

LobbyShop.cpp

```
sendWPayreserveReq -> recvWPayReserveRes  
===대기==
```

IAPManager.cpp

```
recvWPayReserveRes => sendPaymentRequest  
sendPaymentRequest => 자바로 변환 (서버 전송)
```

서버에서 onOnestorePurchaseRequestResult 전달 받아
item 정보들을 큐에 넣어줌.

==응답완료==

```
sendWPayReserveReq =>send 동작  
이 부분이 클라이언트가 서버로 나 아이템 줘 라는 명령을 보냄.  
만약 정상적으로 잘 보내졌으면 아이템을 지급하고,  
그렇지 않다면, resend를 보내 아이템을 지급하도록 함.
```

과정에서 큐에 락을 걸어 아이템을 지급 후 큐를 비워주는 동작에서 큐에 들어간 다른
원소들에게 영향을 끼치지 않도록함
==>해당 부분은 파악해야함.

=====2022_04_12=====

KeyStore 적용하여, Package 명을 바꾸어 OneStore에 적용하는 방식을 채택.
안드로이드 스튜디오로 프로젝트를 만들고 키스토어 파일을 만든 다음,
우리 게임 라이브러리랑 파일들을 붙여서 빌드가 되게끔 해야함.

androidmanifest에 내용을 가져다가 써야하므로, 안드로이드로 제작.

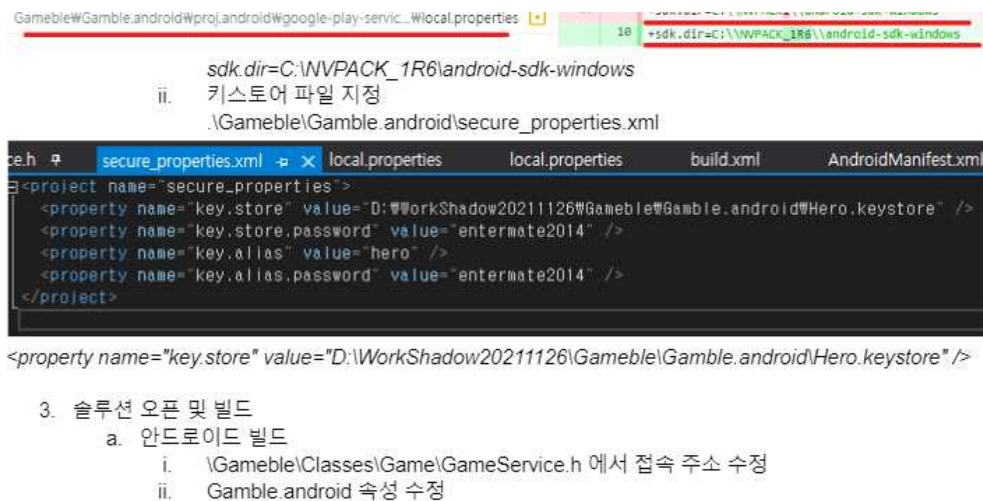
newzensoftppoker명으로, 안드로이드 프로젝트 빌드 완료하였음
C: User\srnp 에 있는 newzensoftppoker jks 파일 생성.
newzensoftppoker 디렉토리에 > app > release에 AAB 파일 생성.

===최성일 이사님의 조언 사항===

키스토어 파일 교체하시고 설정에서 키스토어파일 위치랑 이름,
사용자 계정, 암호 변경하는 부분을 변경하시고 빌드 해보세요

잘 빌드되고 모바일에서 실행 되면
그 키스토어 파일을 윈스토어에 업로드 하면 됩니다.

저희 프로젝트는 프로젝트 안에서 네이티브 빌드 하는 거로 디플로이 한다고 보시면 됩니다.

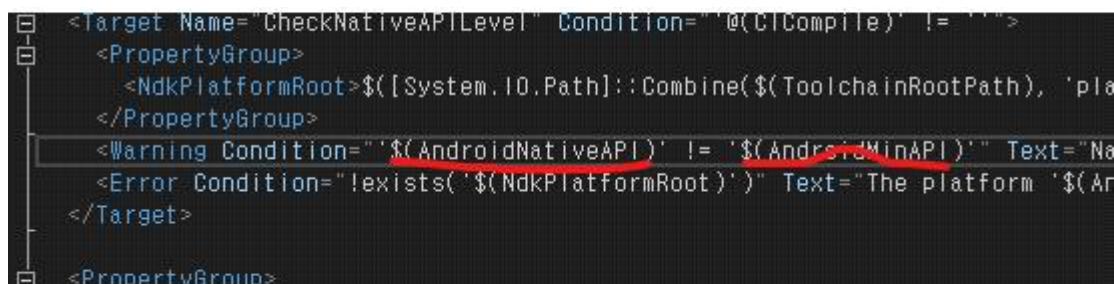


이런식으로 수정해 줘야 합니다

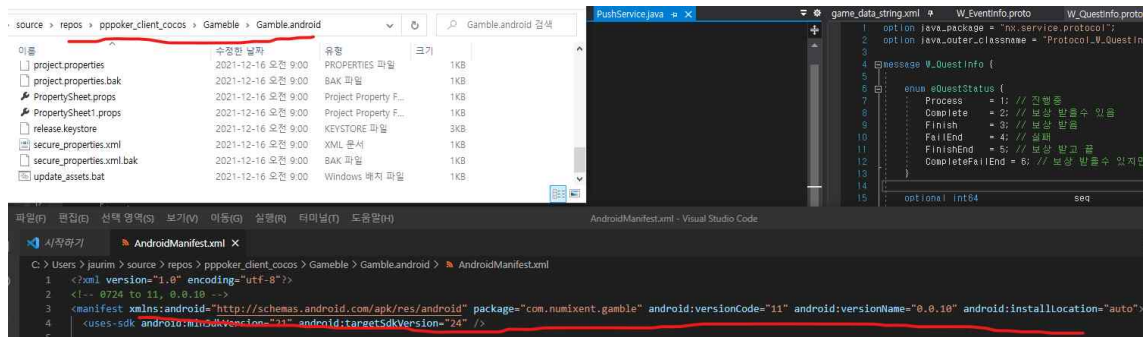
아마 키스토어 만들 때 설정 내용이 다르다고 빌드오류 날 수 있습니다.

이전꺼 보니 android minsdkversion 내용 다르다고 한거 같은데..

그럼 내부 속성 파일드 찾아서 레벨을 바꿔줘야 할 수도 있습니다. 오류 나면 보여주세요



이건 변수라고 생각하시면 되고요...



이전에 키스토어 만들었던 프로젝트를 여기에 붙일 수 있는지 한번 알아 보실 래요?

이름	수정된 날짜	유형	크기
.oracle_jre_usage	2022-01-28 오전 8:21	파일 폴더	
assets	2022-04-10 오후 5:07	파일 폴더	
jni	2021-12-16 오전 9:00	파일 폴더	
libs	2022-01-14 오전 8:38	파일 폴더	
proj.android	2021-12-16 오전 9:00	파일 폴더	
res	2021-12-16 오전 9:00	파일 폴더	
src	2021-12-16 오전 9:00	파일 폴더	
__Gamble.android.vcxproj.filters	2021-12-16 오전 9:00	VC++ Project Fil...	43KB
__Gamble.android.vcxproj.vcxproj	2021-12-16 오전 9:00	VC++ Project	37KB
_AndroidManifest.xml	2021-12-16 오전 9:00	XML 문서	7KB
AndroidManifest.xml	2021-12-16 오전 9:00	XML 문서	10KB
assets_exclude.txt	2021-12-16 오전 9:00	텍스트 문서	1KB
assets_exclude_release.txt	2021-12-16 오전 9:00	텍스트 문서	1KB
assets_include_release.txt	2021-12-16 오전 9:00	텍스트 문서	0KB
Back_AndroidManifest.xml	2021-12-16 오전 9:00	XML 문서	8KB
build.xml	2021-12-16 오전 9:00	XML 문서	4KB
debug.keystore	2021-12-16 오전 9:00	KEYSTORE 파일	3KB
Gamble.android.ntskip	2021-12-16 오전 9:00	NTSKIP 파일	0KB
Gamble.android.vcxproj	2022-04-10 오후 5:07	VC++ Project	51KB
Gamble.android.vcxproj.filters	2022-04-11 오후 3:43	VC++ Project Fil...	66KB
Gamble.android.vcxproj.user	2021-12-16 오전 9:00	Per-User Project ...	1KB
Hero.keystore	2021-12-16 오전 9:00	KEYSTORE 파일	3KB
local.properties	2022-01-28 오전 8:21	PROPERTIES 파일	1KB
local.properties.bak	2021-12-16 오전 9:00	BAK 파일	1KB
pch.cpp	2021-12-16 오전 9:00	C++ Source	1KB
pch.h	2021-12-16 오전 9:00	C/C++ Header	1KB
proguard.cfg	2021-12-16 오전 9:00	CFG 파일	2KB
proguard-project.txt	2021-12-16 오전 9:00	텍스트 문서	1KB
project.properties	2021-12-16 오전 9:00	PROPERTIES 파일	1KB
project.properties.bak	2021-12-16 오전 9:00	BAK 파일	1KB
PropertySheet.props	2021-12-16 오전 9:00	Project Property F...	1KB
PropertySheet1.props	2021-12-16 오전 9:00	Project Property F...	1KB
release.keystore	2021-12-16 오전 9:00	KEYSTORE 파일	3KB
secure_properties.xml	2021-12-16 오전 9:00	XML 문서	1KB
secure_properties.xml.bak	2021-12-16 오전 9:00	BAK 파일	1KB
update_assets.bat	2021-12-16 오전 9:00	Windows 배치 파일	1KB

이런 파일들을 모두 찾아 수정해야 하는 데요..

차라리 변경 할 수 있다면 변경 하는게 좋을 수도 있습니다. 보니까

```

<!-- GCM -->
<permission android:name="com.numixent.gamble.permission.C2D_MESSAGE" android:protectionLevel="signature"/>
<uses-permission android:name="com.numixent.gamble.permission.C2D_MESSAGE" />
<uses-permission android:name="android.permission.VIBRATE" />
<uses-permission android:name="com.google.android.c2dm.permission.RECEIVE" />
<uses-permission android:name="android.permission.GET_ACCOUNTS" />

```

이런 것도 저희께 아니라 모르겠고

```

<!-- facebook -->
<meta-data android:name="facebook_app_screatkey" android:value="72d8a7dca53a415d784d6536bbd3d5da" />
<meta-data android:name="com.facebook.sdk.ApplicationId" android:value="@string/facebook_app_id"/>
<provider android:authorities="com.facebook.app.FacebookContentProvider1569536466675927"
    android:name="com.facebook.FacebookContentProvider"
    android:exported="true"/>
<meta property="al:android:url" content="https://fb.me/1696103894019183" />
<activi...

```

전체보기

이건 패북 관련 설정인데 이것도 바꿔야 하고

```

<!-- facebook -->
<meta-data android:name="facebook_app_screatkey" android:value="72d8a7dca53a415d784d6536bbd3d5da" />
<meta-data android:name="com.facebook.sdk.ApplicationId" android:value="@string/facebook_app_id"/>
<provider android:authorities="com.facebook.app.FacebookContentProvider1569536466675927"
    android:name="com.facebook.FacebookContentProvider"
    android:exported="true"/>
<meta property="al:android:url" content="https://fb.me/1696103894019183" />
<activi...

```

[뉴젠 최성일 이사님] [오후 4:08] 여기도 패키지 네임 수정해 줘야 하고

[뉴젠 최성일 이사님] [오후 4:08] 일단 창헌님... 둘중 하나를 해야 할겁니다.

현재 프로젝트에서 키스토어 관련 파일이랑 패키지 네임을 모두 수정하던가. 아니면 새롭게 만든 안드로이드 프로젝트를 여기에 붙이던가

전자는 수정만 해주면 되지만 단점이 저희가 모르는 설정 값들이 많이 들어가 있고 향후 프로젝트 관리 하는 데도 원천 기술이 없어 고생 할 수 있고 후자는 관리 하는 데 용의 하지만 새롭게 붙이는 거 자체가 시간이 많이 걸릴 수 있다입니다.

일단 둘다 알아 보시는 게 좋을 듯 합니다. 프로젝트 교체 부터요

새롭게 프로젝트를 만들면 그 파일에서 바꿔 줄일은 없을 겁니다. 이미 키스토어 만들 때 androidmanifest에 내용이 들어가 있으니까요

최종적으로 이력식으로 나와야함

