



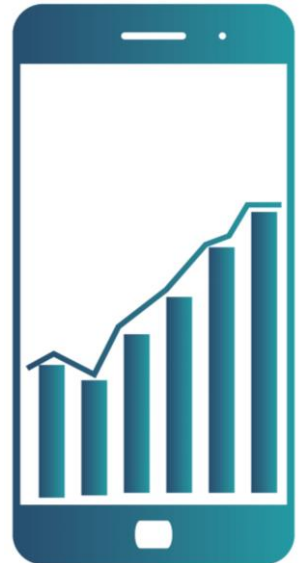
MobileApps

[정규과정] 아이폰, 아이패드 게임제작

주제 : ios 빌드를 위한 준비

구매력이 높은 유저를 보유하고 있는 플랫폼이기에,
모바일 게임을 개발하고자 한다면
아이폰은 절대 포기할 수 없는 플랫폼입니다.

ios 빌드를 위한 팁, 유의사항에 대해 알아보니다.





모바일 OS 시장이 처음 생겼을 때는,
형성된 지 얼마 안 된 시장이라서 여러 OS가 지속적으로 출시되었다.
하지만 이미 안드로이드와 iOS가 앱 생태계를 견고하게 구축한 만큼
서드 파티 앱 개발 지원이 따라주지 않으면 사용자들의 호응을 얻는 것은 불가능하다.

안드로이드와 iOS가 99%이상 점유하고 있고,
3위인 Windows 10은 고작 0.1%밖에 되지 않는다.
사실상 두 개만 존재한다고 봐도 무방할 수준이다.

안드로이드(86%)와 iOS 점유율(14%)을 소수점 아래에서
반올림하고 합치면 100%이다.
나머지 모바일 운영 체제는 의미 없는 점유율(0.1% 이하)만을 차지하고 있다.

스마트폰 OS 점유율 3위인 윈도우즈의 점유율조차 0.1%까지 떨어져서
결국 MS에서도 모바일 운영 체제 시장 포기를 선언하였고
모바일 OS 시장은 안드로이드와 iOS로 개편이 끝났다.

그럼 이제 ios(아이폰) 게임을 개발하기 위한 준비물을 살펴보자.

- 1. ios 빌드용 맥기기(맥북,맥 등등)
- 2. ios 개발자 등록 계정



이렇게 준비되어 있으면 가지고 있는 아이폰에 자신이 개발한 앱을 설치할 수 있다.

*참고로 빌드용 맥기기가 오래된 버전의 경우

더 이상 업데이트 지원을 하지 않아서 빌드가 불가능한 경우가 있다 (ex 2010년 전 맥북)

또한 개발자 등록을 하는데 드는 비용이 있다.

1년에 한화 12만원 가량의 개발자 등록 비용이 필요하다.

개발한 앱이 앱스토어에 등록되면,

이 앱은 개발자가 (개발자 등록 기간 동안) 앱스토어에 유지된다.

12만원내고 1년마다 재결제를 계속하지 않으면

과거 개발했던 앱들도 앱스토어에서 사라지는 점을 유의하자.

*자세한 정보는

<https://developer.apple.com>

이곳에서 개발자 등록 과정을 진행할 수 있다.



또한, 개발하는 엔진이나 언어 등에 따라

빌드 방법이 조금씩 다르지만 결과론적으로 거의 모든 엔진들이 xcode에서 빌드된다.

flash air는 윈도우에서 맥 빌드가 가능하지만

다른 유니티, cocos, 게임메이커, 언리얼 등은 xcode상에서 빌드를 해야 한다.

Xcode란 맥이나 맥북등 ios빌드용 머신에서

프로그래밍한 것을 프로그램으로 만들어주는 개발 툴이다.

게임 엔진들에서는 아이폰 빌드가 비교적 쉽게 할 수 있다.

대부분이 와이파이나 로컬네트워크로 연결된 환경에서

윈도우에서 개발한 것을 맥에서 불러와서 빌드하는 형식이다. (엔진마다 조금씩 상이함)

메이저 엔진들은 각 빌드 방법을 공식 튜토리얼로 제공하기 있기 때문에

쉽게 찾을 수 있다.