

Publicar una aplicación de más de 150MB

Google ahora nos limita a que nuestras aplicaciones sean más pequeñas y a dividir los recursos del apk principal para que la descarga de las aplicaciones no sea tan pesada.

Para ello debemos hacer uso de la librería de Google Play que ya nos permite realizar estas acciones.

Página de Github donde podemos encontrar los Google Play Plugins para Unity:

<https://github.com/google/play-unity-plugins>

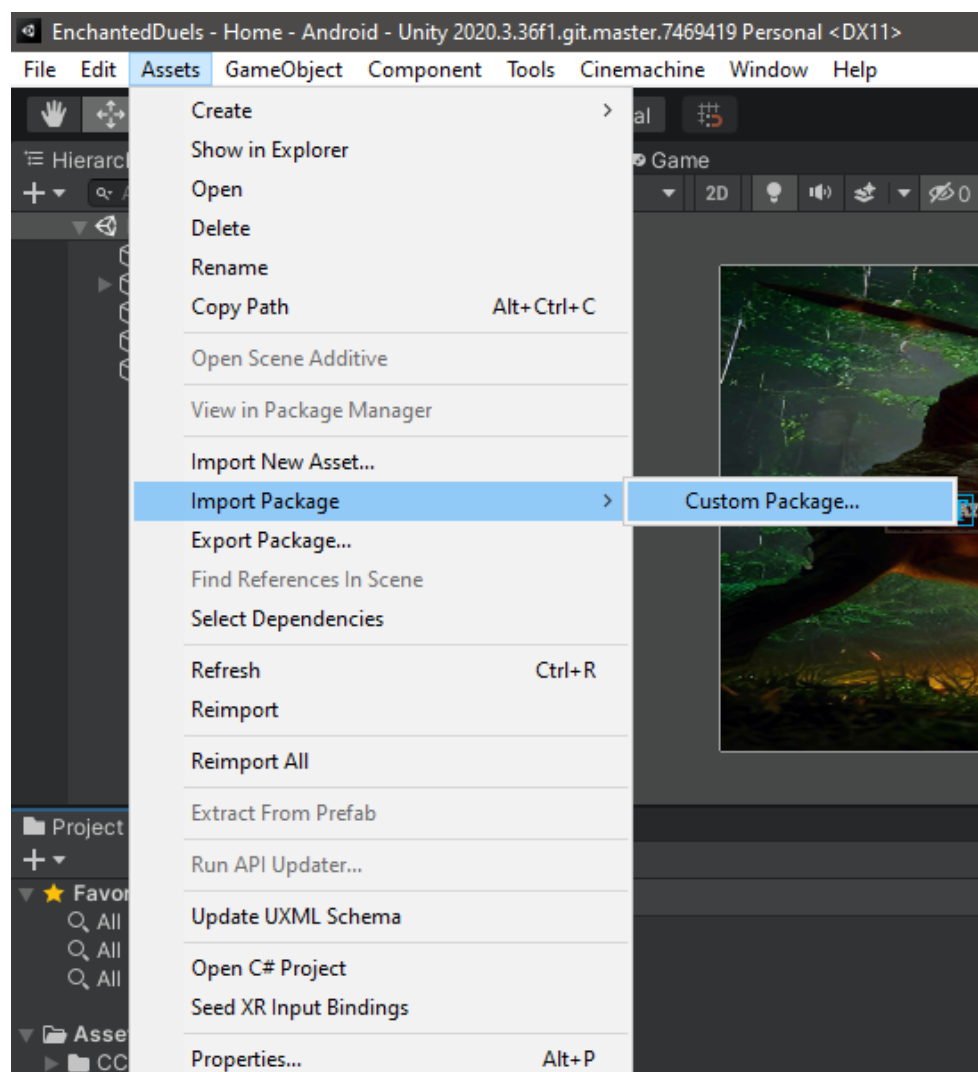
Vamos a la parte dónde nos indica ir a releases

<https://github.com/google/play-unity-plugins/releases>

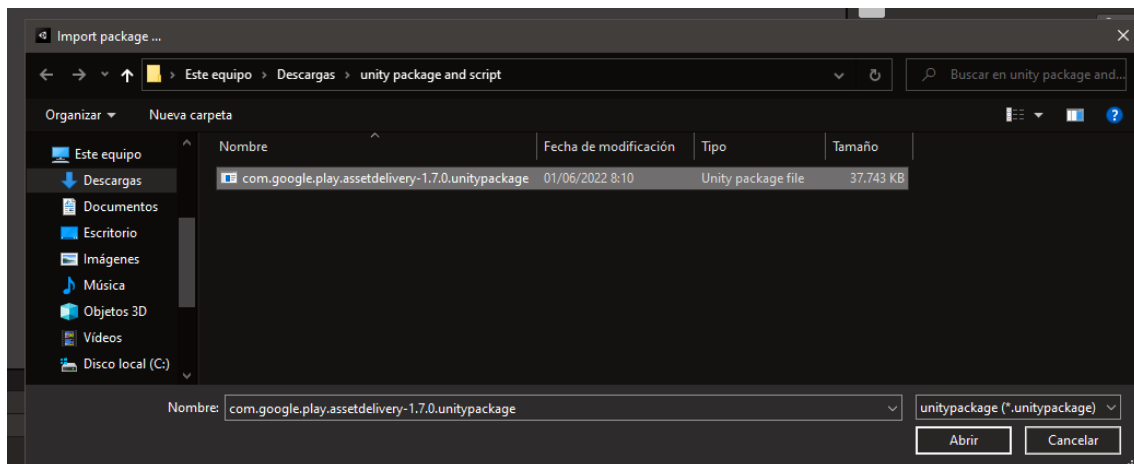
Instalamos la última versión disponible desde la página:

https://developers.google.com/unity/packages?hl=es-419#google_play

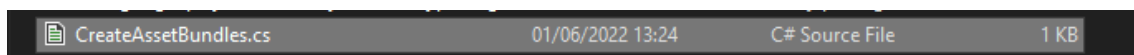
Para instalar el package descargado vamos a Asset/Import Package -> Custom Package



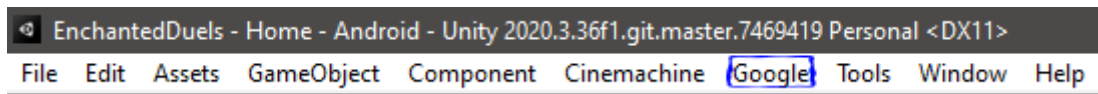
Seleccionamos el fichero descargado:



Una vez instalado, creamos la carpeta Editor dentro de Assets y en ella copiamos el fichero .cs que podemos encontrar en la página:



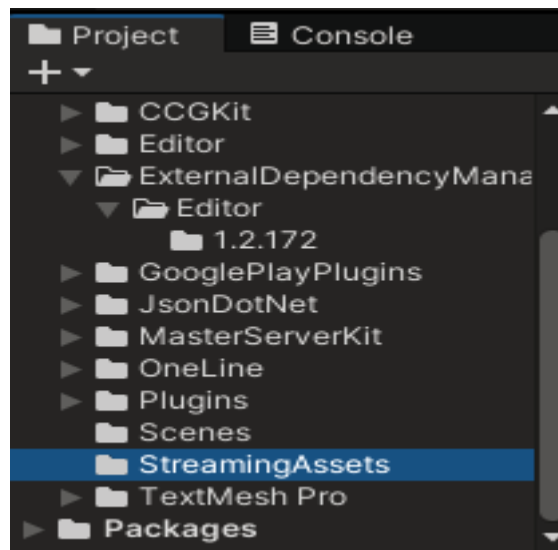
Reiniciamos Unity y ya debe aparecernos el menú Google y corregidos los fallos que nos aparecieran tras importar el package:



Vamos ahora al menú Assets y pinchamos sobre Build AssetBundles



Después de pulsar, se nos creará una nueva carpeta (StreamingAssets)

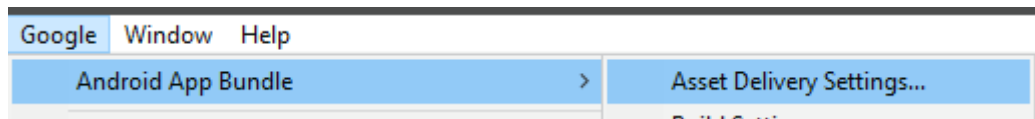


Copiamos nuestra debug.key al directorio Assets y cargarlo en publishing settings

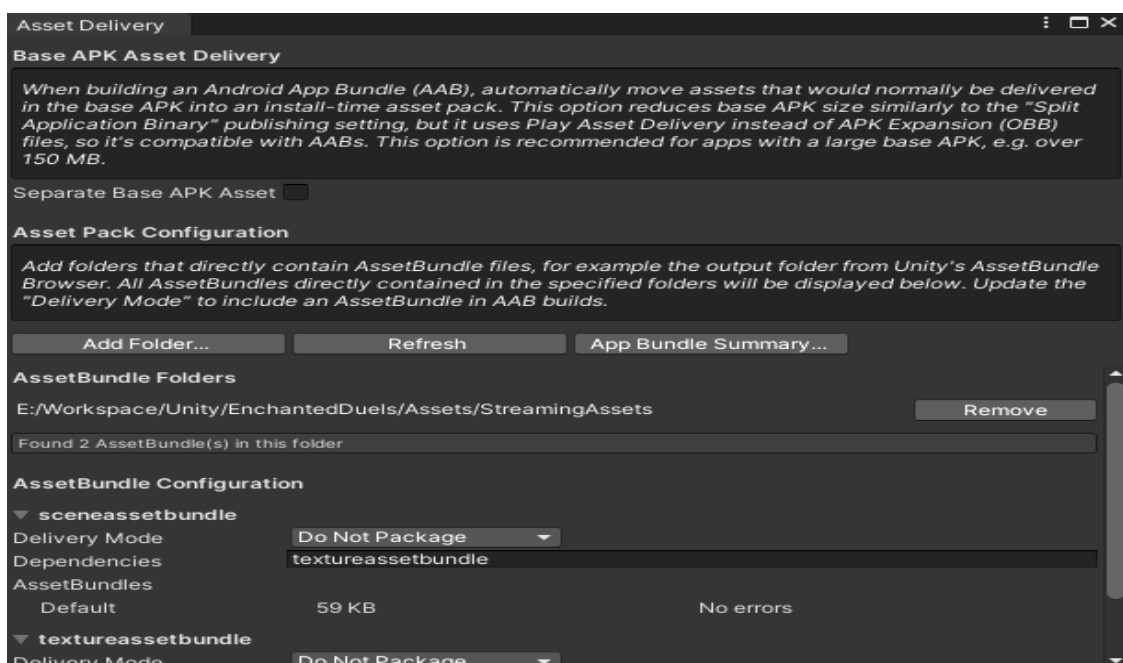
Modificamos el AndroidManifest.xml para agregar a la etiqueta application la opción debuggable="false"

```
<application android:debuggable="false">
```

Como último paso, debemos ir al menú Google/Android App Bundle y pinchar sobre Asset Delivery Settings



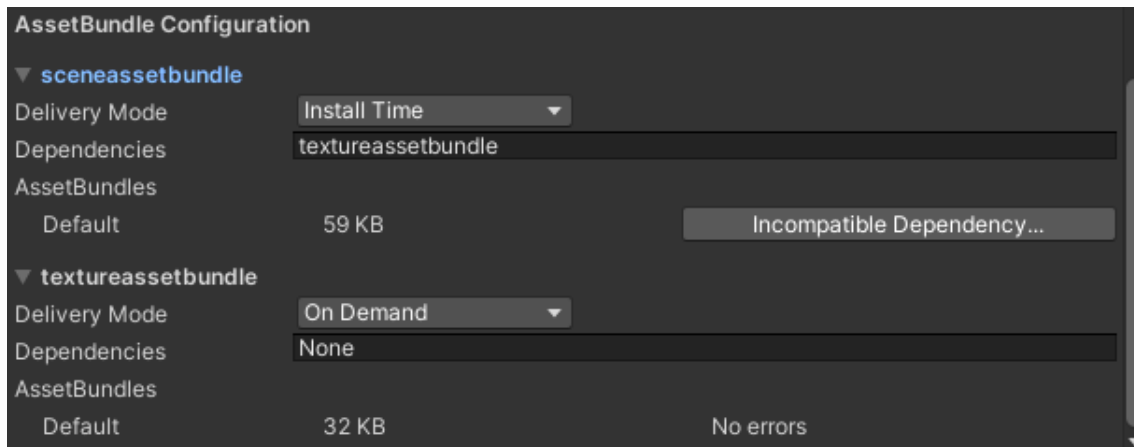
Y pinchando sobre Add Folder, seleccionamos la carpeta StreamingAssets creada anteriormente.



En la sección AssetBundle Configuration debemos establecer la siguiente política:

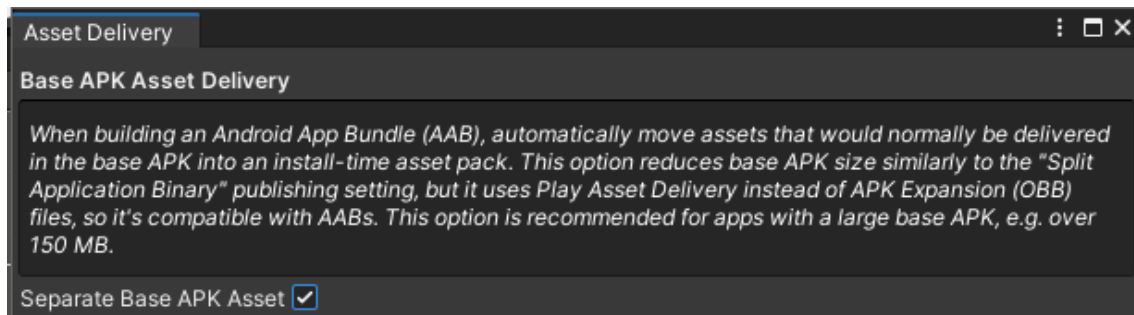
Sceneassetbundle -> Delivery Mode = Install Time

La segunda y siguientes -> Delivery Mode = On Demand



Ahora ya podemos ir al menú Google y seleccionar la opción Build Android App Bundle para generar nuestro fichero aab y subirlo a Google Play.

Si nuestra aplicación pesaba más de 150MB, debemos hacer Split, para esta nueva forma no se debe hacer desde Player Settings, debemos marcar el check Separate Base APK Asset del menú Google/Android App Bundle -> Asset Delivery Settings



Video tutorial seguido: <https://www.youtube.com/watch?v=4ieEo1B2MFA>

Página de referencia de Unity para AssetBundle Workflow:

<https://docs.unity3d.com/Manual/AssetBundles-Workflow.html>

Herramienta para probar fichero aab: <https://github.com/google/bundletool/releases/latest>

```
E:\Java\jdk1.8.0_331\bin\java -jar F:\Users\Documentos\UnityExpansionFiles\bundletool-all-1.14.0.jar build-apks --bundle E:\GooglePlayPublications\EnchantedDuels.aab --output E:\GooglePlayPublications\TARGET.apks --mode universal
```

Descomprimos el zip y comprobamos si el apk es correcto.