원스토어 인앱 결제 SDK 라이브러리 추가하는 방식

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

원스토어 인앱 결제 라이브러리 파일을 다운받아,

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Gamble > Gamble.android > libs 에 삽입

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2)

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

원스토어에서 제공한 global-appstore json파일을 본 게임사의 Gamble.android>asset 폴더에 위치

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

해당 과정을 진행하기 위해서는 XML 로 작성된 본 프로젝트에 위의 코드를 작성해야하나

Gradle 파일이 존재하지 않으므로 불가능

* Ant 방식으로 작성된 파일에 Gradle 방식으로 작성된 코드들을 저희가 직접

변환해서 적용시켜야 하는지?

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

원스토어 (iap\_sdk) PurchaseClient.newBuilder()를 찾았으며, (다음 계속)

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

원스토어에 게시된 해당 코드를 Gradle 파일에 삽입해야할 것으로 유추

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

질문 사항)

1. 원스토어에서 개제된 모든 코드들을 본 (gradle 형식의 build파일이라면)

프로젝트의 build.gradle 파일에 작성하는 것인지

1. 현재 본 gamble 프로젝트에는 gradle 파일이 없으니 직접 수작업으로 모두 ant

형식으로 변환을 시켜야하는 것인지

1. 이렇게 작성된 build 파일에서 androidmanifest에 전달하여 프로젝트 빌드 시에

해당 기능들이 작동하는 것인지 질문드립니다!

감사합니다