

Customizing App Template

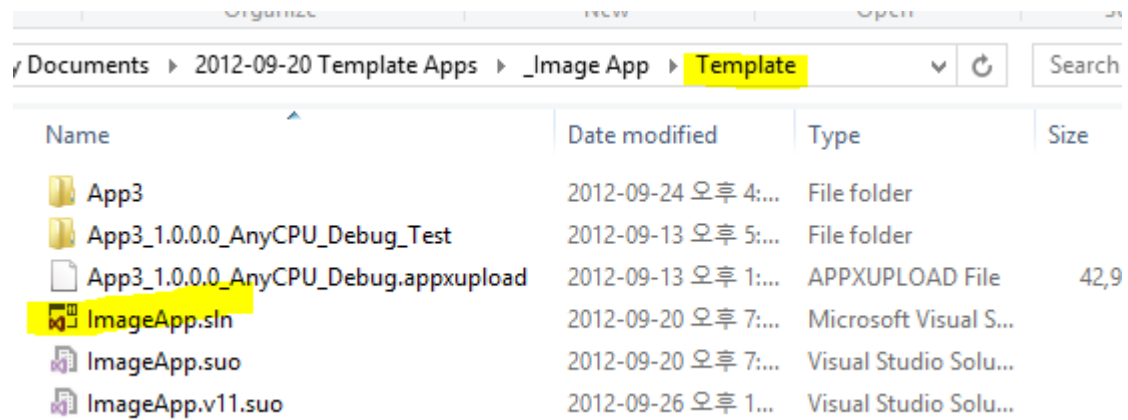
Image Content App

Steps

1. 이미지 리소스 덮어쓰기
2. Package.appxmanifest 파일 수정
3. /data 폴더에 이미지 폴더 복사
4. 프로젝트를 빌드하고 테스트

Preparing

1. Windows 8 RTM 및 Visual Studio 2012 설치
2. Visual Studio에서 ImageApp.sln 프로젝트 열기



Step 1. 이미지 리소스 뒤편쓰기 – 리소스 규격

앱 로고 이미지를 아래 사이즈와 파일 이름에 맞게 준비합니다.

Windows 8 App Images Guideline

App images

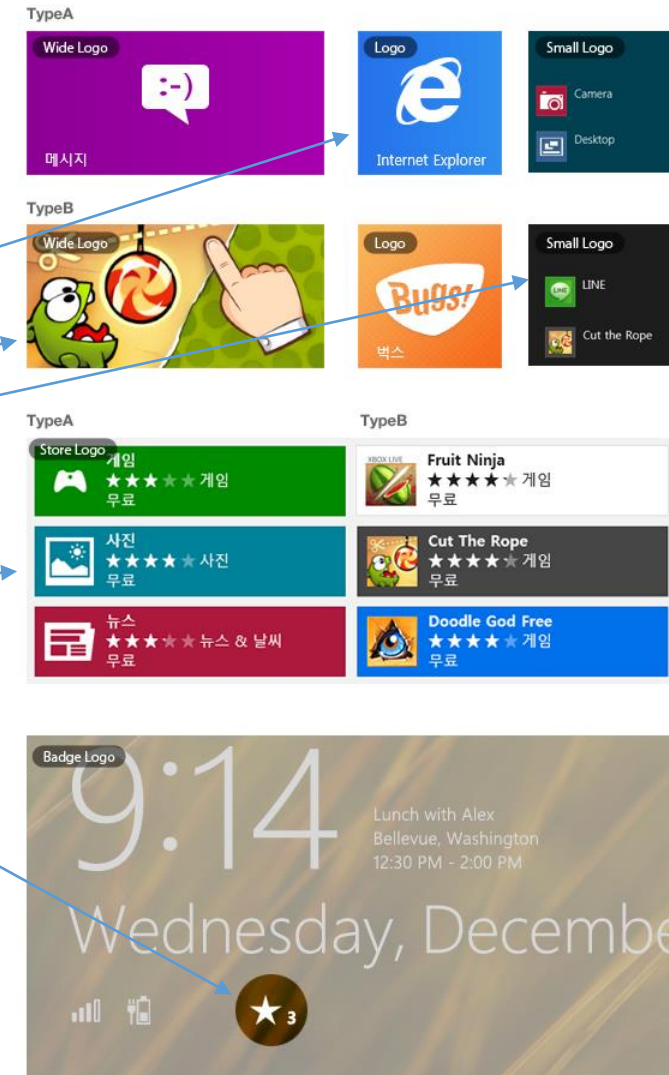
Name	Dimension	Use	File name
* Logo	150 x 150 pixel	Small tile	Logo.png
Wide Logo	310 x 150 pixel	Large tile	WideLogo.png
* Small Logo	30 x 30 pixel	All programs, search results, etc	SmallLogo.png
Badge Logo	24 x 24 pixel	Used in toasts and other notifications	BadgeLogo.png
* Store Logo	50 x 50 pixel	Used in windows store app's list	StoreLogo.png
* Splash Screen	620 x 300 pixel	Hides the fact your app starts slow	SplashScreen.png

Example

TypeA : 배경색은 컬러 코드 값으로 지정하며, 로고 이미지만 화이트 컬러로 디자인 (이미지는 투명 PNG)

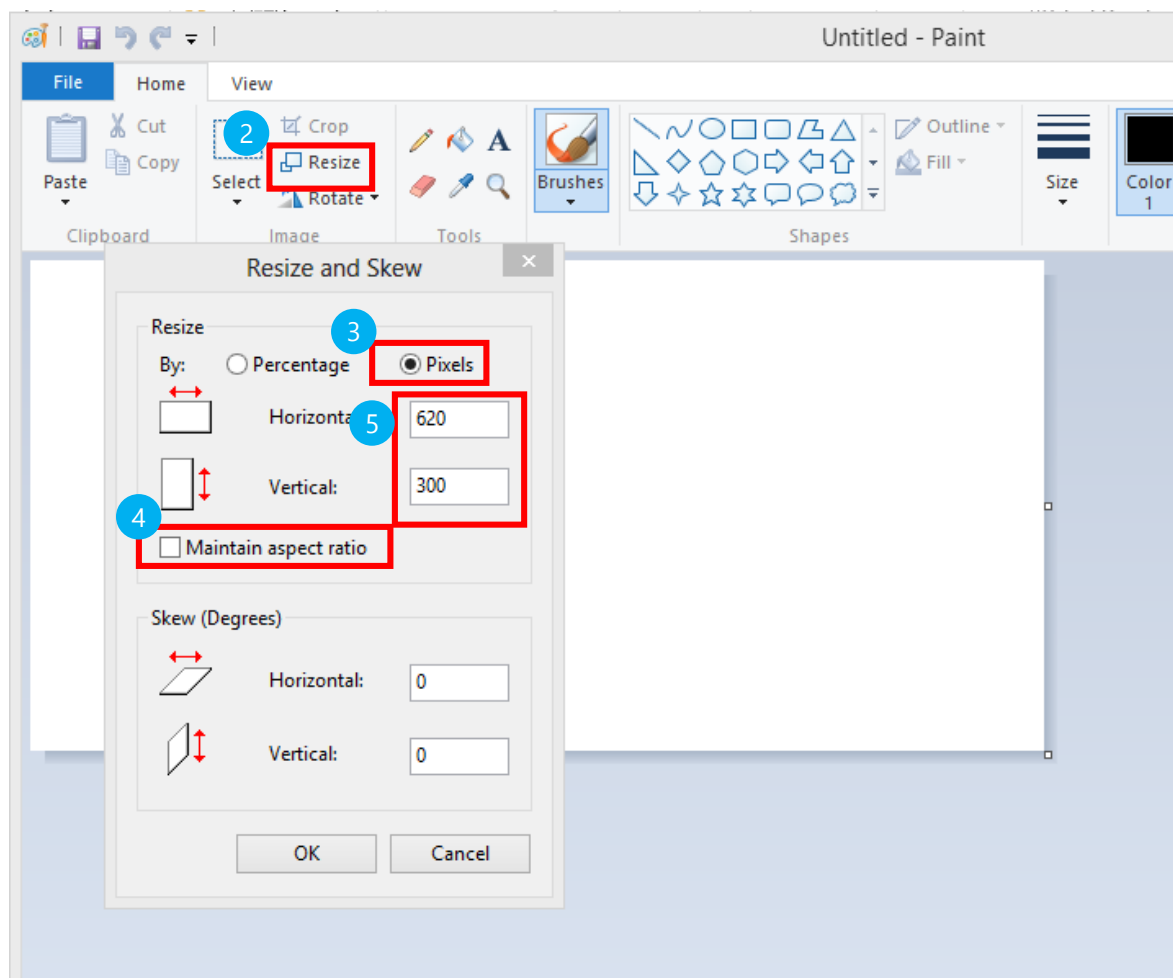
TypeB : 배경 이미지 및 로고 모두 아이콘 사이즈에 맞추어 디자인

* 꼭 필요한 이미지



(팁) 로고 이미지 작업 방법

1. 그림판(Paint) 툴에서 이미지를 작업하고
2. Resize 버튼을 누릅니다.
3. 나오는 팝업창에서 Pixels를 선택하고
4. Maintain aspect ratio에 체크 박스를 끈 후
5. Horizontal, Vertical 에 정해진 값을 입력합니다.
6. 결과 이미지를 정해진 이름으로 저장합니다.

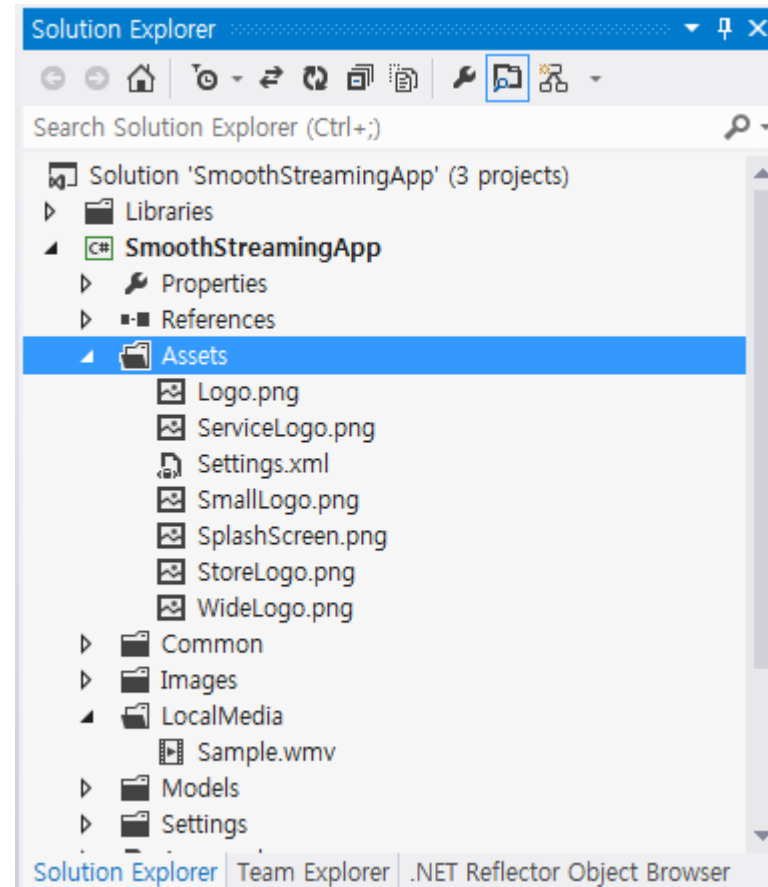


Step 1. 로고 이미지 덮어쓰기

Logo.png, SplashScreen.png 등의 이미지 리소스를 /Assets 폴더 아래 복사-붙여넣기 하여 덮어씁니다.

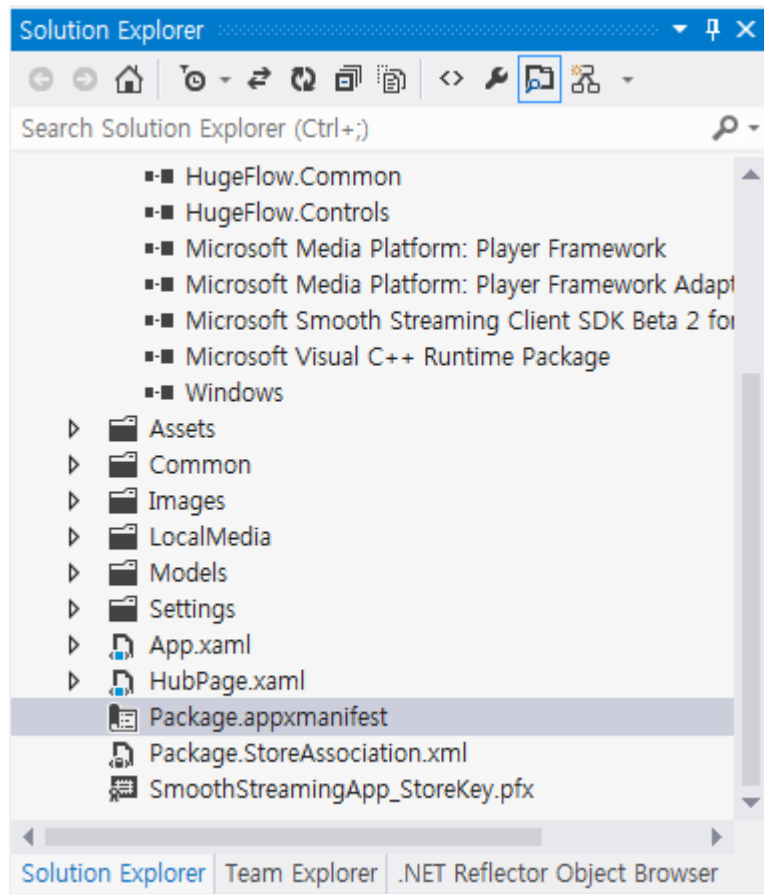
정해진 이름들을 사용하고 있는 파일이어야 합니다.

모든 파일을 다 교체할 필요는 없습니다. 교체를 원하는 만큼만 교체하세요.



Step 2. Package.appxmanifest 파일 수정

솔루션 탐색기(Solution Explorer)의 프로젝트
트에서 Package.appxmanifest 파일을 더블클
릭하여 엽니다.



Step 2. Package.appxmanifest 파일 수정(2)

Application UI Capabilities Declarations Packaging

Use this page to set the properties that identify and describe your app.

Display name: 1 휴플멘토톡강

Entry point: SmoothStreamingApp.App

Default language: ko [More information](#)

Description: 2 템플릿 샘플

Supported rotations: An optional setting that indicates the app's orientation preferences.

☒ Landscape ☐ Portrait ☒ Landscape-flipped ☐ Portrait-flipped

Tile:

Logo: Assets#Logo.png Required size: 150 x 150 pixels

Wide logo: Assets#WideLogo.png Required size: 310 x 150 pixels

Small logo: Assets#SmallLogo.png Required size: 30 x 30 pixels

Short name:

Show name: All Logos

Foreground text: Light

Background color: 3 #26aade

Notifications:

Badge logo: Required size: 24 x 24 pixels

Toast capable: (not set)

Lock screen notifications: (not set)

Splash Screen:

Splash screen: Assets#SplashScreen.png Required size: 620 x 300 pixels

Background color: 3 #26aade

번호	수정내용
1	앱 이름 (짧은이름)
2	앱 설명 (짧은 설명) Specifies text displayed in the "Set Default Programs" UI
3	로고 배경색과 스플래쉬 스크린 배경색

Step 2. Package.appxmanifest 파일 수정(3)

Application UI Capabilities Declarations **Packaging**

Use this page to set the properties that identify and describe your package when it is deployed.

Package name: HugeFlowUSAINC.4235729099718

Package display name: 휴플멘토톡강 **1**

Logo: Assets\StoreLogo.png **1** Required size: 50 x 50 pixels

Version: Major: 1 Minor: 0 Build: 0 Revision: 11

Publisher: CN=4639C859-C673-43B1-9BC5-1B5B1FD06A26 **2** Choose Certificate...

Publisher display name: 휴플EDU **2**

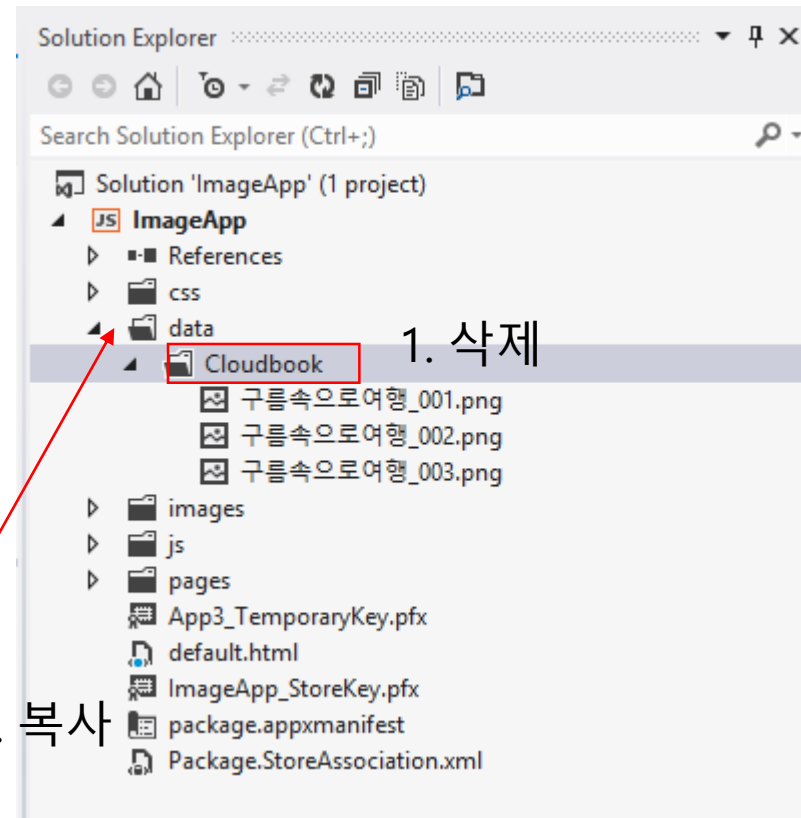
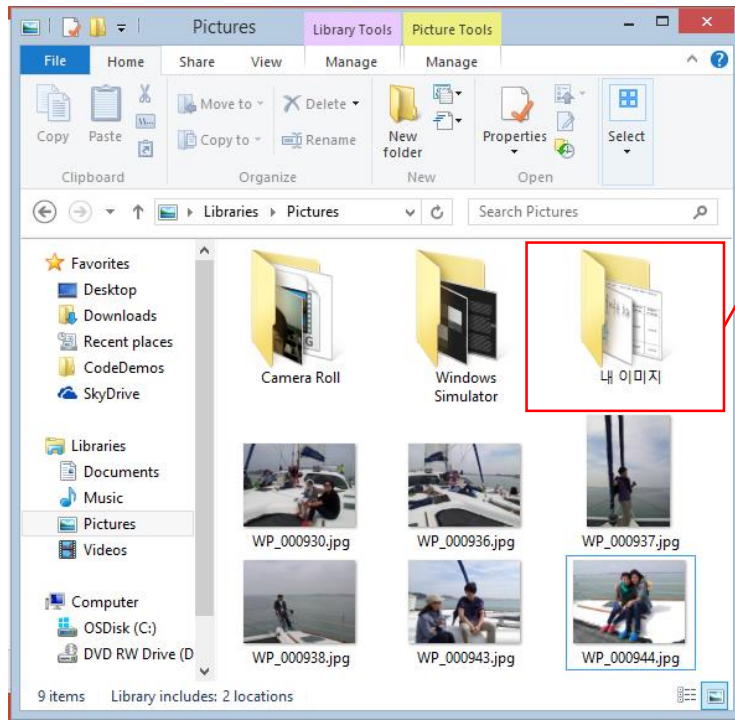
Package family name: HugeFlowUSAINC.4235729099718_g2cd1pwwysv0m

번호	수정내용
1	스토어에 올라갈 앱 이름
2	공급자(Publisher 업체명) 이름

Step 3. /data 폴더에 Image 파일 복사

기존에 있는 샘플 이미지 폴더 Cloudbook을
선택해서 delete하고,

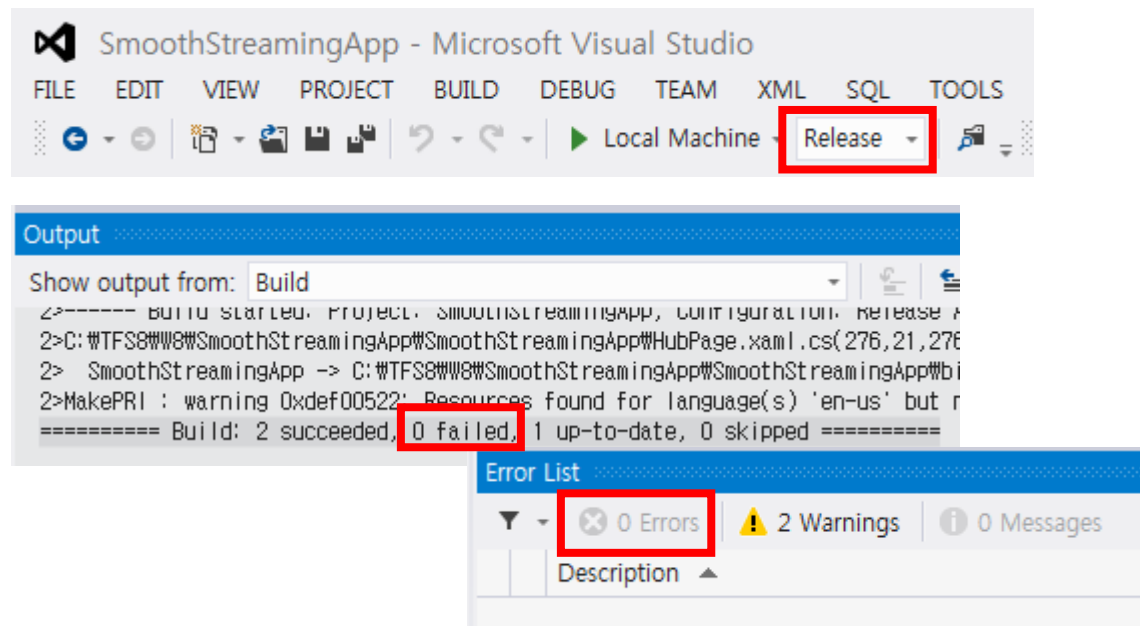
앱에 넣을 이미지들을 data 폴더에 이미지 폴
더째 복사.



Step 4. 프로젝트를 빌드하고 테스트

비주얼 스튜디오에서 Solution Configuration의 상태가 **Release**인 것을 확인하고 F6(또는 Ctrl+Shift+B)을 눌러 빌드를 합니다. 이 때 하단의 Output 창 맨 마지막 줄에 **0 failed**가 꼭 출력되어야 합니다. 또는 Error List에 0 Errors인 상태로 끝나면 됩니다.

F5를 눌러 앱을 실행한 후,
변경한 데이터가 잘 반영되었는지,
테스트를 합니다.



자 이제
앱 등록하기(Registering App)를
진행하십시오.

