

Desarrollo para dispositivos móviles con Android: Subida de aplicaciones a la tienda.

Contenido

Desarrollo para dispositivos móviles con Android: Subida de aplicaciones a la tienda.....	1
1Introducción.....	2
2Generando una aplicación firmada.....	2
2.1DroidKeyGen.....	3
3Crear una cuenta como desarrollador.....	4
4Distribuyendo una aplicación.....	5
5Referencias.....	7

1 Introducción

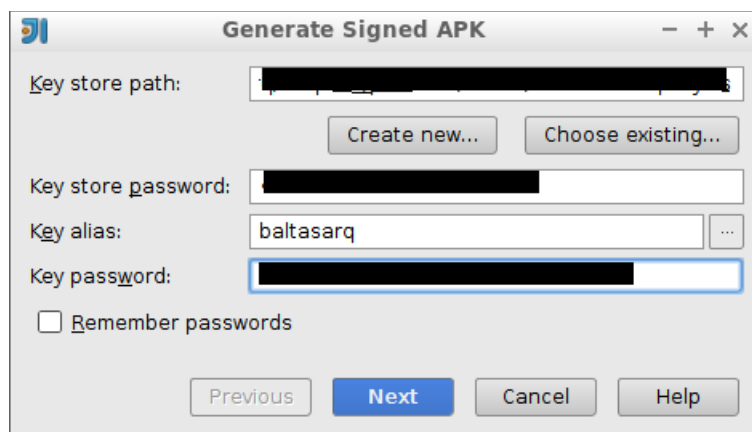
Una vez creada una aplicación para Android, llega el momento de la distribución. Android proporciona un servicio o tienda, *Google Play*, que permite distribuir de forma sencilla las *apps*, al alcance de todo el mundo. En esta tienda, es posible promocionar aplicaciones gratuitas, o de pago, estableciendo también servicios de publicidad, API's...

2 Generando una aplicación firmada

Por defecto, cuando compilamos una aplicación en *IntelliJ IDEA* o *Android Studio*, esta está firmada en modo de depuración. Esta es una clave conocida por todo el mundo, que se usa solo para probar que las aplicaciones funcionan. Es evidentemente posible colgar en servidores archivos APK y que la gente los copie en sus teléfonos, pero no es la forma esperada de distribución de las *apps*.

Así, el primer paso para un desarrollador de Android es obtener una firma que le permita generar un aplicación apta para subir a la tienda. Existen dos maneras básicas de obtener una clave: contratar una por parte de un organismo certificado (a cambio de un coste), o crear una clave auto firmada. Dado que esta última posibilidad es muy sencilla y no supone ningún coste, huelga decir que es la solución más popular entre desarrolladores.

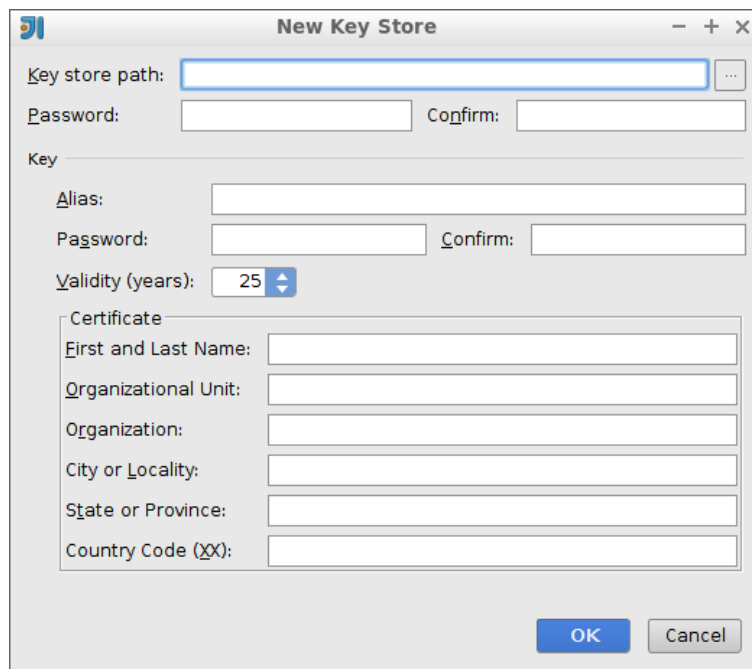
El proceso comienza cuando se decide que la aplicación está lista para pasar a producción. En ese momento se selecciona *Build >> Build signed APK*. Entonces se abre una ventana parecida a la siguiente (aunque vacía). En esta ventana se permite utilizar un almacén de firmas ya existente, o crear uno nuevo. En este paso, crearemos uno nuevo.



Al pulsar "Create new...", se abrirá otra ventana en la que se especifican todos los datos del desarrollador. Nótese que estos almacenes de firmas o *key stores* no son específicas de aplicaciones Android, así que pueden contener varias claves, lo cual puede ser conveniente o no. Por eso es necesario especificar una clave para el almacén y otra para el alias de cada una de las claves (si bien, pueden ser las mismas).

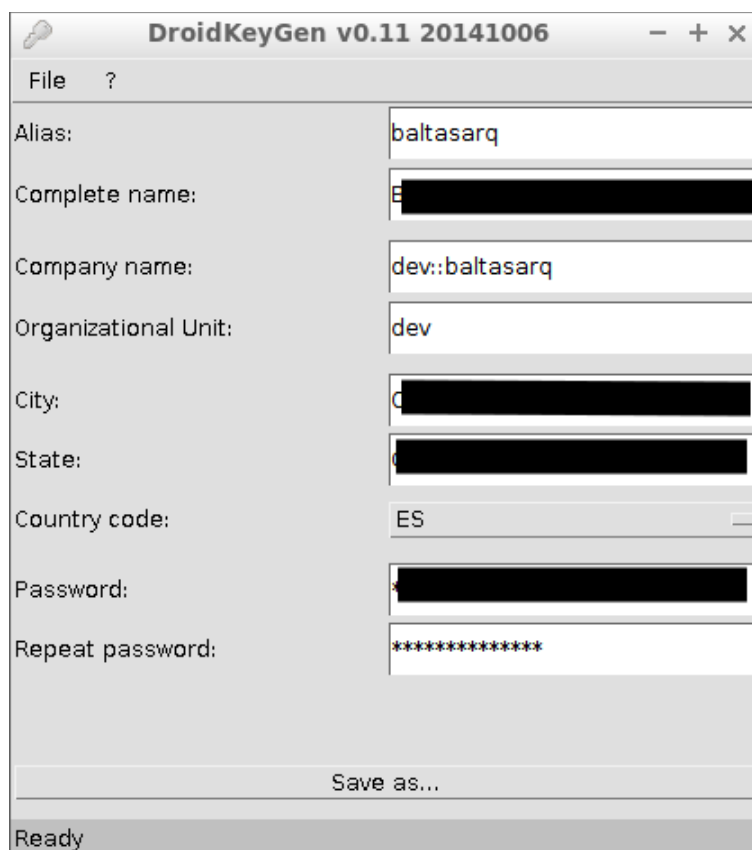
Una vez creado el almacén de claves (cuya ruta se especifica en la parte superior de la pantalla), es conveniente guardarlo en un lugar de referencia para poder reutilizarlo siempre que se desee firmar una aplicación como el mismo desarrollador.

Una vez establecida la firma, es posible generar el archivo APK en cualquier directorio.



2.1 DroidKeyGen

En caso de no poder contar con las herramientas de *IntelliJ IDEA* para crear la firma, es posible utilizar **DroidKeyGen**, que permite crear o modificar un almacén de claves con una sola clave.



Mediante las opciones *File >> New* se crea un almacén nuevo, y mediante *File >> Check*, se puede modificar uno ya existente. Solo pide una única clave, que es la misma para el almacén y para la firma misma.

3 Crear una cuenta como desarrollador

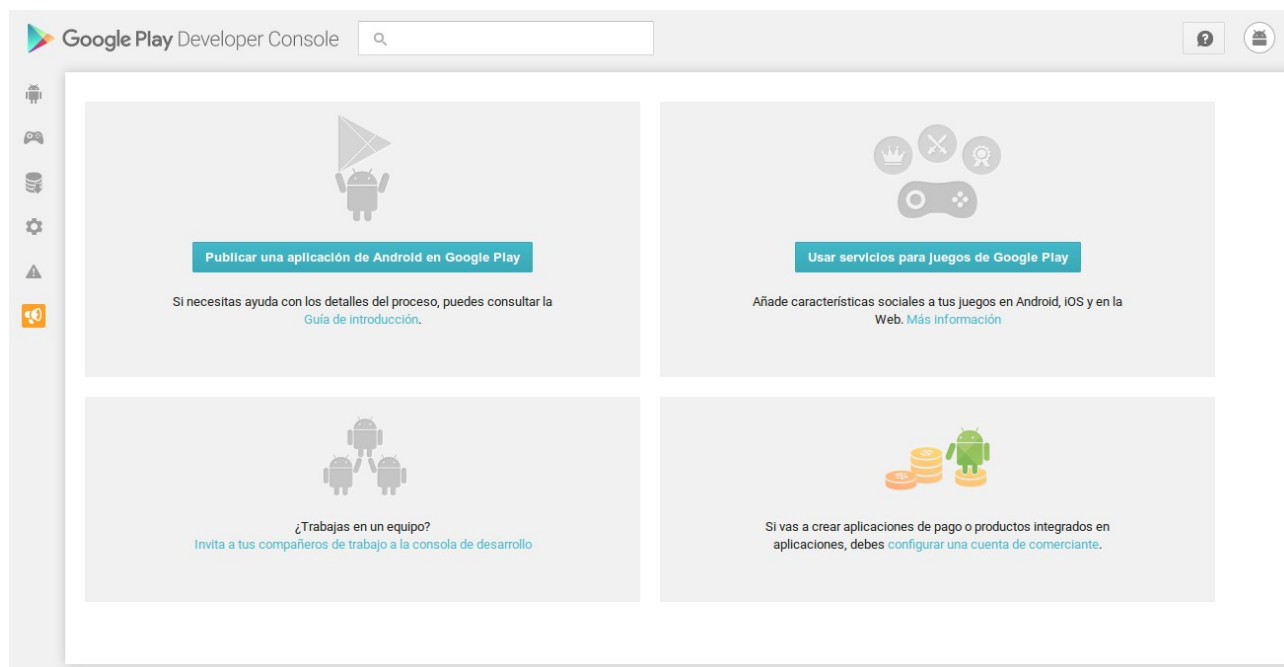
Una vez que se tiene una aplicación preparada para producción, y correctamente firmada, como un archivo APK, es posible plantearse su publicación en la tienda oficial de Android. El primer paso es crear una cuenta en Google, y asociar dicha cuenta con una cuenta de desarrollador de Android.

The screenshot shows the Google Play Developer Console registration process. At the top, a progress bar indicates four steps: 'Inicia sesión con tu cuenta de Google', 'Acepta el Acuerdo para desarrolladores' (highlighted in blue), 'Paga la cuota de registro', and 'Rellena la información de tu cuenta'. Below the progress bar, the user is logged in as 'Baltasar García Perez-Schofield' with email 'baltasarq@gmail.com'. A message states: 'Esta es la cuenta de Google que se asociará a tu consola para desarrolladores. Si quieres utilizar otra cuenta, puedes seleccionarla en las opciones que aparecen a continuación. Si eres una empresa, considera la posibilidad de registrar una nueva cuenta de Google en lugar de utilizar una cuenta personal.' Links for 'Iniciar sesión con otra cuenta' and 'Crear una cuenta nueva de Google' are provided. Below this, a section titled 'ANTES DE CONTINUAR...' contains three items: 1. 'Consulta y acepta el Acuerdo de distribución para desarrolladores de Google Play.' with a checkbox 'Acepto las condiciones y quiero asociar el registro de la cuenta con el Acuerdo de distribución para desarrolladores de Google Play.' which is checked. 2. 'Consulta los países de distribución en los que puedes vender y distribuir aplicaciones.' with a note: 'Si piensas vender aplicaciones o productos integrados en aplicaciones, comprueba si tienes una cuenta de comerciante en tu país.' 3. 'Asegúrate de tener tu tarjeta de crédito preparada para pagar la cuota de registro (25 USD) en el siguiente paso.' with a '\$25' icon. A blue button 'Continuar para completar el pago' is at the bottom. The footer includes 'RECURSOS ÚTILES PARA ANDROID' (Android Developers, Android Design, Android.com), '¿NECESITAS AYUDA?' (Centro de ayuda), and copyright information '© 2015 Google - Condiciones del servicio de Google Play - Política de privacidad'.

Hay que tener en cuenta que es necesario aceptar las condiciones del servicio, y pagar una cuota única de EUR 25.

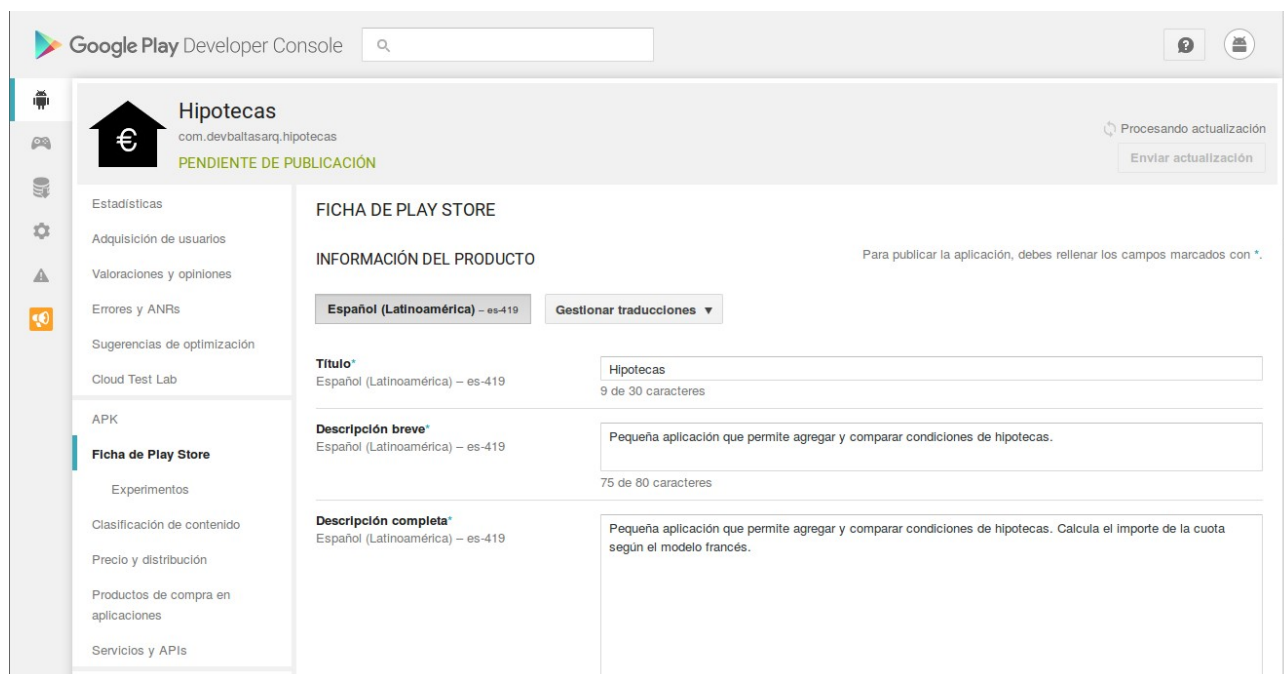
The screenshot shows the fourth step of the registration process, 'Rellena la información de tu cuenta'. The progress bar at the top highlights this step. Below the progress bar, a message states: 'YA CASI HAS TERMINADO... Solo tienes que completar la información que se indica a continuación. Si quieres, puedes modificar estos datos más tarde en la configuración de la cuenta.' The section is titled 'PERFIL DEL DESARROLLADOR' and includes a note: 'Para guardar tu perfil, debes rellenar los campos marcados con *'. The form contains the following fields: 1. 'Nombre del desarrollador *' with the value 'dev::baltasarq', a character count '14 de 50 caracteres', and a note: 'El nombre del desarrollador se mostrará a los usuarios debajo del nombre de tu aplicación.' 2. 'Dirección de correo electrónico *' with the value 'baltasarq@gmail.com'. 3. 'Sitio web' with the value 'http://baltasarq.info/'. 4. 'Número de teléfono *' with a redacted value and a note: 'Incluye el signo + y el código de país. Por ejemplo, +34 123456789. ¿Por qué te pedimos tu número de teléfono?'. 5. 'Enviar novedades al correo' with a checkbox 'Quiero recibir ocasionalmente correos sobre desarrollo y oportunidades de Google Play' which is unchecked. A blue button 'Completar registro' is at the bottom.

Una vez introducidos varios datos básicos más, es posible llegar hasta la consola de desarrolladores, desde la que se pueden publicar todas las aplicaciones que se deseen, aplicar tarifas, utilizar API's...



4 Distribuyendo una aplicación

El primer paso es subir un archivo APK firmado, tal y como se explicaba al comienzo de este documento.



Es importante tener en cuenta que es imposible asegurar que la aplicación esté libre de errores, teniendo en cuenta la cantidad enorme de variedades de dispositivos y configuraciones distintas que existen. Así, desde Google Play es posible pasar la aplicación por las fases de *alfa* y *beta testing*, de manera que se publiquen tan solo para unas determinadas personas que probablemente las van a poder probar en distintos sistemas.

A medida que se completan ciertos campos con información sobre la aplicación, como título, descripción, para qué público es apta, diferentes imágenes con gráficos, pantallazos, etc., irán apareciendo pequeños *tickets* verdes sobre los apartados completados, de manera que siempre sabremos qué apartados quedan por cubrir para solicitar la inclusión de aplicación a la tienda.

Una cuestión interesante es que se tiene en cuenta la localización de la aplicación desde el principio. Al animar al desarrollador a colocar las cadenas apartes en el archivo *strings.xml*, la aplicación está preparado incluso para solicitar traducciones semiautomáticas, que la propia tienda ofrece a cambio de un coste.

Es necesario también cubrir una encuesta que permite calcular automáticamente la tolerancia para ciertos públicos de nuestra aplicación (índice PEGI en España), y cumplir otros requisitos como iconos e imágenes de presentación de determinados tamaños y resoluciones.

5 Referencias

- Documentación y recursos de Android para desarrolladores (accedido en sept. 2015)
<http://developer.android.com/>
- Firmando aplicaciones Android
<https://developer.android.com/intl/es/tools/publishing/app-signing.html>
- Utilizando la consola de desarrolladores de Android
<https://developer.android.com/intl/es/distribute/googleplay/developer-console.html>
- Consola de desarrolladores de Android
<https://play.google.com/apps/publish/>
- DroidKeyGen
<http://baltasarq.github.io/droidkeygen/>