

## C207팀 하루 담은 필름 안드로이드 APK 빌드 과정

# 해당 프로젝트는 “Android Studio Chipmunk | 2021.2.1 Patch 2”의 윈도우 버전으로 진행되었습니다.

### 1. 환경 설정

#### 1.1. 안드로이드 스튜디오 설치

// 해당 경로에서 안드로이드 스튜디오를 설치합니다.

// 가상기기를 사용해 실행할 예정이라면 Setup의 Choose Component 탭에서 “Android Virtual Device”를 체크해야 합니다. 실제 안드로이드 스마트폰을 사용해 실행할 예정이라면 체크하지 않아도 됩니다.

// 그 외에는 설치 과정 중 특별히 설정해야 하는 부분은 없습니다. 기본값 그대로 설치하면 됩니다.

[https://developer.android.com/studio?gclid=Cj0KCQjwxveXBhDDARIsAI0Q0x0FPrmnuKzsmbihwuCZySy2sjUBer2laPFyOjL1wx3s8wIJQPN52VcaAid8EALw\\_wcB&gclsrc=aw.ds](https://developer.android.com/studio?gclid=Cj0KCQjwxveXBhDDARIsAI0Q0x0FPrmnuKzsmbihwuCZySy2sjUBer2laPFyOjL1wx3s8wIJQPN52VcaAid8EALw_wcB&gclsrc=aw.ds)

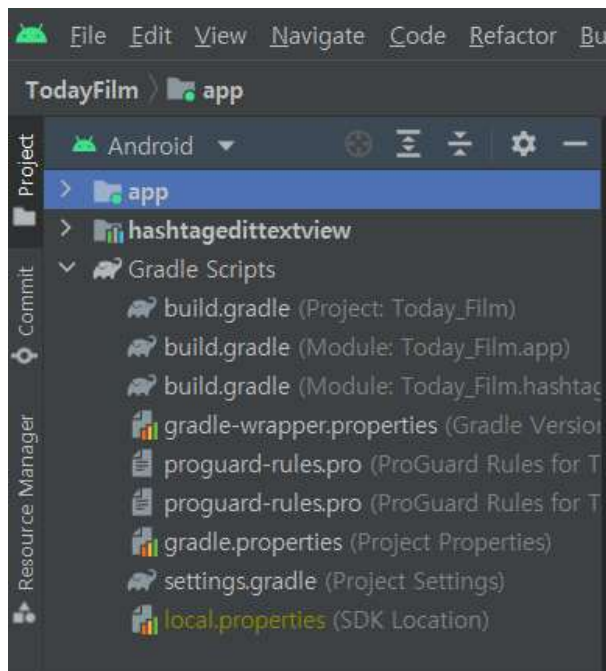
#### 1.2. 소스 클론 이후 프로젝트 열기

// 안드로이드 스튜디오 오른쪽 상단 File > Open 클릭

// 소스를 클론 받으면 develop 브랜치가 기본값입니다. 안드로이드 소스 코드는 해당 브랜치에 존재하므로 해당 브랜치에서 진행해주시면 됩니다.

// S07P12C207 > android > TodayFilm 클릭 후 OK

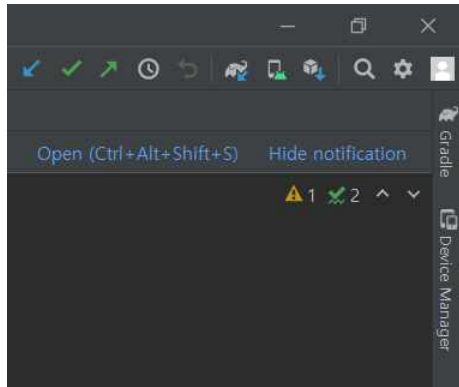
// 프로젝트가 열리면 아래와 같이 자동으로 Android 프로젝트로 인식됩니다.



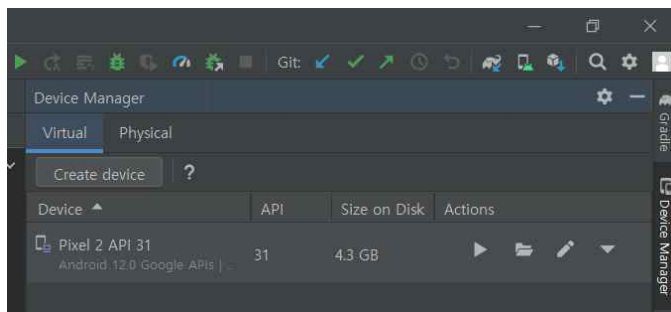
### 1\_3. 가상기기 생성

// 실제 안드로이드 스마트폰을 사용해 실행할 예정이라면 “1\_4. 실제 안드로이드 스마트폰 연결”로 넘어가셔도 됩니다.

// 안드로이드 스튜디오 오른쪽 가장자리 Device Manager 클릭

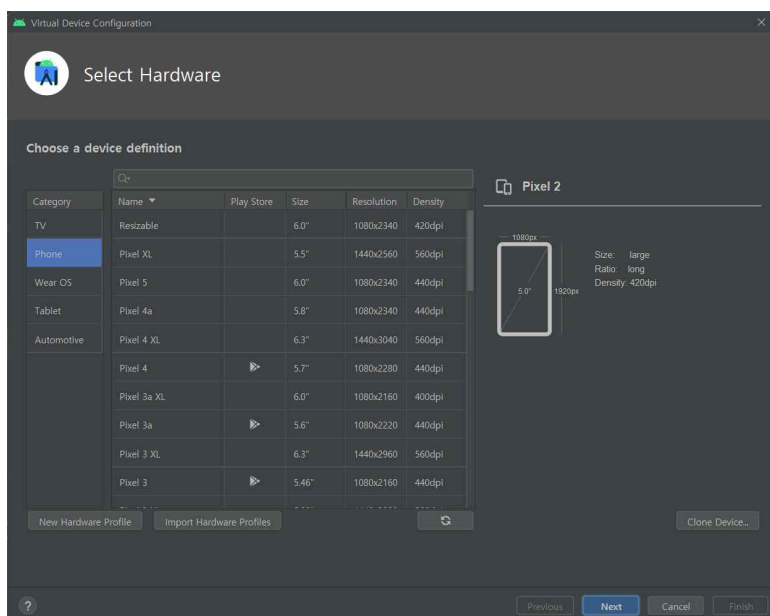


// Create Device 클릭



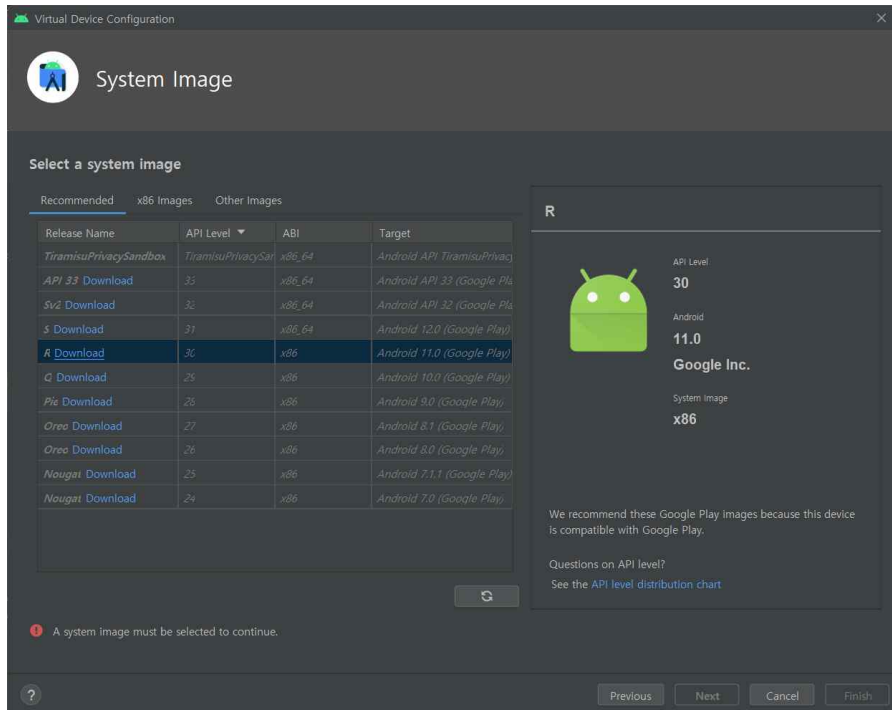
// 기기 선택

// 저희 팀에서는 기본값인 Pixel 2를 선택했습니다.



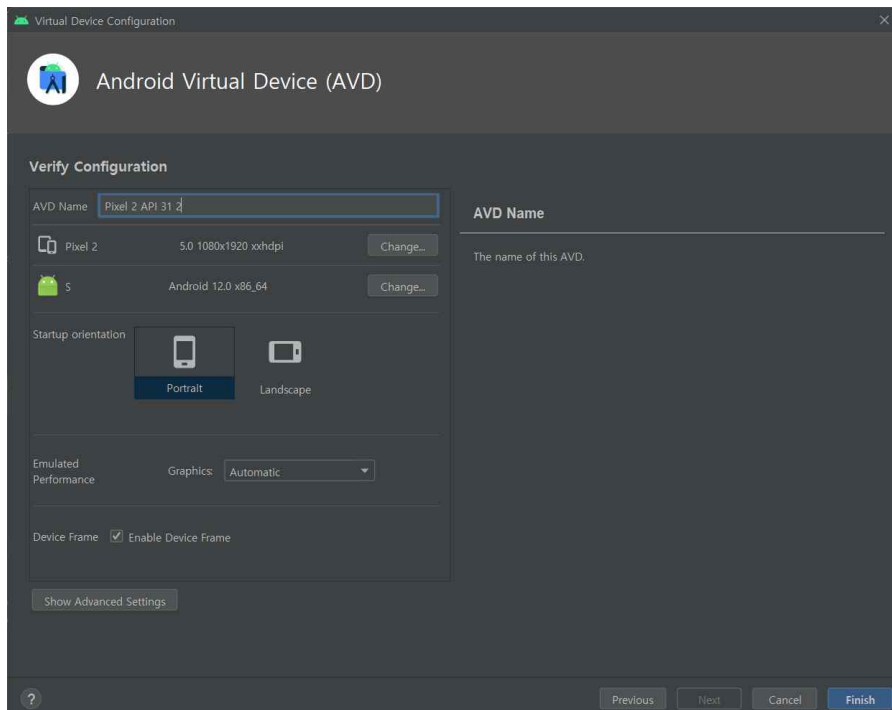
// 해당 기기에 설치할 안드로이드 버전 선택

// 저희 팀에서는 x86 Images > S(Google API)를 선택했습니다.



// 해당 기기의 이름, 기본 방향 선택 후 Finish

// 저희 팀에서는 기본값으로 진행했습니다.



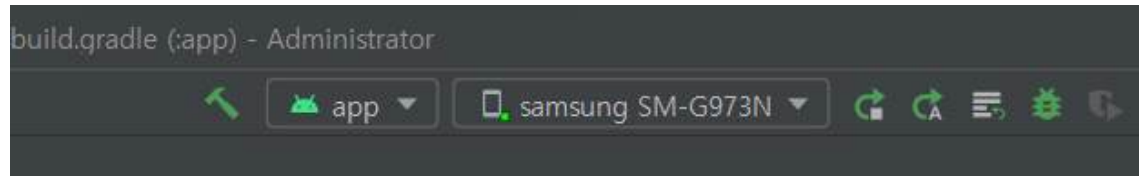
#### 1\_4. 실제 안드로이드 스마트폰 연결

// 가상기기를 사용해 실행할 예정이라면 “2. APK 빌드”로 넘어가셔도 됩니다.

// 스마트폰의 설정 > 아래로 끝까지 스크롤 후 휴대전화 정보 > 소프트웨어 정보 > 빌드번호를 여러 번 클릭하면 개발자 모드로 변경되어, 설치의 가장 아래 항목으로 “개발자 옵션”이 생성됩니다.

// 설정 > 개발자 옵션 > USB 디버깅 클릭 후 허용

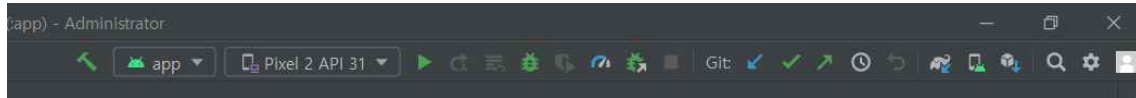
// 스마트폰을 USB로 컴퓨터에 연결하면 안드로이드 스튜디오에서 아래와 같이 인식합니다.



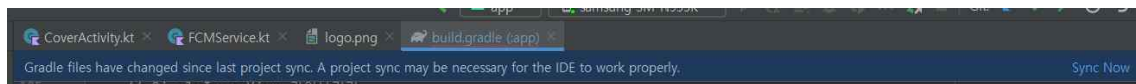
## 2. APK 빌드

### 2.1. 빌드 테스트

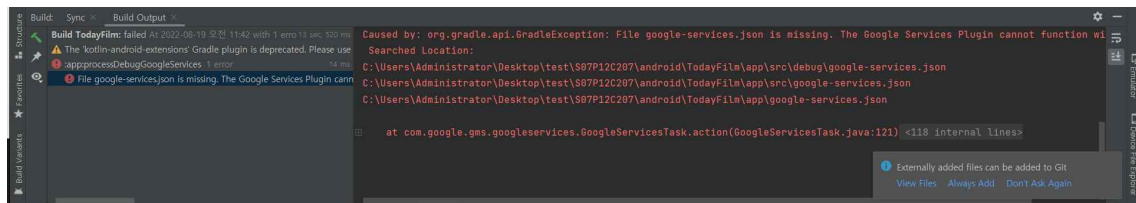
// 안드로이드 스튜디오 오른쪽 상단에 초록색 ▶ 버튼을 눌러 실행합니다.



// 만약 해당 버튼이 활성화되어있지 않은 경우, 파일 상단에 표시되는 Sync Now를 클릭합니다.



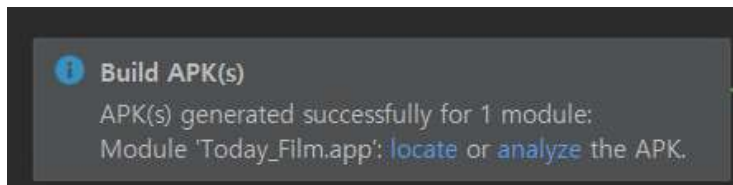
// 테스트 시 아래와 같은 오류가 발생할 경우, android 폴더 내 “google-services.json” 파일을 복사해서 android > TodayFilm > app 폴더에 붙여넣은 다음 재실행하면 됩니다.



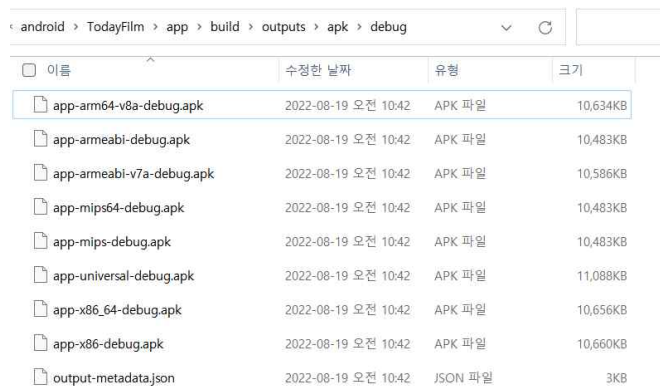
### 2.2. APK 빌드

// 안드로이드 상단 메뉴 Build > Build Bundle(s) / APK(s) > Build APK(s) 클릭

// 빌드가 완료되면 오른쪽 하단에 아래와 같은 알림이 뜹니다.



// locate를 클릭하면 파일 탐색기가 열립니다.



// app-universal-debug.apk를 사용하면 됩니다.