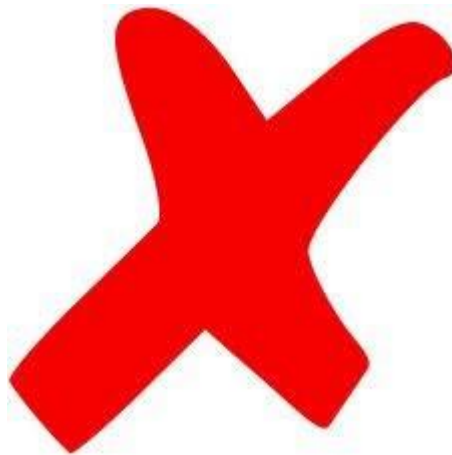


Importar el módulo de FacebookLib, seleccionando el botón más de la derecha y darle **Module dependency**

Seleccionar el módulo **FacebookLib** y presionar OK



Ordenar los módulos y las librerías (arrastrando) de acuerdo a la siguiente imagen

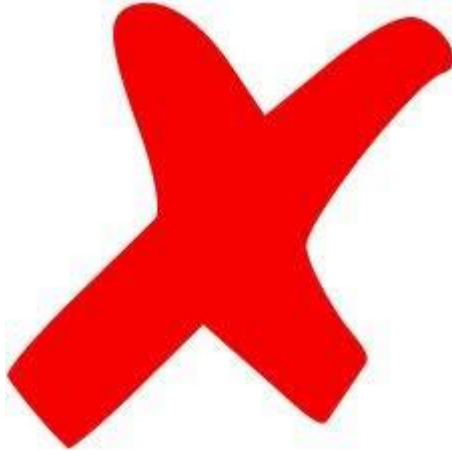


...

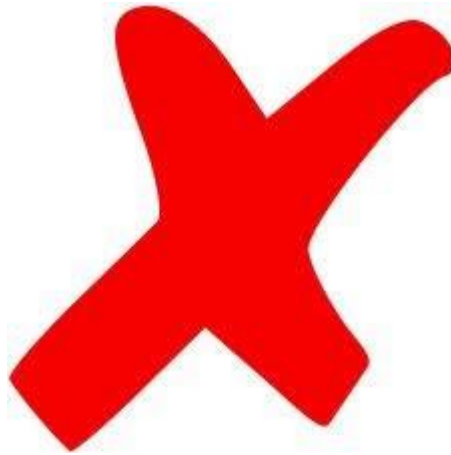
Generation de APK Signed

Ingresa a la opción Build / Generate Signed APK

Luego de mostrarle la siguiente pantalla hacer click en **Create New** para crear un nuevo Key Store



En la siguiente pantalla ingresar los datos que va a contener su nuevo Key Store



| Valor | Descripción |
|---------------------|----------------|
| Key store path | |
| Password | |
| | |
| Alias | |
| Password | |
| Validity | |
| | |
| First and Last Name | |
| Organizational Unit | |
| Organization | |
| City o Locality | |
| State or Province | |
| Country Code | Pais de origen |

Una vez creada el Key store darle OK, aparecerá la siguiente pantalla



Darle siguiente y finalizar



Una vez finalizado aparecerá la siguiente pantalla



Hacer click en Show in Explorer, y automáticamente se seleccionara el apk en la ruta especificada

