

Introducción

La publicación de una aplicación consiste en ponerla a disposición de terceros. Puede ser de carácter privado como, por ejemplo, la publicación de una aplicación interna de una empresa para su uso en los smartphones y tabletas táctiles de sus empleados. O puede ser de carácter público.

Esta aplicación puede distribuirse de forma gratuita y, en este caso, todos los medios de distribución son buenos: sitios de venta de aplicaciones, como Play Store de Google (antes Android Market) y lugares de venta alternativos implementados por ciertos operadores, o incluso sitios web que proporcionan la descarga directa del archivo apk.

La aplicación también puede ponerse a la venta a una tarifa fija. Incluso en este caso, existe una gran cantidad de puntos de venta para vender aplicaciones. Con el objetivo de protegerse frente a la copia ilegal, la aplicación tendrá que usar algún sistema de protección (véase el capítulo Funcionalidades avanzadas - Proteger las aplicaciones de pago).

En este capítulo detallaremos únicamente la publicación en Play Store, el lugar de venta de las aplicaciones Android. Play Store, del lado del cliente, es una aplicación instalada por defecto en la mayoría de sistemas Android que permite al usuario, entre otros, descargar e instalar aplicaciones gratuitas y de pago.

La publicación de una aplicación requiere una preparación previa. Es necesario, como requisitos previos:

- Especificar un número de versión.
- Agregar, llegado el caso, un Contrato de Licencia de Usuario Final o CLUF específico a la aplicación. Este contrato detalla la responsabilidad de cada uno, el desarrollador y el usuario. Permite, por tanto, proteger al desarrollador y sus derechos de autor. Este contrato se muestra, por lo general, al usuario durante la primera ejecución de la aplicación. Éste debe leer y aceptar los términos del contrato para poder continuar y utilizar la aplicación.
- Utilizar, llegado el caso, el sistema de licencia de aplicación provisto por Play Store. Éste permite, en el caso de las aplicaciones de pago, verificar si la aplicación es una copia legal o no, es decir, si realmente la ha comprado el usuario en Play Store. Si no fuera el caso, el desarrollador puede modificar el comportamiento de la aplicación y, en particular, impedir su uso al usuario.
- Suprimir los logs de la aplicación durante la compilación de la versión final y, llegado el caso, borrar, o poner a `false` si estuviera explícitamente informado a `true`, el atributo `android:debuggable` de la etiqueta `application` especificada en el manifiesto.



La documentación oficial de Android indica que los mensajes que utilizan la clase `Log` se compilan pero no se utilizan durante la ejecución de la aplicación final. Desgraciadamente, éste no es necesariamente el caso.

- Probar la aplicación final lo más exhaustivamente posible (véase el capítulo Trazas, depuración y pruebas - Pruebas unitarias y funcionales y Prueba del mono). Es muy importante probar la aplicación, de forma prioritaria, sobre dispositivos Android físicos en condiciones de uso reales. Por defecto, o para configuraciones de hardware especiales, el emulador será una gran ayuda.

Retomando algunas de estas etapas, descubriremos en primer lugar cómo especificar un número de versión de aplicación. A continuación, detallaremos el procedimiento a seguir para proteger, llegado el caso, las aplicaciones de pago utilizando el sistema de licencia de aplicación provisto por Play Store. Compilaremos, a continuación, la aplicación en versión final y la firmaremos digitalmente. Para terminar, publicaremos la aplicación en Play Store.