

그래핑/Unity

nity] 유니티 안드로이드/아이폰 빌드하기

ichan 2017.02.16 18:12

Game & Programming



안드로이드 / 아이폰 빌드하기

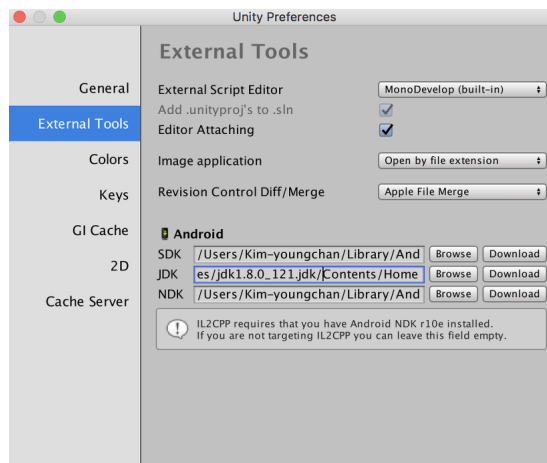
글은 열심히 만든 게임을 휴대폰으로 플레이 할 수 있는 방법을 간단히 설명하겠습니다.

난이도는 아이폰 >>>> 안드로이드 라고 저는 느꼈습니다 ㅠㅠ 아무래도 애플이 보안쪽은 역시 까다로웠습니다.
 난이도는 여기까지 하고

안드로이드 빌드하기 / 난이도 : 1

안드로이드의 빌드는 매우매우 쉽습니다.

빌드하시기 이전에 Android SDK, JDK, NDK를 다운받으셔야합니다.



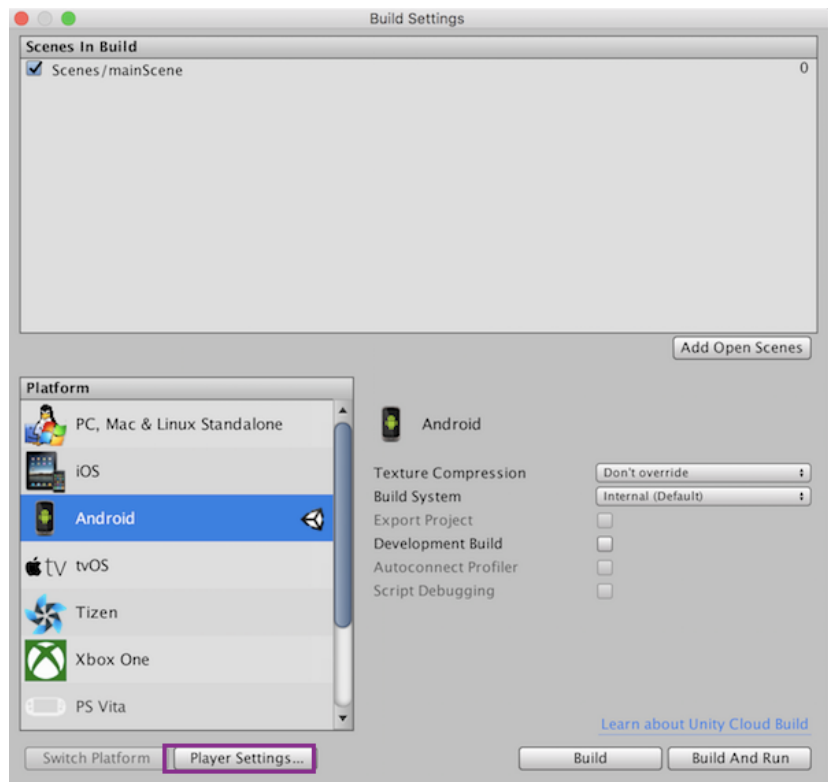
Unity - Preferences

or

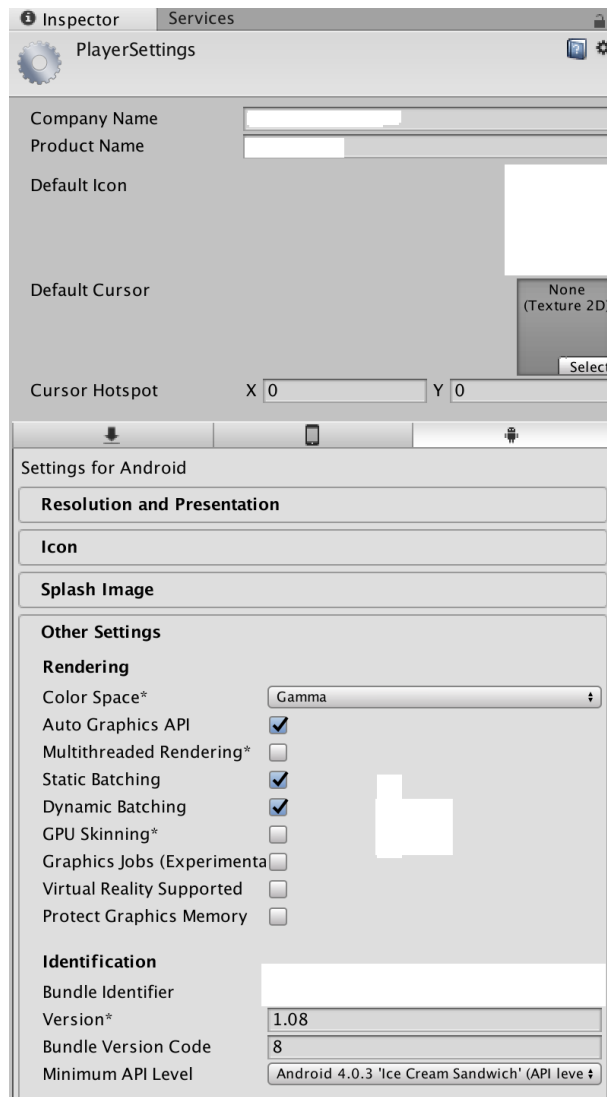
Edit - Preferences

에 들어가셔서 3부분을 확인해주시고 만약 되지 않으면 다운로드를 받아서
 경로를 설정해 주세요.

Game & Programming



File - Build Setting 에 가시면, Android라는 칸에 두시고 Player Setting을 눌러주세요.



다른 설정들보다 가장 먼저 해야할 설정은 Other Setting 입니다.

CompanyName : 회사이름
Product Name : 제품이름
DefaultIcon : 대표 아이콘
이 세가지를 먼저 해주시고,

Identification란에 가시면 Bundle Identification 칸에
com.(CompanyName).(ProductName) 순으로 집어넣어야 합니다.

또, Version 과 Bundle Version Code가 있는데요

Version은 앱등록 상에 보여지는 버전이고

Bundle Version Code는 정수형으로 관리되는 버전 입니다. 이걸 앱상에 따로 보이진 않습니다.

Game & Programming



< Publishing Setting >

이 세팅은 이제 앱이 서명(인증)된 앱이란걸 증명하기 위한 키를 생성합니다.

Publishing Settings

Keystore

☐ Use Existing Keystore ☒ Create New Keystore

/Users/Kim-youngchan/dev/user.keystore

Keystore password: *****

Confirm password: *****

Key

Alias: Unsigned (debug)

Password:

Split Application Binary: ☐

먼저, Create New Keystore를 누르시고,
Browse Keystore를 누르셔서 저장경로를 세팅합니다.
또, 비밀번호를 외우기 쉽게! 입력합니다.

Publishing Settings

Keystore

☐ Use Existing Keystore ☒ Create New Keystore

/Users/Kim-youngchan/dev/user.keystore

Keystore password: *****

Confirm password: *****

Key

Alias: Unsigned (debug)

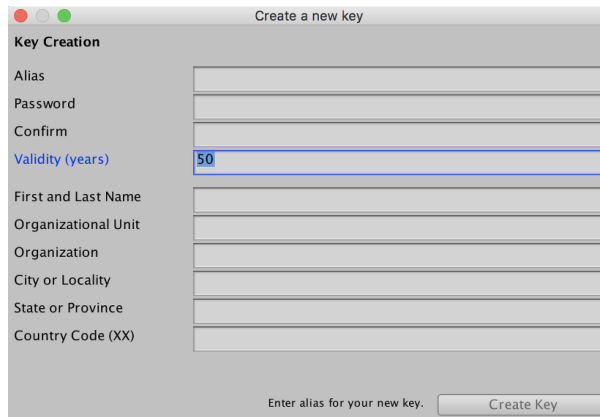
Password:

Split Application Binary: ☐

Key dropdown options:
✓ Unsigned (debug)
Create a new key

Unsigned 라고 표시된 곳을 누르시면 아래 Create a new key를 눌러주세요.

Game & Programming



Alias : 별칭, 가명 (전 그냥 앱이름했어요)

Password : 패스워드 (Keystore과 Key는 다르다... 같게 설정하는게 좋아요..)

Confirm : 비밀번호 확인

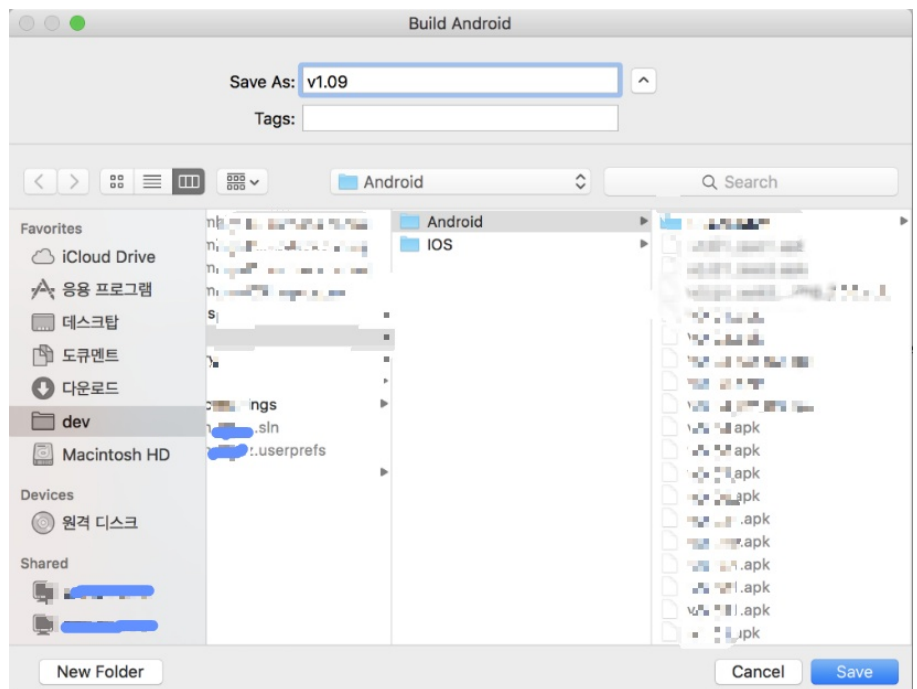
Validity : 앱의 유통기한 (50년으로 뒤도 괜찮아요)

Country Code : 나라 코드 (Ko)

이정도만 기입하셔도 Create Key 버튼이 활성화가 됩니다.

키까지 다 만드셨으면 초기 Build Setting에 가셔서

Build 버튼이나 안드로이드 폰이 꽂혀있다면 Build And Run 을 눌러주세요



apk 저장위치만 정해주면 됩니다 ~~

아침, Build And Run 하시려고할땐, 휴대폰을 USB로 연결시켜놓은 상태여야하고요,
휴대폰의 개발자옵션에서 USB 디버깅 모드를 키셔야 정상작동 합니다.

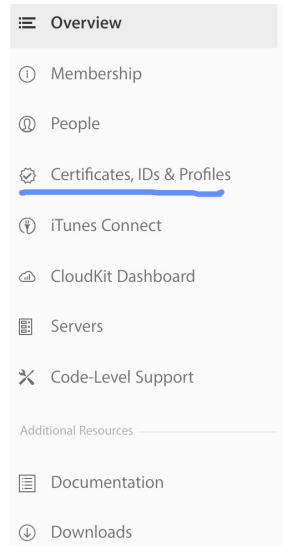
빌드하기 / 난이도 : 4

빌드 절차가 까다로운데요.

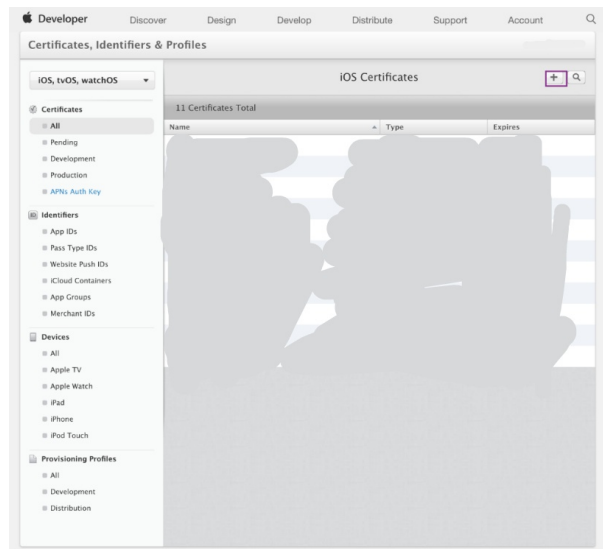
개발자 등록 및 프로비저닝 파일 다운 -> 앱 빌드 가 되겠습니다.

IOS Developer (<https://developer.apple.com/>) 에 가서서 가입을 해야합니다.
 1. 하고, Account칸을 눌러주세요.

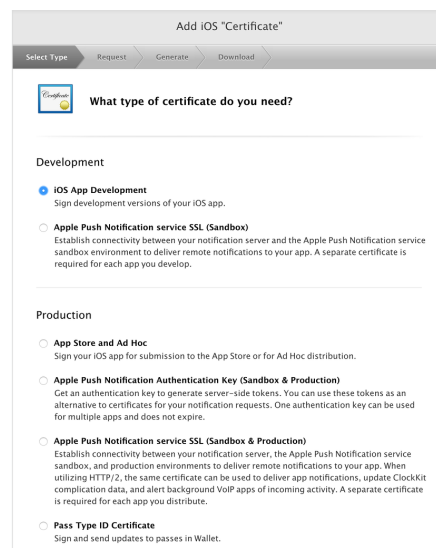
Game & Programming



Certificates, IDs & Profiles에 들어가서,

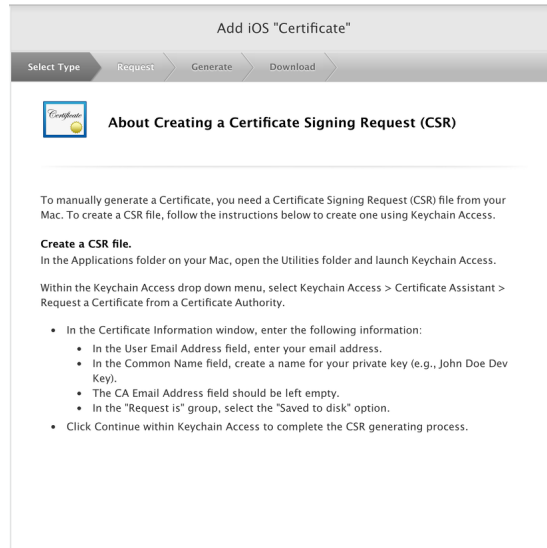


+ 표시를 눌러 Certificate를 추가해 줍니다.



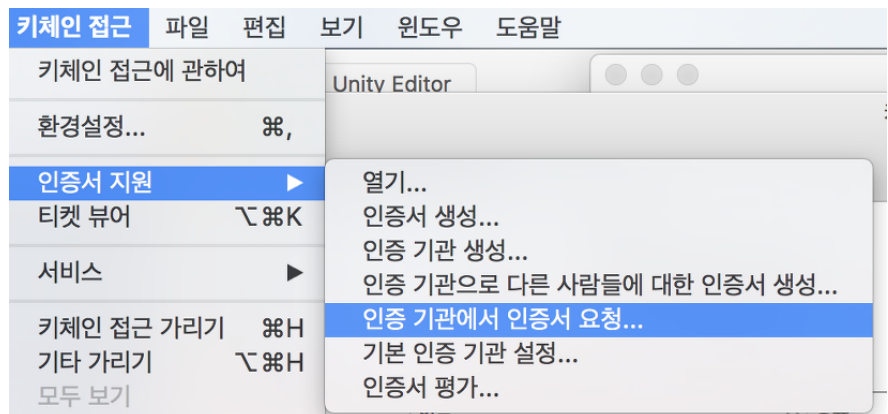
개발을 하기위해 Development 를 선택

Game & Programming



CSR 파일이 필요하다고 나옵니다

CSR파일은 맥에서 키체인이라는 프로그램을 통해 만들 수 있습니다.



커맨드 + 스페이스바로 키체인을 실행시켜주시고,
위에 그림대로 인증기관에서 인증서 요청을 눌러줍니다.

CSR 파일이 나오면, 아까 하던 웹에 올려줍니다.
그럼 인증서 제작이 완료되는데요, 완성된 인증서를 다운받아 더블클릭하면
자동으로 keyChain에 등록됩니다.

이제 인증을 마쳤으니 테스트할 기기를 등록을 해야합니다.



아까 Developer 사이트에 메뉴중 Devices - All에 들어가셔서 새로운 기기를 추가해줍니다.

Pre-Release Software Reminder

You may only share Apple pre-release software with employees, contractors, and members of your organization who are registered as Apple developers and have a demonstrable need to know or use Apple software to develop and test applications on your behalf.

Unauthorized distribution of Apple confidential information (including pre-release software) is prohibited and may result in the termination of your Apple Developer Program. It may also subject you to civil and criminal liability.

Game & Programming



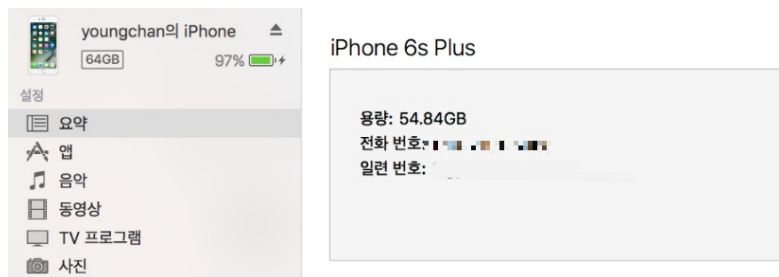
Register Device

Name your device and enter its Unique Device Identifier (UDID).

Name:

UDID:

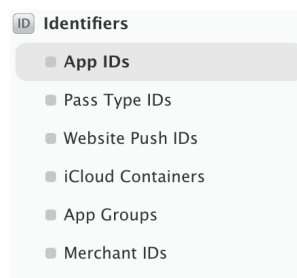
추가를 하려고보니, UDID가 뭐야 하실 수 있습니다. (제가 그랬어요..)



UDID는 기기를 MAC에 꽂아 아이튠즈에 가시면 일련번호가 있는데 이것이 UDID입니다.

자, 이제 인증서도 만들었고, 테스트 기기도 등록했으니 끝!
이 아니라 AppID와 Provisioning Profile을 만들어야 테스트 앱을 만드실 수 있습니다.

결국 최종적으로는 Provisioning Profile이 있어야 iOS 빌드를 하실 수 있습니다.



App IDs 로 우선 가서서 App ID를 추가해줍니다.

App ID Suffix

• Explicit App ID

If you plan to incorporate app services such as Game Center, In-App Purchase, Data Protection, and iCloud, or want a provisioning profile unique to a single app, you must register an explicit App ID for your app.

To create an explicit App ID, enter a unique string in the Bundle ID field. This string should match the Bundle ID of your app.

Bundle ID:

We recommend using a reverse-domain name style string (i.e., com.domainname.appname). It cannot contain an asterisk (*).

Game & Programming



이부분을 보시면 BundleID 라고 적혀있는데,
아래에서 추천하는대로 적어줍니다.
ex) com.회사이름.앱이름

App Services

Select the services you would like to enable in your app. You can edit your choices after this App ID has been registered.

- Enable Services:
- ☐ App Groups
 - ☐ Apple Pay
 - ☐ Associated Domains
 - ☐ Data Protection
 - ☐ Complete Protection
 - ☐ Protected Unless Open
 - ☐ Protected Until First User Authentication
 - ☒ Game Center
 - ☐ HealthKit
 - ☐ HomeKit
 - ☐ iCloud
 - ☐ Compatible with Xcode 5
 - ☐ Include CloudKit support (requires Xcode 6)
 - ☒ In-App Purchase
 - ☐ Inter-App Audio
 - ☐ Network Extensions
 - ☐ Personal VPN
 - ☒ Push Notifications
 - ☐ SiriKit
 - ☐ Wallet
 - ☐ Wireless Accessory Configuration

마지막에 App Service란에 보시면 Push Notifications가 기본으로 해제되어 있는데, 나중에 앱등록 할때, 푸쉬알림 키라고 권고메일이 올릴때마다 날라옵니다.. 그래서 그냥 켜주실분은 켜주세요 ㅋㅋ

App ID를 다 만들고, Provisioning profile을 추가하면,



What type of provisioning profile do you need?

Development

• iOS App Development

Create a provisioning profile to install development apps on test devices.

○ tvOS App Development

Create a provisioning profile to install development apps on tvOS test devices.

어떤 타입으로 만들건지 나오는데, 개발용도면 Development로 설정해 주시고, 나중에 배포할 용도로 만드시려면 Distribution란에 App store를 체크해 주세요.

Game & Programming



Select App ID.

If you plan to use services such as Game Center, In-App Purchase, and Push Notifications, or want a Bundle ID unique to a single app, use an explicit App ID. If you want to create one provisioning profile for multiple apps or don't need a specific Bundle ID, select a wildcard App ID. Wildcard App IDs use an asterisk (*) as the last digit in the Bundle ID field. Please note that iOS App IDs and Mac App IDs cannot be used interchangeably.

App ID:

아까 만들었던 ID로 설정해주세요.



Select certificates.

Select the certificates you wish to include in this provisioning profile. To use this profile to install an app, the certificate the app was signed with must be included.

☐ Select All
 3 of 7 item(s) selected

<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	

아까 만들었던 인증서를 체크해주시고,



Select devices.

Select the devices you wish to include in this provisioning profile. To install an app signed with this profile on a device, the device must be included.

☐ Select All
 0 of 3 item(s) selected

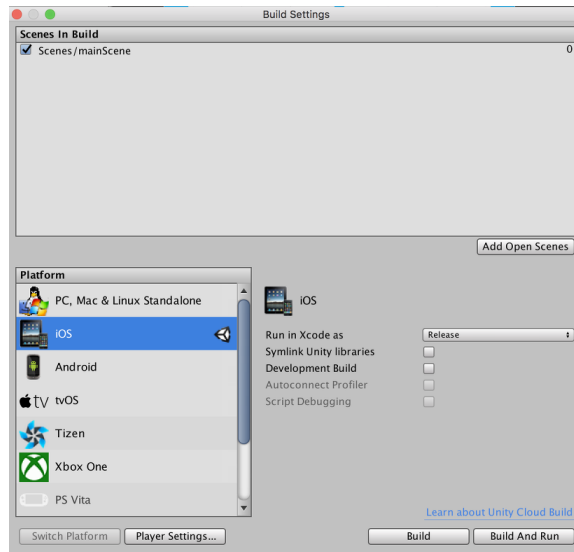
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Youngchan's Iphone

아까 등록했던 디바이스를 체크해주세요.

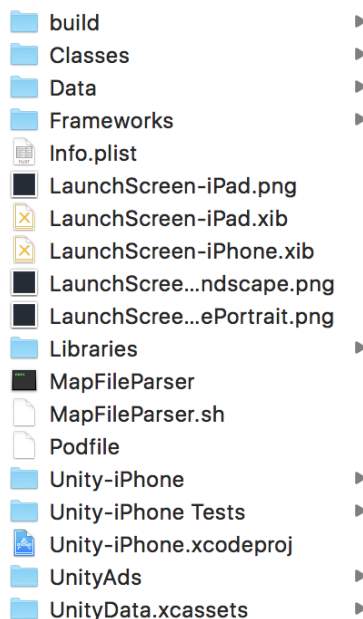
Game & Programming



이제 다만드신 파일을 다운 받으시고 더블클릭하시면 자동으로 맥에 등록됩니다.
여기까지가 빌드를 하기위한 준비 절차였습니다.



유니티로 돌아와 Build 버튼을 누르면

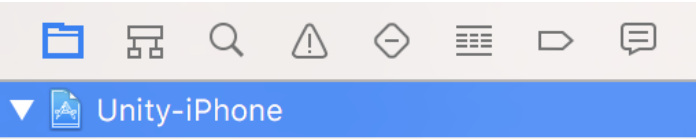


Youngchan

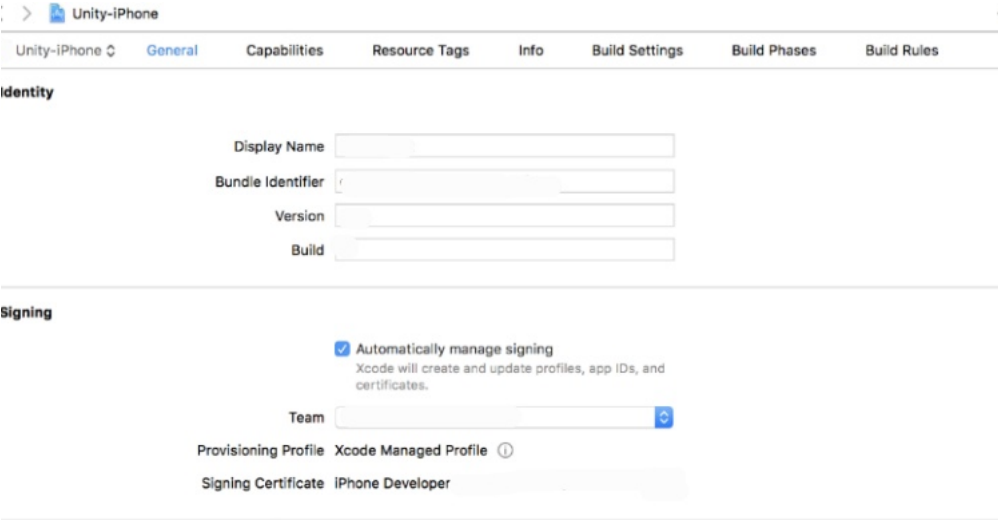
Game & Programming



이런 파일들이 들어있는 폴더가 나옵니다.
이 파일들은 Xcode로 돌릴 수 있는 파일들 입니다.
Unity -iPhone.xcodeproj 파일을 Xcode로 열 수 있습니다.



왼쪽 상단에 1. 폴더버튼을 누르고 2. Unity -iPhone을 누르면



이런 창이 뜰텐데, 여기서 signing 부분을 아까 만든 인증서로 채워줍니다.

그리고 빌드를 하면 등록했던 Iphone에 개발하고 있는 앱이 자동으로 실행 될 것입니다.



그래밍 > Unity' 카테고리의 다른 글

y] 유니티 광고(Unity ads) 컴파일러 오류날 때 (0)	2017.C
y] 유니티 IOS 앱 등록할때, 겪은 몇가지 오류들 (0)	2017.C
y] 유니티 안드로이드/아이폰 빌드하기 (6)	2017.C
y] 유니티 오브젝트 풀 (0)	2017.C
티 제작하면서 봐야할 글 (0)	2016.C
티 숨어있는 오브젝트도 찾을 수있게하기 (2)	2015.1

개발, 유니티

그래밍/Unity' Related Articles

[Unity] 유니티 광고 (Unity ads) 컴파일러 오 류날 때	[Unity] 유니티 IOS 앱 등 록할때, 겪은 몇가지 오 류들	[Unity] 유니티 오브젝트 풀	유니티 제작하면서 봐 할 글
--	--	-----------------------	--------------------

Unity - iPhone - Info.plist - No Selection		
	Type	Value
UIApplicationMain	NSString	\$(PRODUCT_NAME)
BundleIdentifier	String	com.youngchan.unity
BundleVersion	String	1.0
CFBundleShortVersionString	String	1.0
CFBundleDisplayName	String	Unity
UILaunchStoryboardName	String	LaunchScreen
UIMainStoryboardFile	String	Main
UITSupportsAutomaticGraphicsSwitching	Boolean	YES
UISupportedInterfaceOrientations	Array	UIInterfaceOrientationPortrait, UIInterfaceOrientationLandscapeLeft, UIInterfaceOrientationLandscapeRight
UISupportedInterfaceOrientations~ipad	Array	UIInterfaceOrientationPortrait, UIInterfaceOrientationLandscapeLeft, UIInterfaceOrientationLandscapeRight

2017.02.21

2017.02.16

2016.04.21

Game & Programming



Comments

Thanx 2017.04.28 13:09 신고
덕분에 잘 배워갑니다 :) 감사합니다



Youngchan 2017.04.28 15:57 신고



감사 2017.08.08 17:31 신고
이거보고 따라해보겠습니다

개발자 2017.11.09 17:02 신고
인증키 분실시엔 방법이 없나요 ? ㅠㅜ

초보개발자 2017.12.04 17:34 신고
블로그가 많은 도움이 되어 애플개발자 등록 까지 마쳤습니다 정말 감사합니다^^

그런데 문제는 계속 빌드 오류가 나서인데요 ㅜ
제 유니티 버전이 5.4.2인데 호환되는 xcode버전이랑 맞춰야 할까요?
아니면 버전호환 관련해서 사이트 같은게 있을까요?
감사합니다



Youngchan 2018.01.14 14:04 신고
빌드 오류 나는 부분을 복사해서 검색해보시면 일반적인 오류들은 찾으실 수 있으실 거예요! 유니티 버전과 XCode버전 차이의 오류는 상관 없을거같네요. 아마도 XCode버전은 iPhone OS버전 지원 여부에 영향을 미치

여러분의 소중한 댓글을 입력해주세요

Secret Send