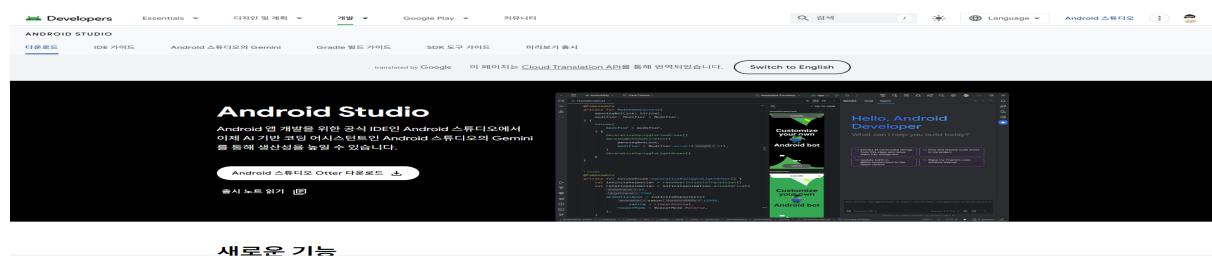


사용자 맞춤 앱 제작 매뉴얼

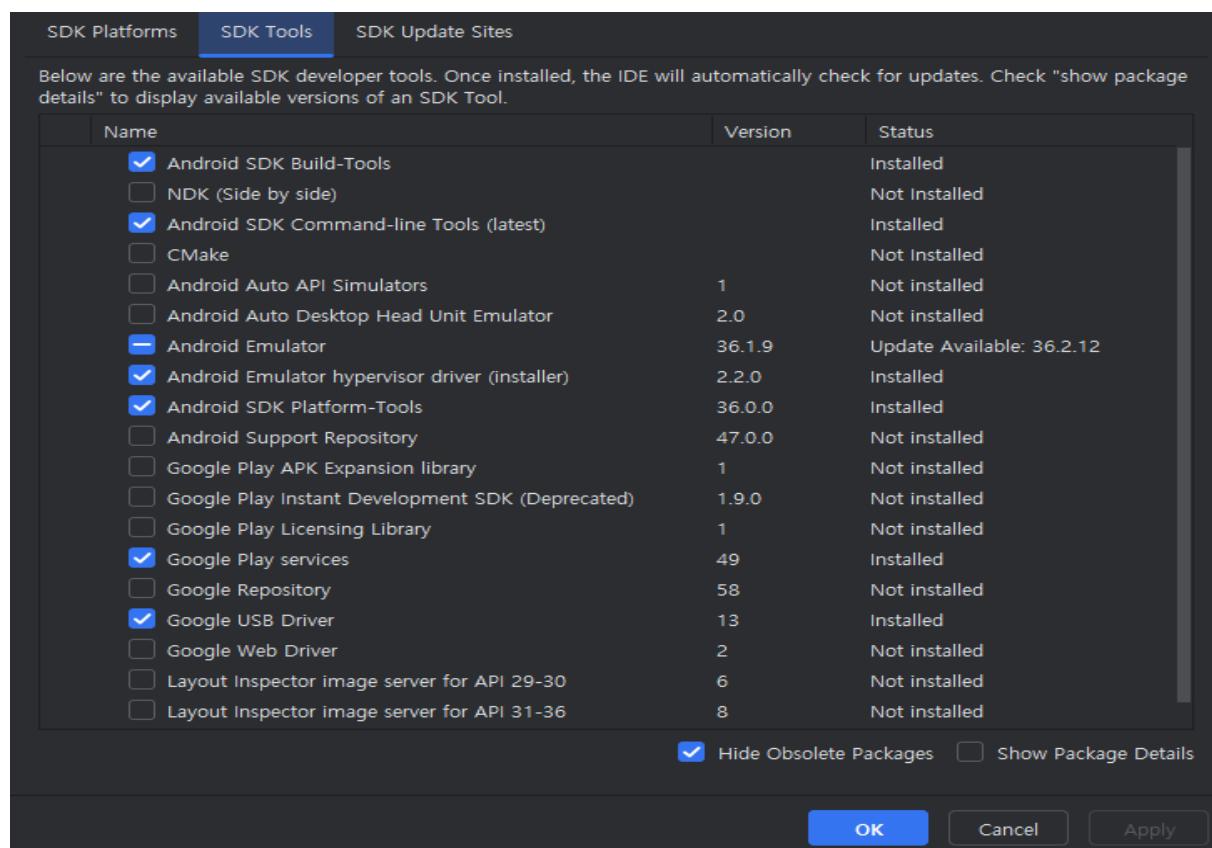
1. Android Studio 설치하기.

1-1. <https://developer.android.com/studio?hl=ko>



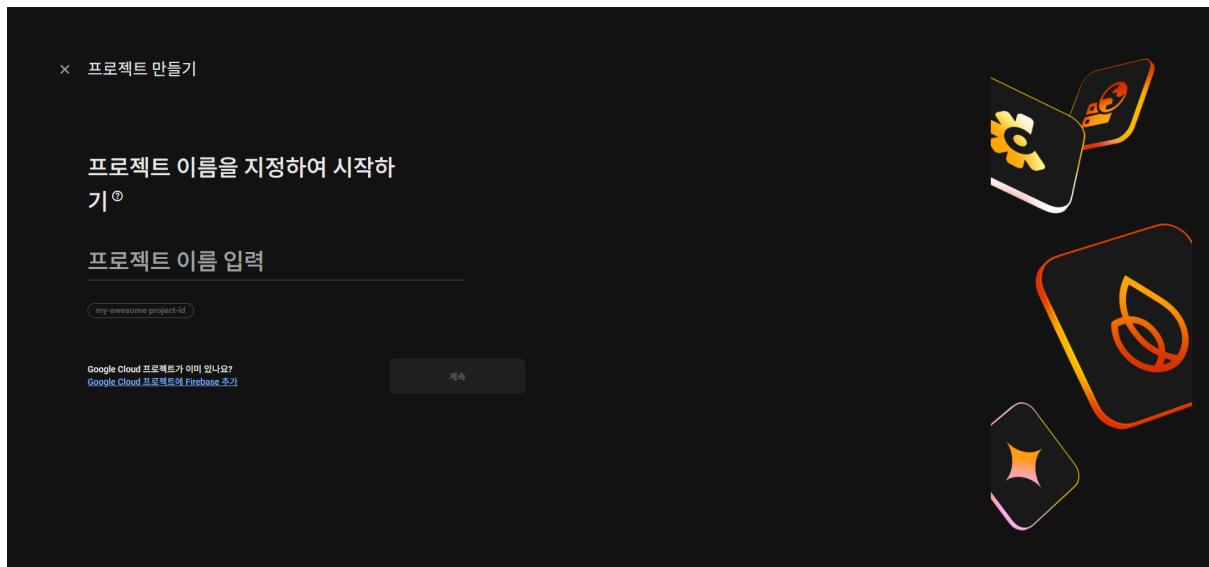
1-2. Android Studio 설정으로 들어가서 [Languages & Frameworks]에 [Android SDK]를 클릭을 한 후 Android 16.0 ("Baklava"), Android 15.0 ("VanillaIceCream"), Android 14.0 ("UpsideDownCake")를 클릭 후 Apply(적용)을 시키면 된다.

1-3. 그리고 SDK Tools는 아래 사진과 같이 선택 후 Apply 하면 된다.

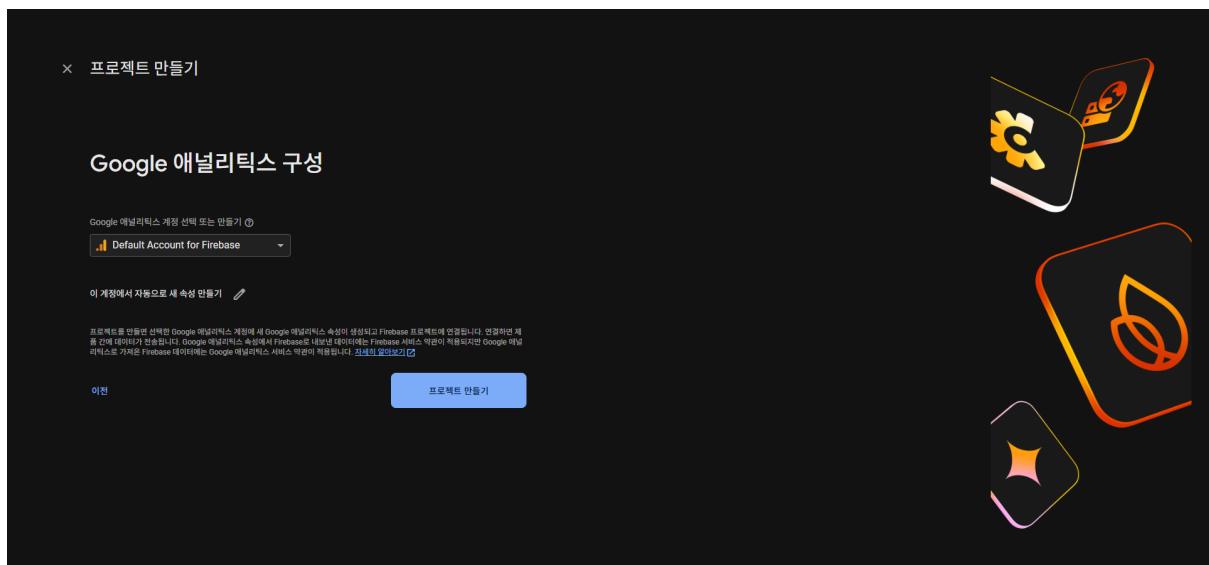


2. Firebase 세팅하기.

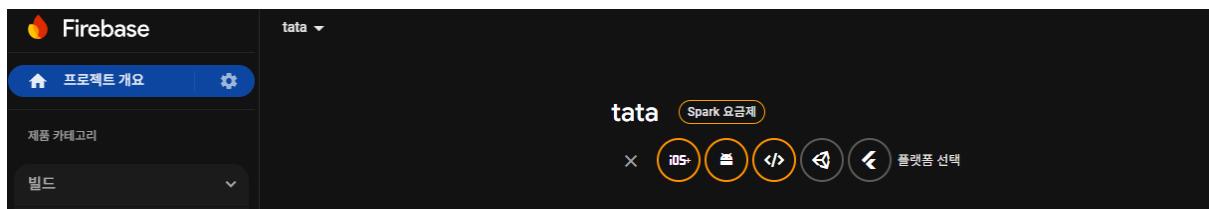
2-1. 프로젝트명 정하기



2-2. Google 애널리틱스 구성하기. (Default Account for Firebase)

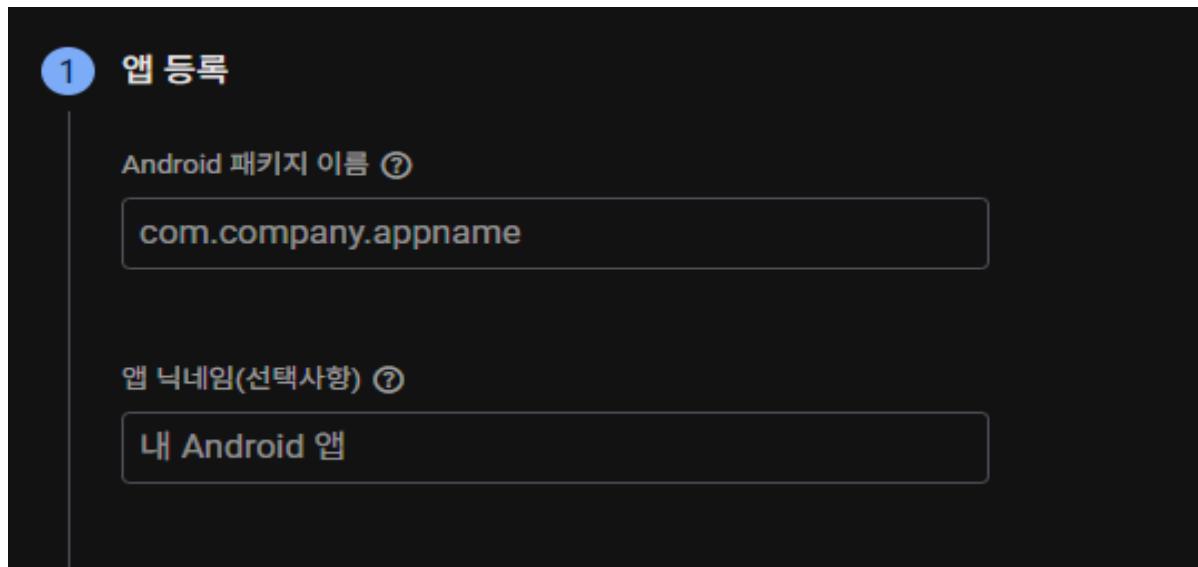


2-3. [+앱 추가]를 선택 후 안드로이드 클릭.



2-4. Android 패키지 이름

(일반적으로 패키지 이름은 앱 수준 **build.gradle** 파일의 **applicationId** 이다.)



2-5. 구성 파일 다운로드 후 추가하기.



2-6. Firebase SDK 추가하기.

3 Firebase SDK 추가

Gradle 안내 | Unity C++

★ 여전히 `buildscript` 문법을 사용하여 플러그인을 관리하고 있나요? 해당 문법을 사용하여 Firebase 플러그인을 추가하는 방법을 알아보세요.

1. Firebase SDK가 `google-services.json` 구성 값에 액세스할 수 있도록 하려면 Google 서비스 Gradle 플러그인이 필요합니다.

Kotlin DSL(`build.gradle.kts`) Groovy(`build.gradle`)

프로젝트 수준의 `build.gradle.kts` 파일에 플러그인을 종속 항목으로 추가합니다.

루트 수준(프로젝트 수준) Gradle 파일(`<project>/build.gradle.kts`):

```
plugins {
    ...
    // Add the dependency for the Google services Gradle plugin
    id("com.google.gms.google-services") version "4.4.4" apply false
}
```

2. 그런 다음 모듈(앱 수준) `build.gradle.kts` 파일에서 `google-services` 플러그인과 앱에서 사용할 Firebase SDK를 모두 추가합니다.

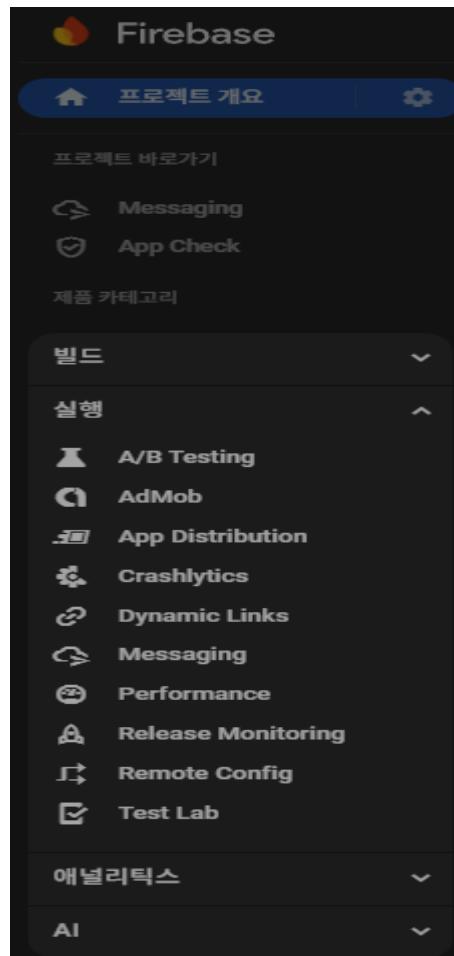
모듈(앱 수준) Gradle 파일(`<project>/<app-module>/build.gradle.kts`):

```
plugins {
    id("com.android.application")
    // Add the Google services Gradle plugin
    id("com.google.gms.google-services")
    ...
}

dependencies {
    // Import the Firebase BoM
    implementation(platform("com.google.firebase:firebase-bom:34.5.0"))
    // TODO: Add the dependencies for Firebase products you want to use
    // When using the BoM, don't specify versions in Firebase dependencies
    implementation("com.google.firebase:firebase-analytics")
    ...
    // Add the dependencies for any other desired Firebase products
    // https://firebase.google.com/docs/android/setup#available-libraries
}
```

Firebase Android BoM을 사용하면 앱에서 항상 포함되는 Firebase 라이브러리 버전을 사용합니다. [자세히 알아보기](#)

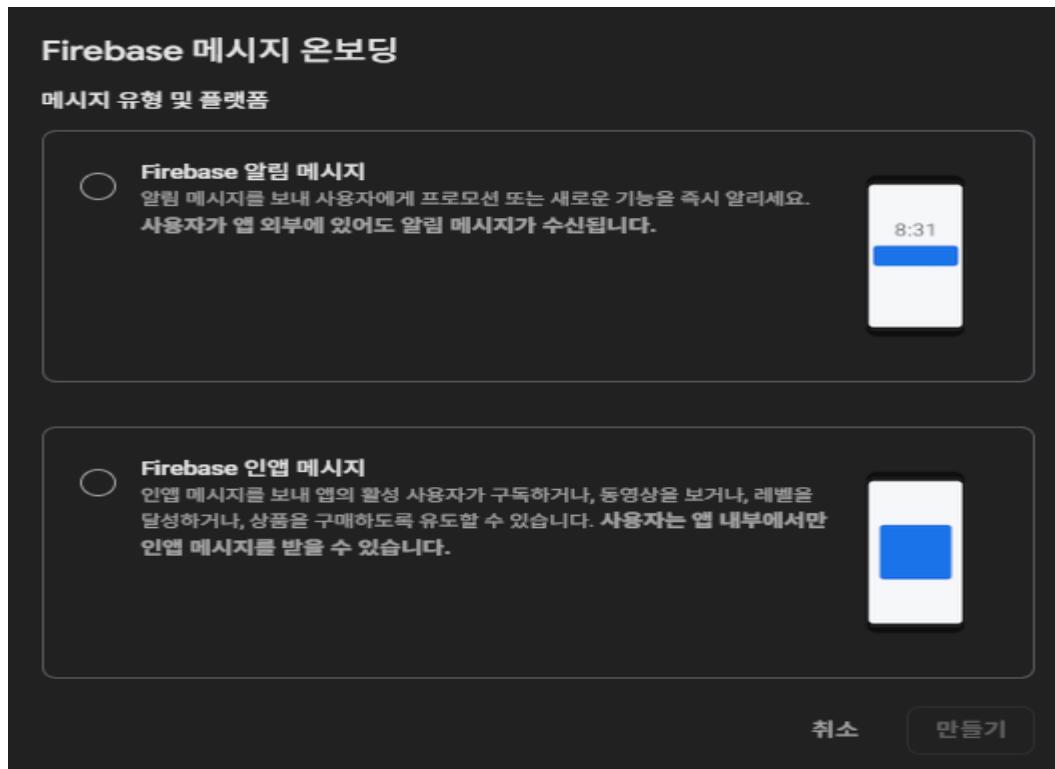
2-7. 그 이후 실행에서 Messaging으로 들어가기.



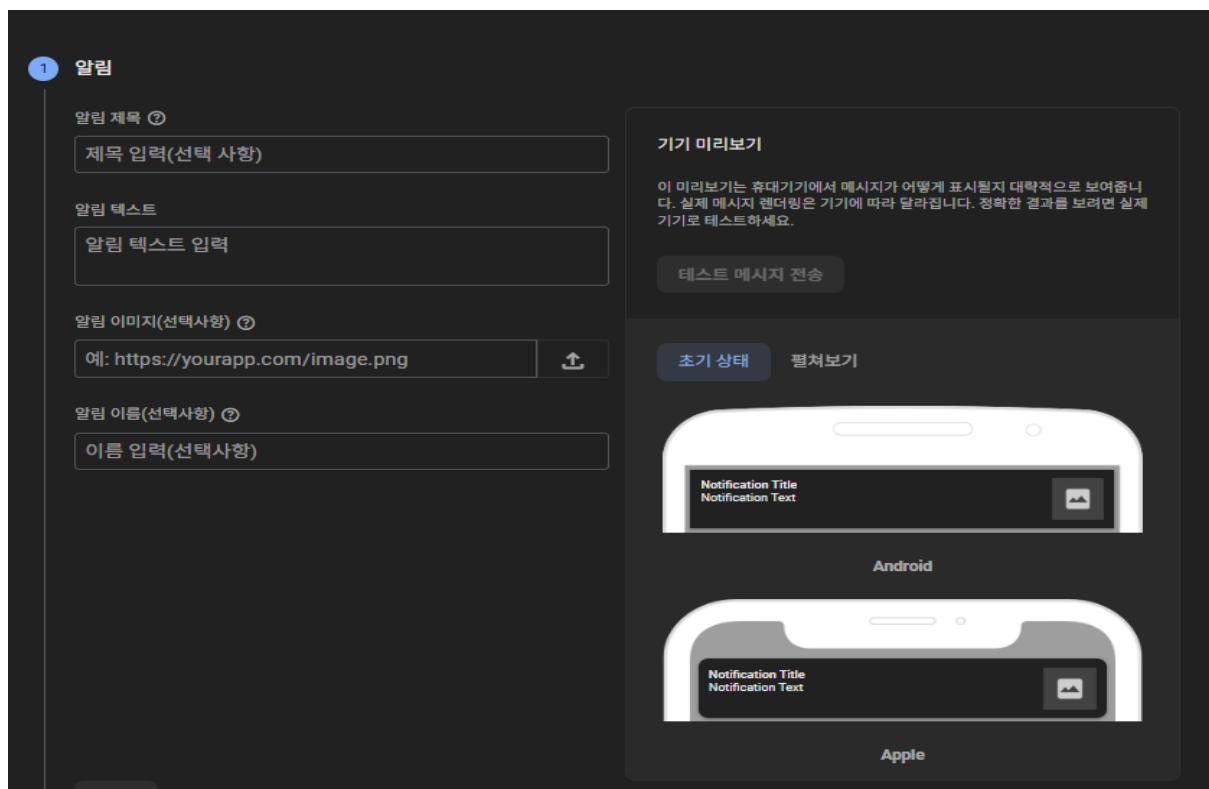
2-8. [새 캠페인] 으로 들어가기

A screenshot of the Firebase console's "Messaging" section. At the top, there is a header with the text "Messaging" and a note: "◆ 메시지 통합 및 사용에 대한 도움이 필요하다면 Gemini에게 물어보기". Below the header, there are two tabs: "캠페인" (selected) and "보고서". The main area shows a table of campaigns. There is one active campaign listed: "화재 경고", which was created on "2025. 7. 30. 오후 2:45:50" and has a status of "완료". The last update was at "2025. 7. 30.". The delivery count is "1전 미만" and the completion rate is "0%". At the bottom of the table, there is a note: "최대 10번 중 오번의 번복 알림".

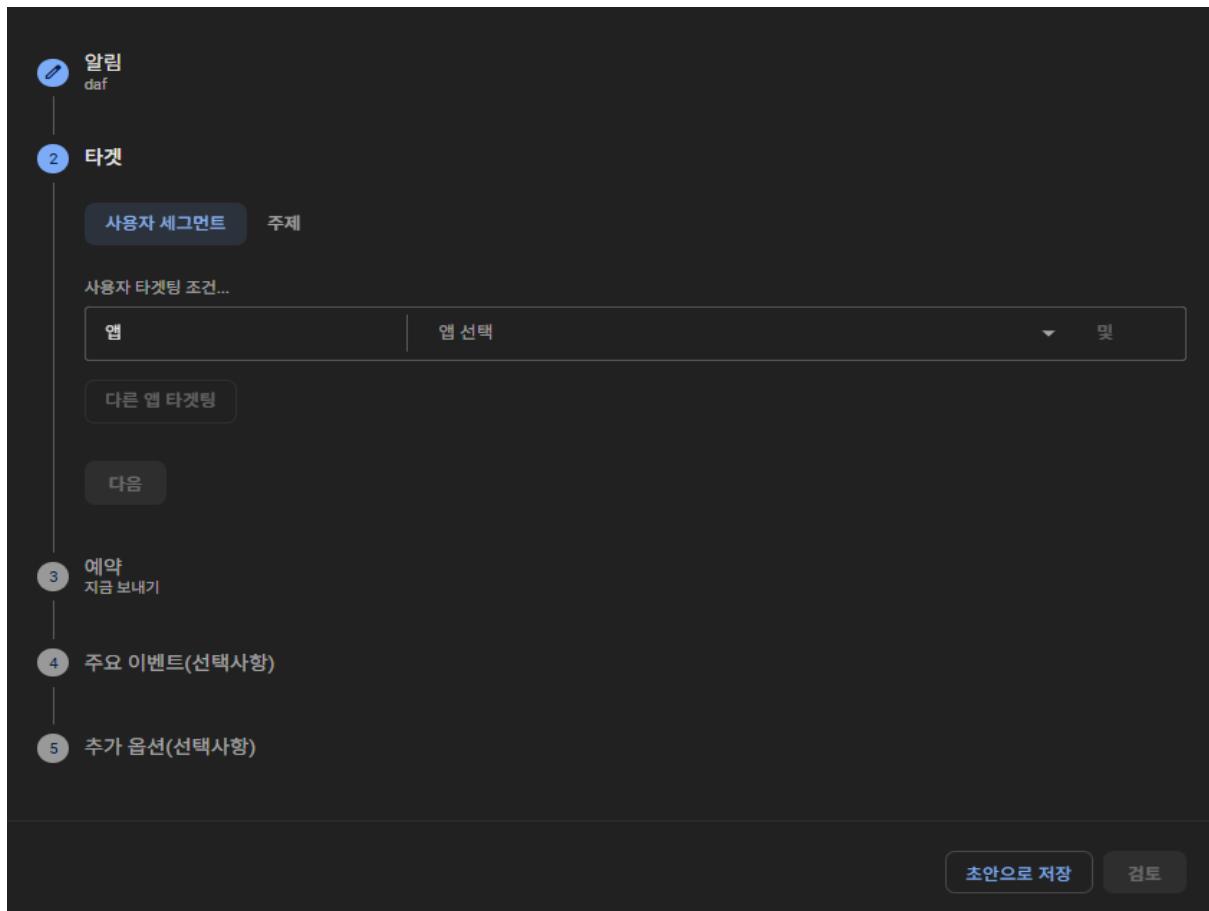
2-9. [Firebase 알림 메시지] 선택



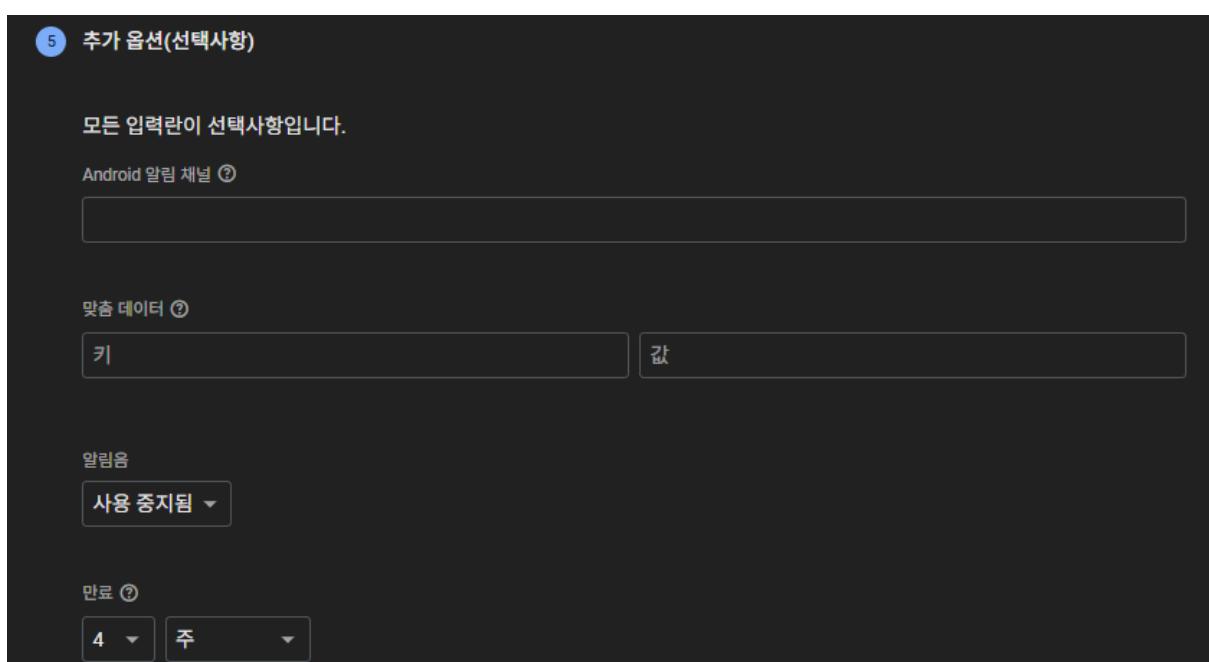
2-10. 알림 제목 및 텍스트 입력



2-11. 타겟 정하기.



2-12. 맞춤 데이터로 키와 값을 작성. (안해도 된다.)



3. Android Studio CODE 입력

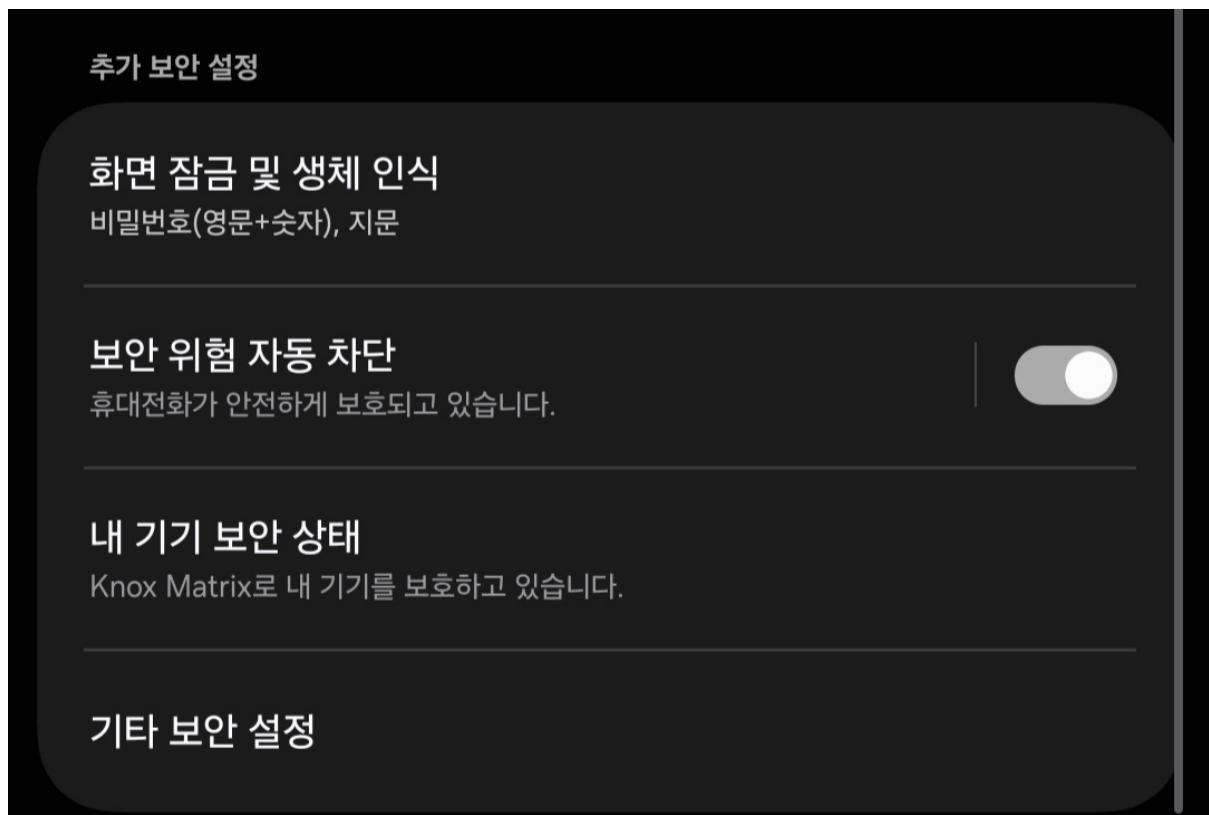
- 아래에 있는 Git 링크에 들어가서 코드를 입력하기.

https://github.com/elecage/DU_AT/tree/e9d6739e88eb2484f7eec1432c82eef1935bbbee/AuditoryAssist/App

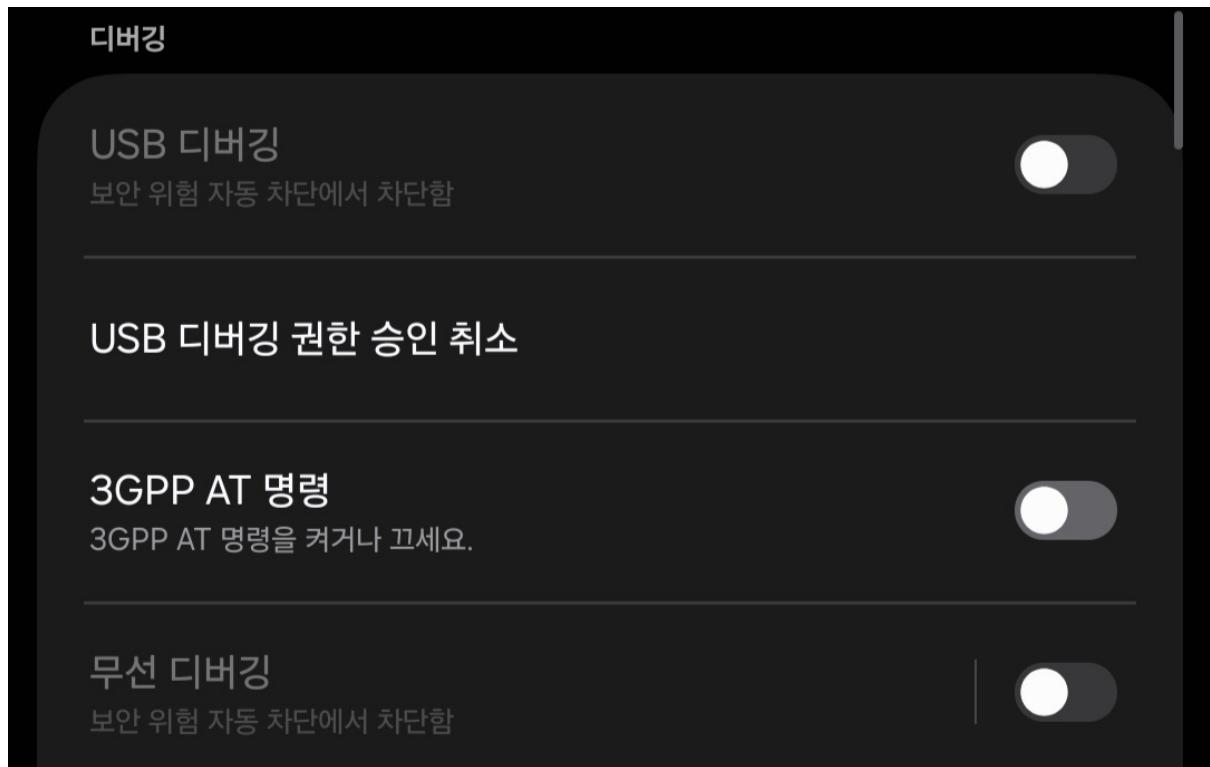
- 해당 src.zip 파일은 그대로 복붙하면 된다.
- 해당 gradle.zip 파일은 gradle 폴더에 그대로 복사

4. 핸드폰 설정.

- 설정에서 [보안]으로 이동한 후 [보안 위험 자동 차단]을 킨다.



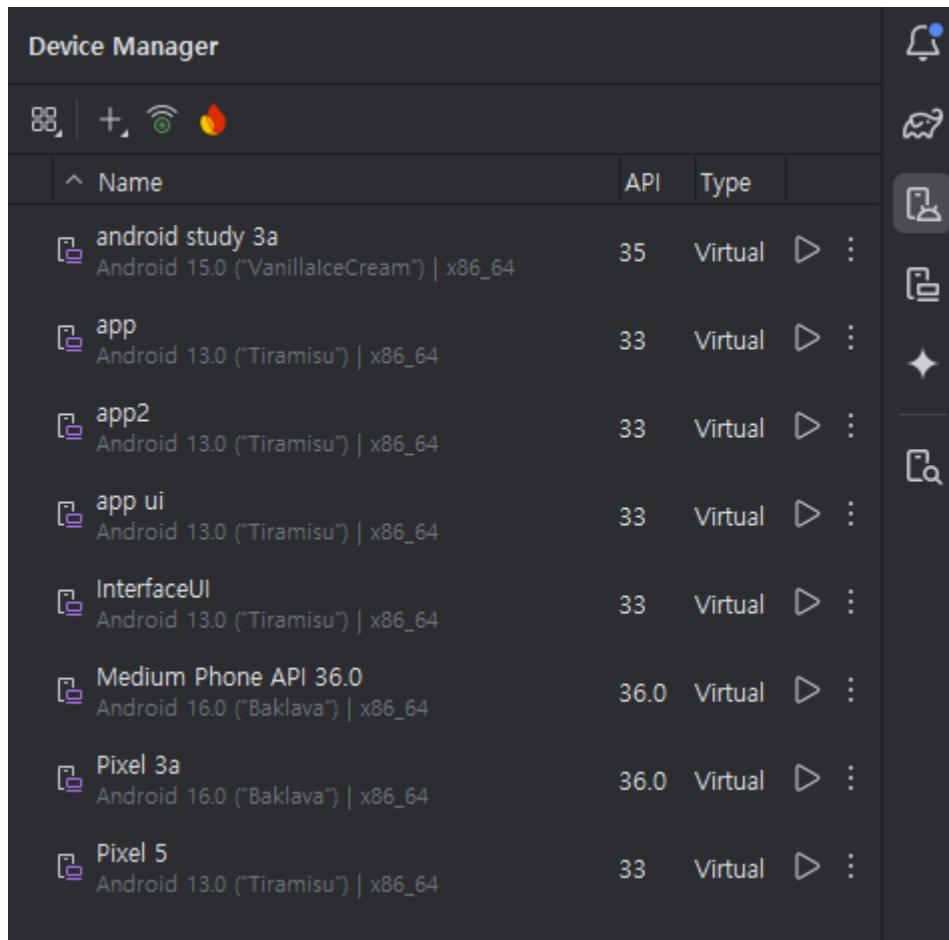
4-2. [보안 위험 자동 차단]을 킨 후 [개발자 옵션]으로 가서 [USB 디버깅]을 키면 된다.



4-3. 그 이후 PC와 핸드폰을 USB로 연결하고, 권한 승인을 하고나서 실행을 시키면 핸드폰에 자동으로 앱이 깔린다.

5. 테스트 에뮬레이터 설정하는 방법.

5-1. 오른쪽에서 Device Manager로 들어간다.



5-2. [+] 버튼을 누르고 [Create Virtual Device]를 선택한다.

5-3. 그리고 [pixel 5 API 30+]를 선택한다.

Pixel 6	31+	1080	2400	420 dpi
Pixel 5	30+	1080	2340	440 dpi
Pixel 4a	30+	1080	2340	440 dpi

5-4. [API 33 "Tiramisu", Android 13.0]을 설정 후 Google Apls Intel x86_64 Atom System Image를 선택하고 Finish를 선택하면 끝.

