

# Hands on Lab: Construyendo un lector RSS con AppMakr y publicando en el Marketplace

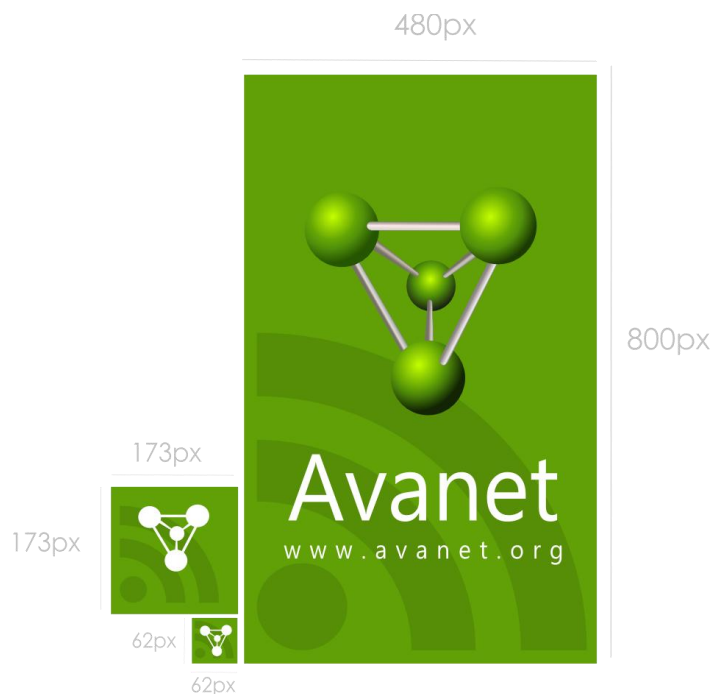
---

## Etapa 1

El objetivo de este Hands On Lab es crear una aplicación lectora de RSS usa AppMakr y publicarla en el Marketplace.

### *Antes de empezar*

1. Seleccione sus fuentes RSS favoritas
2. Diseñe el estilo de su aplicación
  - a. Background.png: 173 x 173 – Puede usar transparencias
  - b. ApplicationIcon.png: 62 x 62 – Puede usar transparencias
  - c. SplashScreenImage.jpg: 480 x 800 – Sin transparencias



Para aprender más sobre el ArtWork de su aplicación visite  
[http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh394033\(v=vs.92\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh394033(v=vs.92).aspx)

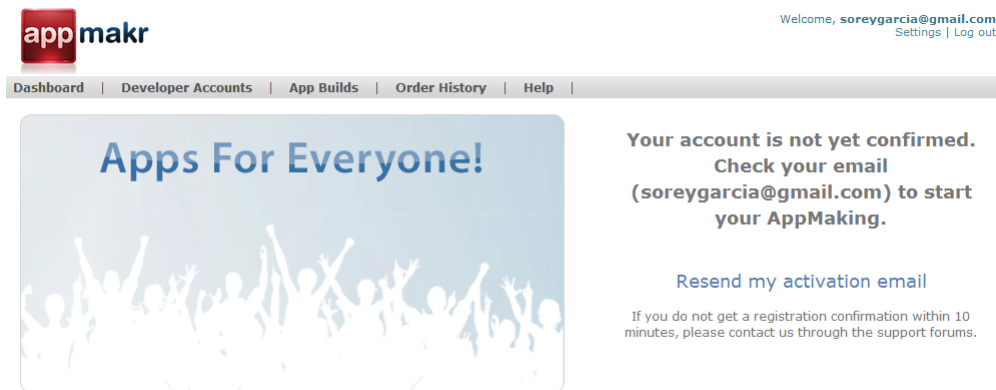
## Creando una aplicación a través de AppMakr

1. Cree su cuenta en <http://www.appmakr.com>



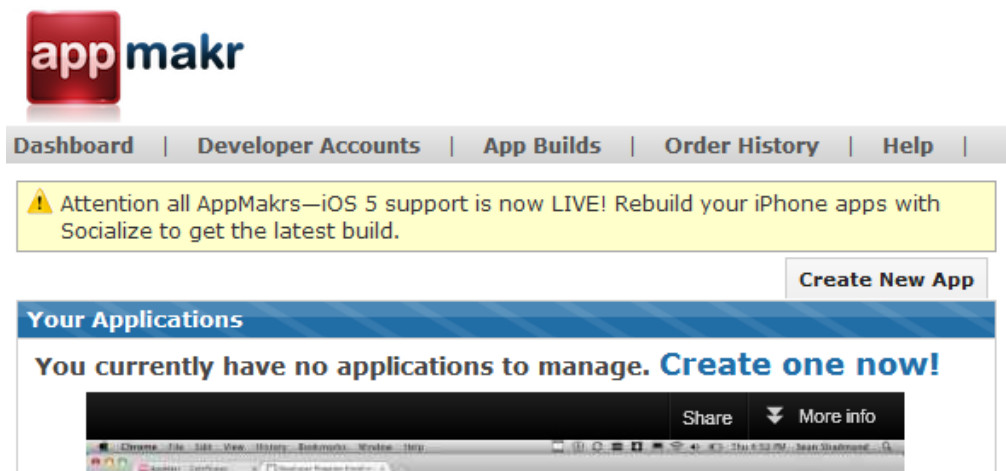
The screenshot shows the AppMakr registration page. On the left, there's a banner with the AppMakr logo and the text "Fast & Free Registration Please register so you can save all the great apps you're about to make!" with a crowd of people icon and "apps for everyone!". On the right, there's a registration form with fields for "Email Address" (soreygarcia@gmail.com), "Password" (masked with dots), and "Password (again)" (masked with dots). There's a checkbox for "I agree to the terms of service" and a "Register!" button. Above the form, there are links for "Log in | Register" and a "Forgot your password?" link.

2. Verifique su correo y active su cuenta



The screenshot shows the AppMakr account confirmation page. On the left, there's a banner with the AppMakr logo and the text "Apps For Everyone!" with a crowd of people icon. On the right, there's a message: "Your account is not yet confirmed. Check your email (soreygarcia@gmail.com) to start your AppMaking." Below this, there's a link "Resend my activation email" and a note: "If you do not get a registration confirmation within 10 minutes, please contact us through the support forums." The top navigation bar includes "Dashboard", "Developer Accounts", "App Builds", "Order History", and "Help".

3. Inicie sesión en AppMakr y seleccione la opción **Create New App**



The screenshot shows the AppMakr dashboard. At the top, there's the AppMakr logo and a navigation bar with "Dashboard", "Developer Accounts", "App Builds", "Order History", and "Help". Below the navigation bar, there's a yellow banner with a warning icon and the text: "Attention all AppMakrs—iOS 5 support is now LIVE! Rebuild your iPhone apps with Socialize to get the latest build." To the right of the banner, there's a "Create New App" button. Below the banner, there's a section titled "Your Applications" with the text: "You currently have no applications to manage. Create one now!" Below this text, there's a placeholder image for an application and a "Share" button. At the bottom, there's a browser window showing the AppMakr website.

4. Busque la opción para crear una aplicación Windows Phone y seleccione **Choose This**

## Windows Phone MashUp

**Description:** Make a Windows Phone app from one or more RSS/Atom based feeds.

**Publishing Account Options:** Publish your app through the Microsoft Marketplace.

**Content Types:** RSS, ATOM, Flickr, Blogs

Choose This

5. Ingrese la URL del RSS que desea consumir y presiones **Create App**

### Let's Get Started with WM7

Enter URL, RSS/Atom Feed or Search Term. We will search the web for content you can use.

i.e. http://www.maclife.com [or] maclife [or] http://www.maclife.com/articles/all/feed

Create App! | skip

6. Aparecerá unos indicadores gráficos mientras se crea la base de su aplicación, espere que cargue el proceso hasta el final

### Collecting Feeds

### Finding Media

### Preparing Sample App

.....

We are scouring the web for your content

7. Verá el área de trabajo donde se muestra los pasos a seguir y un emulador

Art > Tabs > Customize > App Info > Monetize > Publish >

### App Name

Icon Display Name:

no special characters please

Search From Disk From URL

Search From Disk From URL

You must save any changes using the 'save' button before they will appear in the simulator.

8. En la primera etapa seleccione la imagen que corresponde al icono de su aplicación, siga las indicaciones con respecto a las dimensiones, **note que le piden una imagen de 512X512** y hay un link donde se explica por qué.

Search From Disk From URL

**Choose App Icon**

Upload An image

Be sure to upload a 512X512 PNG to get best results. [? learn why](#)

Seleccionar archivo No se eligió...gún archivo Upload

9. Seleccione además el archivo que será la imagen inicial de su aplicación, en este caso la imagen tiene las dimensiones que se indicaron previamente para esta imagen.

Search From Disk From URL

**Choose App Splash Screen**

Upload an image

Be sure to upload a 480X800 PNG to get best results.

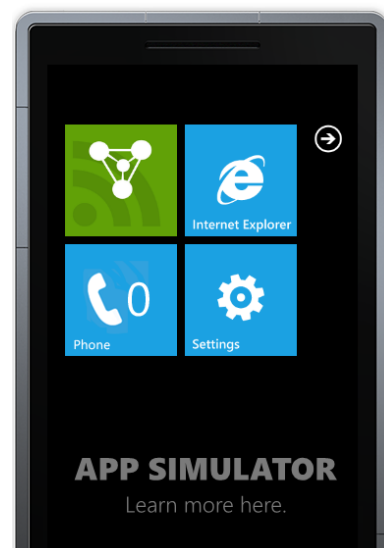
Seleccionar archivo No se eligió...gún archivo Upload

Need design help? [Hire a professional](#) from our design marketplace.

Save

10. Después de esto presione el botón **Save** y espere que la página se cargue, verá que en el emulador de la derecha aparecerá el icono que ha establecido para la aplicación. Recuerde tener cuidado con los derechos de autor de las imágenes que usa, además de las indicaciones para el ArtWork de su aplicación que están disponibles en MSDN

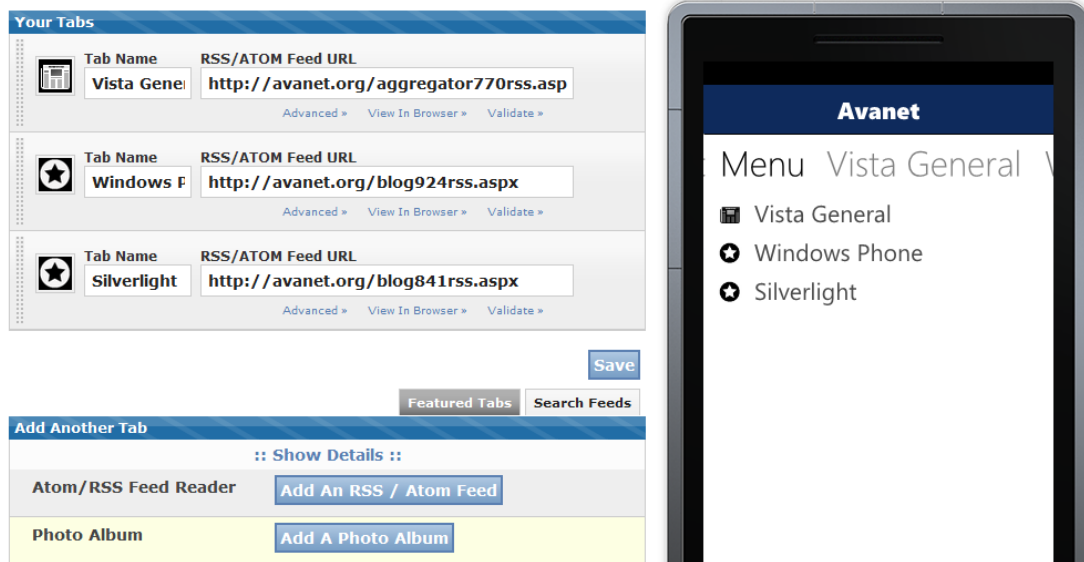
Ver enlace: [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh394033\(v=vs.92\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/hh394033(v=vs.92).aspx)



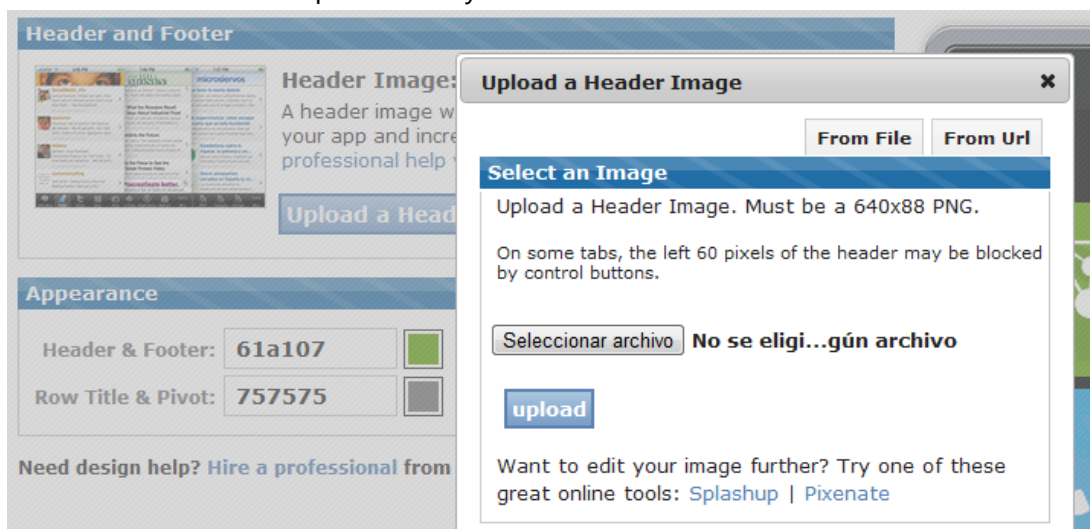
11. Note que en la parte superior se le da un aviso sobre el resultado de la operación de guardado



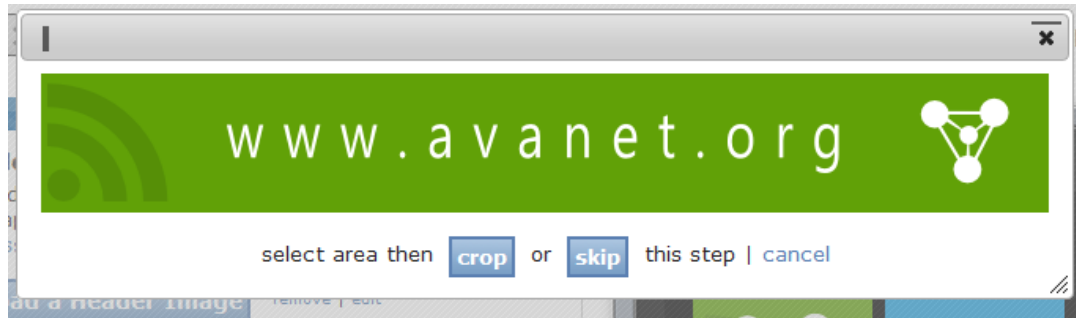
12. En el segundo paso del proceso podrá configurar si desea añadir varios RSS a su aplicación o incluso un álbum de fotos



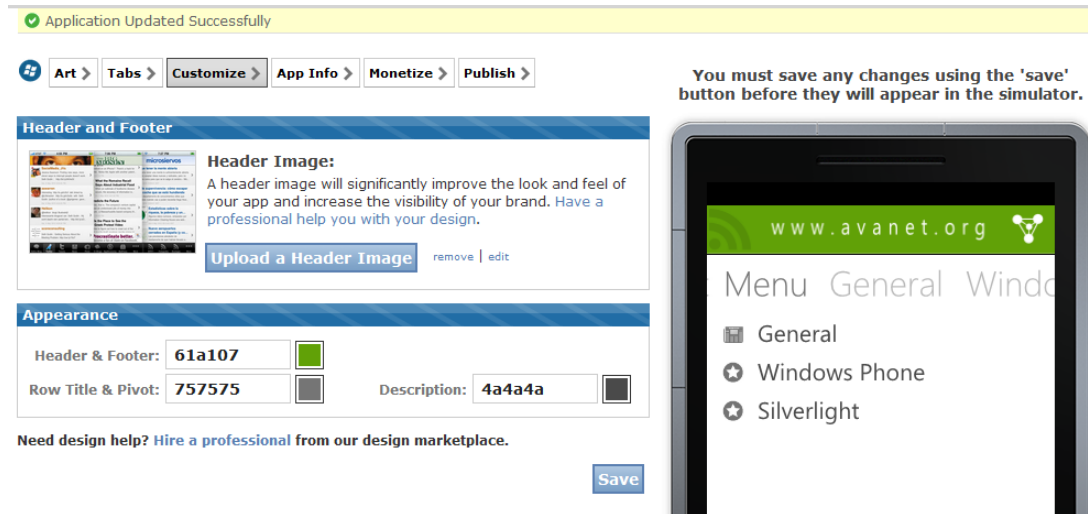
13. En el tercer paso podrá personalizar una imagen de cabecera y los colores por defecto de la barra de aplicaciones y del texto.



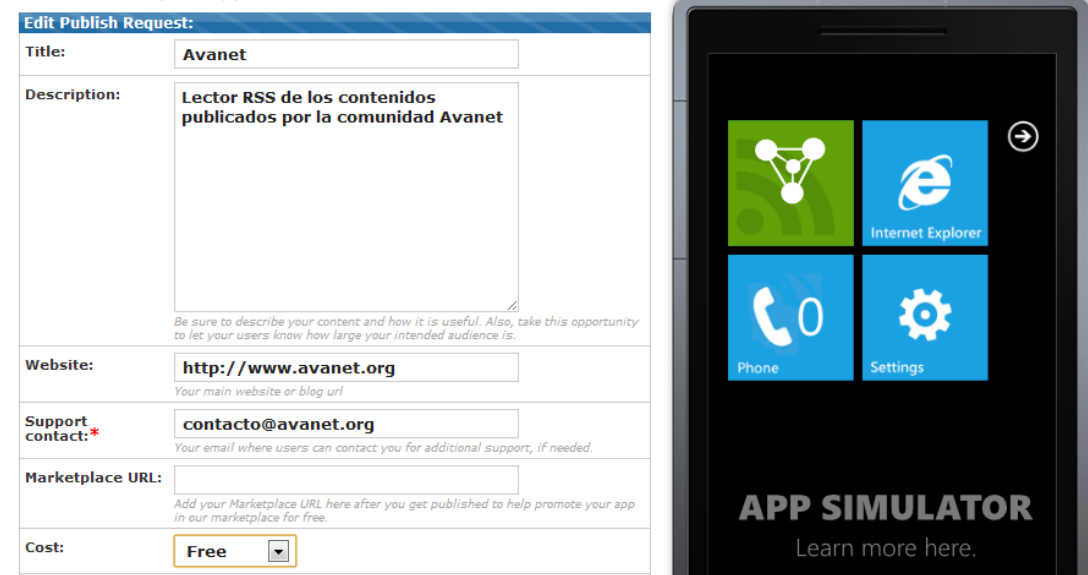
14. Observe con cuidado las dimensiones de la imagen que le piden para la cabecera, sin embargo tiene la opción de subir una imagen más grande y recortarla.




15. Cuando esté listo presione el botón **Save** y pruebe en el emulador su aplicación para que vea que la personalización se ve correctamente.



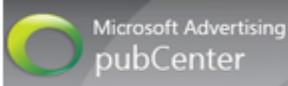
16. En el siguiente paso debe dar información sobre su aplicación  
Tell us about your app.




17. Luego puede Monetizar su aplicación colocando publicidad en ella o bien seleccionar que la aplicación no contiene publicidad.

 [Art >](#) [Tabs >](#) [Customize >](#) [App Info >](#) [Monetize >](#) [Publish >](#)

### Choose your ad serving platform



Click here to add Microsoft pubCenter ads to your app.



No Ads


### Provide Ad Serving Information

Select an ad serving platform above

Note: You are responsible for ensuring your ad tag works before you submit. All Ad systems have been tested with samples provided by ad server systems listed above.


[Save](#)

18. Como último paso aparece la opción de publicar que le indicará el numero de compilaciones que ha realizado y el número de la compilación inicial.

 [Art >](#) [Tabs >](#) [Customize >](#) [App Info >](#) [Monetize >](#) [Publish >](#)

### Your AQI Score (App Quality Index)

Very Low Quality... ...Higher Quality



#### Build your Windows Phone App


Initial Build:	FREE!
Updates/Rebuilds:	FREE!

[Build App](#)

19. Después de presionar el botón **Build App** aparecerá la aplicación en una lista indicando que está pendiente de compilación

### App Builds

#### Build History:



**Avanet**  
Build #177383  
App #497756  
Type: Test on iPhone


Type: Microsoft Marketplace  
Requested on: 04/06/2012 13:46 EDT  
Build In Queue

20. Pasados unos minutos puede actualizar la página y verá un botón donde podrá descargar el archivo XAP de su aplicación.

**IMPORTANTE:** No renombre el archivo que se descarga desde esta página, se usará para verificar la prueba cuando suba la aplicación al Marketplace.


## App Builds

**Build History:**

	<b>Avanet</b> Build #177383 App #497756 Type: Test on iPhone	Type: Microsoft Marketplace Requested on: 04/06/2012 13:46 EDT <a href="#">Download App</a>
---	---	---

## Publicando en el Marketplace

1. Valide que tiene su cuenta activa como desarrollador iniciando sesión <http://create.msdn.com> e ingrese a través del menú al dashboard de Windows Phone.

 **APP HUB**  
DEVELOP FOR WINDOWS PHONE & XBOX 360

msdn english  
Hi, soreygarcia  
sign out

home my dashboard community education resources

Windows Phone  
Xbox 360

2. Cuando carguen el dashboard podrá ver la opción **Submit New App**, de clic para iniciar el proceso de envío de la aplicación

## Windows Phone

My Payouts  
.....  
[View payout reports](#)

[submit a new app](#)

**How To**  
[Register your phone](#)  
[Certify your apps](#)



3. El primer paso del proceso es subir el archivo XAP de la aplicación, en este caso será el mismo que hemos construido en AppMakr

## App Submission



### submit an app!

Let's get started. Distribute your app by giving it a name and uploading the app package.

You can also learn what to expect during this [submission and certification process](#).

#### \* Required fields

\* App name for App Hub:

Avanet

App name only visible in App Hub

\* Distribute to:

☒ Public Marketplace

☐ Private Beta Test. [Learn more about beta testing](#).

\* Browse to upload a file:

Avanet\_bld\_177383\_Ver\_2\_8a1dabf

[Browse](#)

Max size: 225 MB

Expected format: \*.xap

File size: 496 KB

\* App version number:

1

0

4. Después de dar clic en **Next** se iniciará la subida de nuestra aplicación antes de continuar al siguiente paso del proceso.
5. En el siguiente paso debemos seleccionar la categoría y subcategoría si existiese, donde estará publicada nuestra aplicación en Marketplace, es muy importante ubicar bien la categoría para que los usuarios encuentren la aplicación.

## App Submission



### tell us about your app

The information you provide here is displayed in the Marketplace catalog so users can learn about your app. Click on each of the languages listed below on the left to enter localized details for each language we detected in your app.

[Learn more about the fields on this page](#).

### Category

#### \* Required fields

\* Category

entertainment

\* Subcategory

none

6. En la misma etapa del proceso de envío debemos proporcionar información acerca de nuestra aplicación.

## Details

English (International) → English (International) app name: Avanet

Short description:

\* Detailed description:

\* Keywords:   
[help choosing effective keywords](#)


Legal URL:


Email address:   
For app support


7. También en la misma etapa debemos subir el arte o gráficas asociadas a nuestra aplicación, de acuerdo a las indicaciones.

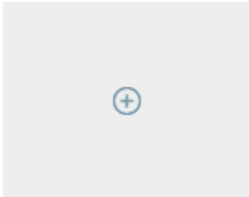
## Artwork

Select artwork images: [Browse](#)  
expected format \*.png, 96dpi resolution





Large mobile app tile  
173x173 px   
[Remove](#)

\* Small mobile app tile  
99x99 px   
[Remove](#)

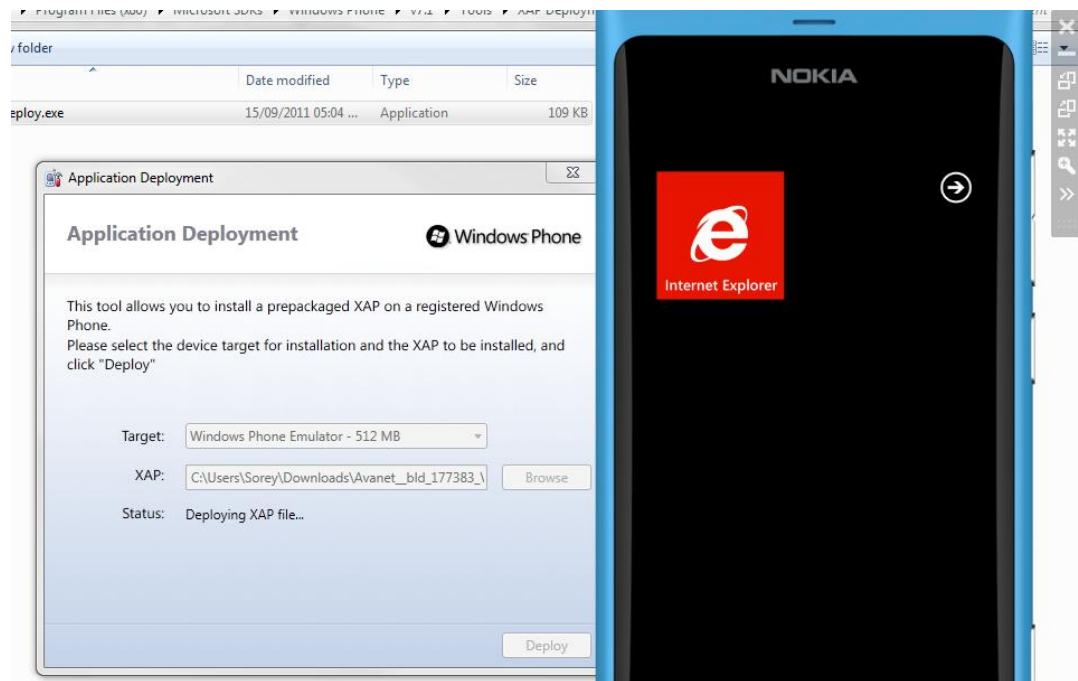
\* Large PC app tile  
200x200 px   
[Remove](#)

Background art  
1000x800 px 

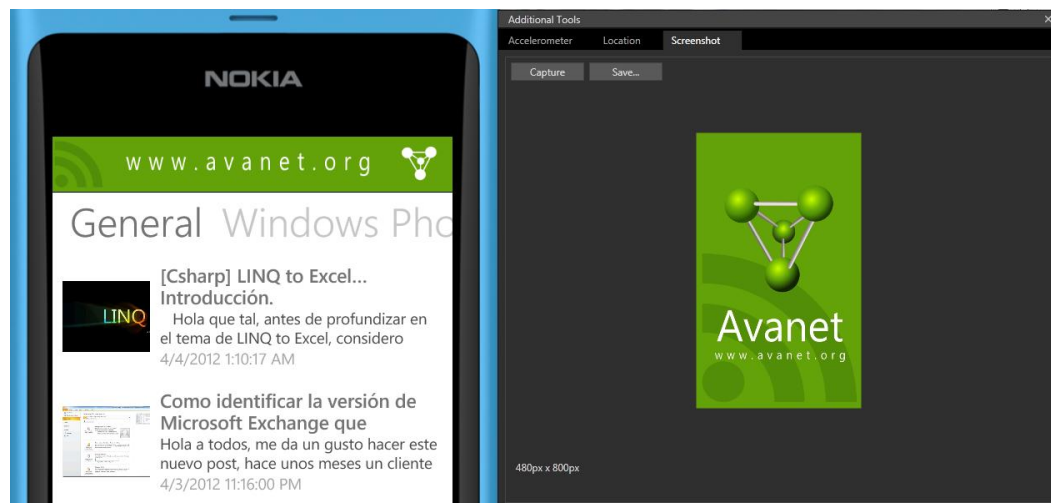
\* In app screenshots (8)  
First screenshot is required  
480x800 px

 [Remove](#)  [Remove](#)  [Remove](#)  [Remove](#)

8. Para capturar las pantallas de muestra o screenshots que vemos en la parte inferior, debemos desplegar nuestra aplicación en el emulador, para esto usamos el XAP Deployment que se encuentra en el SDK 7.1 y que podemos encontrar en la ruta C:\Program Files (x86)\Microsoft SDKs\Windows Phone\v7.1\Tools\XAP Deployment.

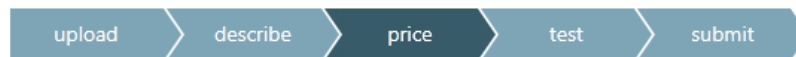


9. Luego usando las opciones adicionales del emulador podemos capturar estas imágenes de muestra, recuerda que para que la imagen quede de calidad el zoom del emulador debe establecerse en 100%



10. En el siguiente paso del proceso podemos establecer el valor de nuestra aplicación de 0.49 centavos de dólar a 499 dólares. Además decidimos en que lugares del mundo se publicará y podemos establecer un precio en cada país. Si tuviésemos funcionalidades que usen el modo Trial dentro de nuestra aplicación debemos activarlo en este punto para las aplicaciones de pago.

## App Submission



### set price and market availability

Set the price tier and trial options, and select the markets you want to distribute your app to. Customers purchasing your app will see an approximate price equivalent in their currency. Sales in multiple countries may settle in different amounts due to currency fluctuations and resulting adjustments to price tiers over time.

Learn more about [taxes](#) and other worldwide legal responsibilities.  
Learn about [game ratings](#) on how to get certification.

Select Price tier:  COP

Enable [trials](#) to be downloaded: ☐

[select all](#) Worldwide distribution

Region

11. En el siguiente paso podemos elegir si nuestra aplicación se publica inmediatamente o si la dejaremos oculta para distribuirla de forma privada. También podemos elegir si temporalmente queda oculta y luego la publicaremos.

## App Submission



### app testing and certification

Enter optional test instructions and select your publication options.

**\* Required fields**

Test notes or instructions:

**\* Publish options:** choose how and when to publish your app. [Learn more about publish options.](#)

none

none

As soon as it's certified

As soon as it's certified, but make it hidden

I will publish it manually after it has been certified

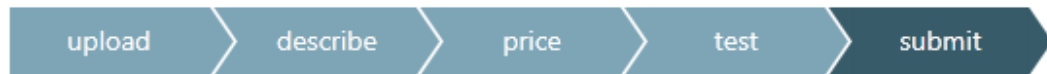
Previous

Save and Quit

Submit

12. Si completamos los pasos correctamente recibiremos una notificación de que nuestra aplicación se ha enviado y desde aquí podemos visitar el estado actual.

## App Submission



Thank you! Your app has been submitted.

Your app has been submitted for Marketplace, it will now be evaluated against the Windows Phone Technical Certification Requirements.

What's next? Monitor your app on the lifecycle page, where you can perform any required actions and watch its progress.

We look forward to your next Windows Phone app submission!

[View lifecycle page](#)

13. En esta vista que es accesible desde la **página principal del dashboard** podemos ver el estado en que se encuentra nuestra aplicación

avanet



total downloads  
0

current crash count  
0

reviews   pricing   details   lifecycle

**Binary Name:** Avanet\_bld\_177383\_ - v.1.0 (Windows Phone 7)

This page displays the certification lifecycle of your app. You can follow your app as it progresses through the various stages of certification and publication. Here you have the ability to review and take actions as needed. For more information, go [here](#).

### 1 Validation

- ✓ Submission started
- ✓ Package verified
- ✓ Submission complete

### 2 Certification

- Signed and encrypted
- Certified

### 3 Publish

- Ready to publish
- Published

14. El proceso puede tardar hasta **5 días hábiles**.