IP PC

192.168.0.129

Para juegos móbil

192.168.0.129:5500

Play Store

<http://play.google.com/console/u/0/signup>

Parte 1: El Costo de Publicar en Google Play Store

El costo es sorprendentemente bajo y directo.

Tarifa de Registro de Desarrollador: Hay una única tarifa de registro de $25 USD. No es una suscripción anual; lo pagas una sola vez y tu cuenta de desarrollador de Google Play es válida de por vida. Con esta cuenta puedes publicar tantos juegos y aplicaciones como quieras.

Comisión por Transacciones (Si vendes algo):

Si tu juego es gratuito y no tiene compras dentro de la aplicación, no hay ningún otro costo.

Si tu juego es de pago o incluyes compras dentro de la aplicación (por ejemplo, vender "vidas extras" o "power-ups"), Google se queda con una comisión sobre esas ventas. Generalmente, la comisión es del 15% para tu primer millón de dólares en ingresos cada año.

En resumen: Para empezar, tu único costo obligatorio son los $25 de la cuenta de desarrollador.

Parte 2: Cómo Publicar tu Juego (El Proceso Paso a Paso)

No puedes subir directamente un archivo HTML, CSS y JS a la Play Store. Necesitas "envolver" tu juego web en una aplicación de Android nativa. La tecnología moderna de Google para hacer esto se llama Trusted Web Activity (TWA).

Suena complicado, pero Google ha creado una herramienta llamada Bubblewrap que hace casi todo el trabajo por ti.

Aquí tienes el proceso completo, desde la preparación hasta la publicación.

Fase 1: Preparar tus Activos

Antes de tocar la consola de Google, necesitas tener listos todos los materiales gráficos y de texto. ¡La calidad aquí es clave para atraer descargas!

Ícono de la Aplicación (Alta Resolución):

Formato: PNG de 32 bits con canal alfa (transparencia).

Dimensiones: 512px por 512px. Este es el ícono que aparecerá en la Play Store y en el teléfono del usuario.

Gráfico de Funciones:

Formato: JPG o PNG de 24 bits (sin alfa).

Dimensiones: 1024px por 500px. Esta es la imagen de cabecera que se muestra en la parte superior de la ficha de tu juego en la Play Store.

Capturas de Pantalla:

Requisito: Mínimo 2 capturas de pantalla. Se recomienda hacer hasta 8.

Formato: JPG o PNG de 24 bits.

Dimensiones: Cualquier tamaño entre 320px y 3840px. Muéstrale a los usuarios las partes más divertidas y atractivas de tu juego. Puedes tomarlas desde tu teléfono y PC.

Textos para la Ficha de la Tienda:

Título: El nombre de tu juego (máx. 30 caracteres).

Descripción Corta: Un resumen rápido y atractivo (máx. 80 caracteres).

Descripción Completa: Una descripción detallada del juego, sus características y power-ups (máx. 4000 caracteres).

Fase 2: Envolver tu Juego con Bubblewrap

Esta es la parte técnica. Usarás la herramienta de línea de comandos "Bubblewrap" para convertir tu PWA en un paquete de aplicación de Android (.aab).

Instala las Herramientas Necesarias:

Node.js: Si no lo tienes, descárgalo e instálalo desde nodejs.org.

Java Development Kit (JDK): Descarga e instala la versión 11 o superior desde Oracle o una alternativa como OpenJDK.

Instala Bubblewrap:

Abre una terminal o símbolo del sistema (cmd en Windows) y ejecuta:

code

Bash

npm install -g @bubblewrap/cli

Crea el Proyecto de Android:

Navega en tu terminal hasta la carpeta donde tienes tus archivos del juego (index.html, manifest.json, etc.).

Ejecuta el siguiente comando. Bubblewrap leerá tu manifest.json y te hará algunas preguntas para configurar el proyecto.

code

Bash

bubblewrap init --manifest https://<tu\_dominio>/manifest.json

Importante: Para que esto funcione, tu juego PWA debe estar alojado en un servidor con HTTPS (como GitHub Pages, Netlify, Vercel, etc.). Bubblewrap necesita una URL real para validar el manifest.

Construye el Paquete de la Aplicación:

Una vez terminada la inicialización, ejecuta el comando de construcción:

code

Bash

bubblewrap build

Bubblewrap hará su magia y generará varios archivos. Los más importantes son:

app-release-bundle.aab: Este es el archivo que subirás a la Play Store.

app-release-signing-key.keystore: La clave de firma digital de tu app. ¡GUARDA ESTE ARCHIVO Y SU CONTRASEÑA EN UN LUGAR SEGURO! La necesitarás para todas las futuras actualizaciones. Si la pierdes, no podrás actualizar tu juego.

Fase 3: Publicar en la Google Play Console

¡La recta final!

Crea tu Cuenta de Desarrollador:

Ve a la Google Play Console.

Regístrate, acepta los términos y paga la tarifa única de $25.

Crea tu Aplicación:

Dentro de la consola, haz clic en "Crear aplicación".

Completa los detalles iniciales como el nombre de la app, idioma, si es un juego o una app, y si es gratis o de pago.

Configura la Ficha de Play Store:

En el menú de la izquierda, ve a "Crecimiento" > "Presencia en Google Play Store" > "Ficha de Play Store principal".

Aquí es donde subes todos los gráficos y textos que preparaste en la Fase 1.

Sube tu Juego y Configura una Versión:

En el menú, ve a "Versión" > "Producción" (o, mejor aún, empieza con "Pruebas internas").

Crea una nueva versión.

En la sección "App Bundles", sube el archivo app-release-bundle.aab que generó Bubblewrap.

Escribe las notas de la versión (ej. "¡Lanzamiento inicial!").

Completa las Tareas del Panel de Control:

Vuelve al "Panel de control" principal de tu app. Google te mostrará una lista de tareas pendientes que debes completar. Estas incluyen:

Contenido de la aplicación: Aquí responderás a cuestionarios sobre la política de privacidad, si la app contiene anuncios, si el acceso a la app está restringido, etc.

Clasificación del contenido: Llenarás un cuestionario sobre el contenido de tu juego (violencia, lenguaje, etc.) para generar una clasificación por edades oficial (IARC).

Público objetivo y contenido: Especificarás el rango de edad de tu público.

Precios y distribución: Seleccionarás en qué países quieres que tu juego esté disponible.

¡Revisar y Lanzar!

Una vez que hayas completado todas las tareas y la consola te dé luz verde, podrás ir a la sección "Versión" > "Producción" y enviar tu juego para su revisión.

El equipo de Google revisará tu aplicación para asegurarse de que cumple con todas las políticas. Este proceso puede tardar desde unas pocas horas hasta varios días (especialmente para la primera versión).

Una vez aprobada, ¡tu juego estará disponible en la Google Play Store para todo el mundo