**Unity3D教程：因debug.keystore文件不能编译APK的问题**

Posted on 2013年01月18日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c)/被围观 276 次

不能编译APK的原因：android要求所有的程序必须有签名，否则就不会安装该程序。在开发过程中，adt使用debug keystore，在 preference->android->buid中设置。debug的keystore默认有效期为一年，如果你是从一年前开始完android程序，那么在一年后导入这个app的时候很可能出现debug keystore过期，导致你无法生成 apk文件。此时你只要删除debug keystore就行，系统又会为你生成有效期为一年的私钥。

解决方案：进入C:\Documents and Settings\Administrator\.android 删除路径下的debug.keystore及 ddms.cfg。（不同环境下的目录可能略有不同，可在eclipse中查找此路径：Window->Preferences->Android->Build下 Default debug keystore）然后重新导入即可