

ULIZA Player (Android/iOS)

アプリ設定ガイドv2.21.0

はじめに

本書では、事業者様向けにアプリ形式のULIZA Player (Android/iOS)を提供するまでのワークフロー、およびアプリの作成に必要な設 定事項、および検証するための環境構築手順について記載します。

本ドキュメントで説明している手順については、リリース日時点の最新版のソフトウェアで確認しています。

参考資料

• ULIZA Player (Android/iOS)ユーザーガイド

補足

本書内では、ULIZA Player (Android/iOS)ユーザーガイドは「ユーザーガイド」と表記します。

Androidアプリのワークフロー

AndroidアプリをGoogle Playへ登録するには、事業者様が署名したAPKファイルまたはAABファイルが必要です。署名は、事業者様管理のデジタル証明書を用いて行う必要があります。

2021年8月よりGoogle Playでの新規アプリの公開はAABファイルで行う必要があります。公開済みのアプリの更新はAPKファイル、 AABファイルいずれの形式でも申請可能です。

APKファイルでアプリを登録する場合

弊社が未署名のアプリ(.apkファイル)を作成しますので、事業者様がAPKファイルの署名、最適化を行い、アプリを検証した後、 Google Playへ登録してください。

以下にワークフローを示します。



AABファイルでアプリを登録する場合

弊社が未署名のアプリ(.aabファイル)を作成しますので、事業者様がAABファイルをGoogle Playへ登録してください。また、Google Play Consoleの内部テスト機能を使用してアプリの検証を行って下さい。

以下にワークフローを示します。



iOSアプリのワークフロー

iOSアプリをApp Storeへ登録申請するには、事業者様が署名したipaファイルが必要です。署名は、事業者様管理のプロビジョニング プロファイルを用いて行う必要があります。弊社が未署名のアプリ(.appファイルが含まれるxcarchive形式)を作成しますので、事 業者様がipaファイルを作成し、アプリを検証した後、App Storeへ申請してください。

以下にワークフローを示します。



アプリの設定項目(Android/iOS共通)

Android/iOSで共通の設定項目について規定します。

アプリ基本設定

以下の基本項目の情報が必要になります。Android/iOSそれぞれの情報をご提供ください。

アプリ名

アプリのアイコンの下に表示されるアプリの名称です。文字数が多い場合、文字の見切れが生じる場合があります。またこの名称は、App StoreやGoogle Playで表示されるアプリの名称とは異なります。App StoreやGoogle Playで表示されるアプリの名称は、アプリの申請時に指定頂いた名称が用いられます。

プロダクト名

アプリのファイル名やUserAgentに設定するアプリ名として使用します。

パッケージ名

Androidではハイフン"-"が使用できません。iOSではアンダースコア"_"が使用できません。

バージョン番号

App StoreやGoogle Playでアプリが公開された際に表示されるアプリのバージョンです。

ビルド番号

App StoreやGoogle Playで内部的に管理するアプリのバージョンです。ビルド番号は数値として扱われて、数値が大きい方がより新しいバージョンとして扱われます。

[Androidのみ]アプリ提供形式

Google Playにアプリを登録する際のアプリの形式です。新規にアプリを公開する場合は、aab形式でなければなりません。

インテント起動用URLスキーム

インテント起動を行うURLのプロトコル部分(":"の前に指定する文字列)です。

プッシュ通知の有効

FirebaseのNotificationsを使用したプッシュ通知を使用するか否かを指定します。 プッシュ通知を使用する場合、本章の「プッシュ通知有効時のみ」に該当する項目についてもご提供ください。

環境変数

以下に示す各環境変数は、ユーザーガイドを参照してください。

アプリ基本

プレイヤー環境変数取得URL

アプリ動作時にこのURLから環境変数を取得し、既存の環境変数を上書きします。 (ユーザーガイドの「環境変数取得」ページを参照)

Cookie有効ドメイン

アプリ内でセッションIDをクッキーとして管理する際に使用します。 (ユーザーガイドの「セッションの引継ぎ」ページを参照)

Cookieパス

アプリ内でセッションIDをクッキーとして管理する際に使用します。 (ユーザーガイドの「セッションの引継ぎ」ページを参照)

WebView

ホームページURL

アプリ起動時に表示するページのURLです。 (ユーザーガイドの「環境変数取得」ページを参照)

ログインページURL

セッションの有効期限が切れた場合に遷移するページのURLです。 (ユーザーガイドの「環境変数取得」および「強制画面遷移」ページを参照)

ビーコン

ビーコン送信URL

コンテンツ再生時に送信するビーコンの送信先URLです。 (ユーザーガイドの「環境変数取得」および「ビーコン送信」ページを参照)

Widevineライセンス

DASH(Widevine)コンテンツ ライセンス要求URL

DASH(Widevine)コンテンツのライセンス要求URL(クエリ文字列を除く)です。 DASH(Widevine)コンテンツを再生する場合は設定が必要です。 (ユーザーガイドの「環境変数取得」ページを参照)

DASH(Widevine)コンテンツ ライセンスコントローラーURL

DASH(Widevine)コンテンツのライセンスコントローラーのURL(クエリ文字列を除く)です。 DASH(Widevine)コンテンツを再生する場合は設定が必要です。 (ユーザーガイドの「環境変数取得」ページを参照)

ストリーミング再生

コンテンツアクセス時のプロトコル

コンテンツのストリーミングやダウンロードの際に使用するプロトコルです。 https:HTTPSプロトコルです。 http:HTTPプロトコルです。

コンテンツダウンロード

コンテンツダウンロードの有効

true:有効にします。 false:無効にします。

動画メタデータ取得URL

動画メタデータを取得する際のURL(クエリ文字列を除く)です。 ダウンロードを有効にする場合は設定が必要です。 (ユーザーガイドの「動画メタデータ取得」ページを参照)

動画削除通知URL

ダウンロードコンテンツをユーザーが削除する際に送信する通知の送信先URL(クエリ文字列を除く)です。 ダウンロードを有効にする場合は設定が必要です。 (ユーザーガイドの「動画削除通知」ページを参照)

倍速値

ダウンロードコンテンツの倍速値のリストです。 [1.0, 1.5, 2.0, 0.5]のように指定してください。この場合、1.0倍速→1.5倍速→2.0倍速→0.5倍速の順で切り替わります。 未指定の場合、1.0倍速で再生し、倍速切り替えボタンが非表示になります。 (ユーザーガイドの「倍速再生」ページを参照)

ダウンロードレジューム再生の有効

true:有効にします。 false:無効にします。 (ユーザーガイドの「ダウンロードレジューム再生」ページを参照)

ダウンロードレジューム再生用ダイアログの表示

true:表示します。 false:表示しません。 (ユーザーガイドの「ダウンロードレジューム再生」ページを参照)

ダウンロード開始時のダウンロード画面への遷移の有効

true:有効にします。 false:無効にします。

ULIZA Google Cast

ULIZA Google Castの有効

true:有効にします。 false:無効にします。

ReceiverアプリID

ReceiverアプリのIDです。 ULIZA Google Castを有効にする場合は設定が必要です。

Receiver設定情報取得APIのURL

Receiverアプリの設定情報を取得する際にアクセスするURLです。 ULIZA Google Castを有効にする場合は設定が必要です。

Cast情報取得APIのURL

Cast再生するコンテンツの情報を取得する際にアクセスするURLです。 ULIZA Google Castを有効にする場合は設定が必要です。

動画広告

動画広告の有効

true:有効にします。 false:無効にします。

広告繰り返し再生の有効

広告再生ポジションを通過(再生、または前方シーク)する度にリニア広告を再生することの有効/無効です。 true:有効にします。 false:無効にします。 (ユーザーガイドの「広告挿入」ページを参照)

プレイヤーUI/広告UI

コントローラー(プレイヤー)の表示時間

コントローラー(プレイヤー)が表示されてから自動で非表示になるまでの時間(ミリ秒)です。 0:コントローラー(プレイヤー)を表示し続けます。 0より大きい値:指定した時間でコントローラー(プレイヤー)が自動的に非表示になります。

コントローラー(広告)の表示時間

コントローラー(広告)が表示されてから自動で非表示になるまでの時間(ミリ秒)です。 0:コントローラー(広告)を表示し続けます。 0より大きい値:指定した時間でコントローラー(広告)が自動的に非表示になります。

ユーザーによるコントローラー(広告)の非表示の許可

true:許可します。ユーザー操作でコントローラー(広告)を非表示にできます。 false:許可しません。コントローラー(広告)を常に表示します。

進む/戻る 操作タイプ

1:スワイプのみ

- 2:ボタン操作のみ
- 3:スワイプとボタン操作

進む/戻る 進む秒数

進む/戻るの進む秒数(秒)です。 0:進む操作が無効になります。 1~999:指定の秒数進みます。 整数を指定してください。

進む/戻る 戻る秒数

進む/戻るの戻る秒数(秒)です。 0:戻る操作が無効になります。 1~999:指定の秒数戻ります。 整数を指定してください。

外部出力

外部出力の許可 コンテンツを外部機器で表示することの許可/不許可です。 true:許可します。 false:許可しません。 (ユーザーガイドの「外部出力制御」ページを参照)

画面の向き/回転可否

画面(再生画面以外)の向き

再生画面以外の画面(WebView/ダウンロード画面/設定画面)の向きです。

- 縦置き固定(回転不可)
 縦置き固定となり、画面の向きに追従しません。
- 横置き固定(回転不可)
 横置き固定となり、画面の向きに追従しません。
- 回転可能
 画面の向きに追従します。

ただし、マルチタスク環境は設定値に関わらず画面の向きに追従します。

UserAgent

UserAgentにアプリ情報の追加の有効

true:有効にします。 false:無効にします。

ULIZA Video Analytics (Cloud)連携

ULIZA Video Analytics (Cloud)連携の有効

true:有効にします。 false:無効にします。 (ユーザーガイドの「ULIZA Video Analytics (Cloud)連携」ページを参照)

ビーコンの送信先識別子

ULIZA Video Analytics (Cloud)で使用するビーコンの送信先識別子です。

ユーザーオプトアウトボタンの表示

true:表示します。 false:表示しません。 (ユーザーガイドの「ULIZA Video Analytics (Cloud)連携」ページを参照)

拡大表示

拡大表示の有効

true:有効にします。 false:無効にします。 (ユーザーガイドの「拡大表示」ページを参照)

テーマカラー

テーマカラー RGB形式のカラーコード(16進数)で指定してください。 (ユーザーガイドの「テーマカラー」ページを参照)

テーマカラー(文字色) RGB形式のカラーコード(16進数)で、白、または黒を指定してください。 (ユーザーガイドの「テーマカラー」ページを参照)

サイドメニューの背景色(選択時)

RGBA形式のカラーコード(16進数)で指定してください。値を設定しない場合、テーマカラーのカラーコードを0.8倍した値に なります。 (ユーザーガイドの「テーマカラー」ページを参照)

アプリバー/サイドメニュー

アプリバーの表示

WebView画面のアプリバーの表示/非表示です。 true:表示します。 false:表示しません。 (ユーザーガイドの「アプリバー表示/サイドメニュー表示」ページを参照)

サイドメニューの表示

true:表示します。 false:表示しません。 (ユーザーガイドの「アプリバー表示/サイドメニュー表示」ページを参照)

アプリ終了ダイアログ

[Androidのみ]アプリ終了ダイアログの表示

バックキーを押下してアプリを終了する際のアプリ終了ダイアログの表示/非表示です。 true:表示します。 false:表示しません。 (ユーザーガイドの「アプリ終了ダイアログ」ページを参照)

バックグラウンド再生

バックグラウンド再生の許可

true:許可します。 false:許可しません。 (ユーザーガイドの「バックグラウンド再生」ページを参照)

設定画面の初期値

設定画面に表示するバックグラウンド再生設定の初期値です。 true:有効にします。 false:無効にします。 (ユーザーガイドの「バックグラウンド再生」ページを参照)

初回起動・初回動画再生通知

初回起動・初回動画再生通知のkey

初回起動・初回動画再生通知で使用するクエリ文字列のkeyです。 初回起動・初回動画再生通知を無効化する場合は空文字を指定してください。

サイドメニューの項目

WebViewに表示するページへのリンクをサイドメニューに追加できます。事業者様管理のFAQページやお問い合わせのページ等を追加 するケースを想定しています。デフォルトの項目は「ホームページ」のみで、このURLは「ホームページURL」が使用されます。ま た、ダウンロードを有効にする場合、ダウンロード済みコンテンツを表示する項目も表示されます。

サイドメニューに項目を追加する場合、項目毎に以下の情報をご提供ください。

- アイコンの名前
- 項目名(日本語/英語)
- 遷移するページのURL

アイコンの名前は、以下のサイトで提供されているアイコンの識別名(fa-xxx)としてください。

<アイコン提供サイト>

Font Awesome (https://fortawesome.github.io/Font-Awesome/)

Firebase設定ファイル

プッシュ通知を有効にするために必要なプレイヤーに組み込むFirebaseの設定ファイルです。

プッシュ通知有効時のみ必要です。Firebaseコンソールより、それぞれ以下のファイル名で保存し、ご提供ください。

Android

google-service.json

iOS

GoogleService-Info.plist

アプリの設定項目(Android)

Androidのアプリでのみ必要なファイル、設定について規定します。

なお、以下のmdpi, hdpi, xhdpi, xxhdpi, xxxhdpiは端末のピクセル密度を示す用語です。詳しくはAndroidのドキュメント (https://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html)を参考してください。

端末のピクセル密度については、キャリアやデバイスベンダーよりリリースされている端末情報を参照してください。

ホーム画面用アイコン/バナー

ホーム画面に表示されるアプリのアイコン/バナーです。用途に応じたサイズの画像をご提供ください。

画像サイズ(px)	用途
48x48	mdpi device
72x72	hdpi device
96x96	xhdpi device
144x144	xxhdpi device
192x192	xxxhdpi device
320x180	Android TV device

ホーム画面用アダプティブアイコン

ホーム画面に表示されるアプリのアダプティブアイコンです。この画像はAndroid8.0以降でのみ使用されます。アダプティブアイコン を利用する場合は、用途に応じたサイズの画像をご提供ください。この画像のセーフゾーン(アイコン中心の円)の内側がすべての形 状のアイコンで表示されることが保証されています。この範囲内にロゴマークを配置してください。また、この画像は透過色(アルフ ァ チ ャ ン ネ ル) を 使 う こ と が で き ま せ ん 。 詳 し く は Android の ド キ ュ メ ン ト (https://developer.android.com/guide/practices/ui_guidelines/icon_design_adaptive.html)を参照してください。

画像サイズ(px)	セーフゾーンの直径(px)	用途
108×108	66	mdpi device
162x162	99	hdpi device
216x216	132	xhdpi device
324x324	198	xxhdpi device
432x432	264	xxxhdpi device

スプラッシュ画面用画像

スプラッシュ画面(アプリ起動時に表示)に使用する画像です。スプラッシュ画面は背景画像と、中央画像の2枚で構成されます。ス プラッシュ画面を表示する場合は、用途に応じたサイズの画像をご提供ください。画像の形式やアスペクト比、および端末の画面サイ ズによっては、画像の一部が見切れる場合があります。

背景画像

アスペクト比を維持したまま拡大縮小をして画面全体に表示します。

画像サイズ(px)	用途
640x640	mdpi device
960x960	hdpi device
1280x1280	xhdpi device
1920x1920	xxhdpi device
2560x2560	xxxhdpi device
1280x1280	Android TV device

中央画像

原寸大で画面中央に表示します。

画像サイズ(px)	用途
上限300x300	mdpi device
上限450x450	hdpi device
上限600x600	xhdpi device
上限900x900	xxhdpi device
上限1200x1200	xxxhdpi device
上限600x600	Android TV device

通知用画像

プッシュ通知受信時、通知ドロワーで使用されるアイコンです。このアイコンは、白と透過色のみでデザインされている必要があります。

プッシュ通知有効時のみ必要です。プッシュ通知有効時は、全てのサイズをご提供ください。

画像サイズ(px)	用途
24x24	mdpi device
36x36	hdpi device
48x48	xhdpi device
72x72	xxhdpi device
96x96	xxxhdpi device

コントローラー(BG再生)サムネイル

バックグラウンド再生時にコントローラー(BG再生)に表示されるサムネイルです。

バックグラウンド再生有効時のみ必要です。バックグラウンド再生を有効にする場合は全てのサイズの画像をご提供ください。

(バックグラウンド再生に関しては、ユーザーガイドの「バックグラウンド再生」ページを参照)

画像サイズ	(xq)	用途
		/ IJ ~

画像サイズ(px)	用途
48x48	mdpi device
72x72	hdpi device
96x96	xhdpi device
144x144	xxhdpi device
192x192	xxxhdpi device

コントローラー(BG再生)アイコン

バックグラウンド再生時にステータスバーに表示されるアイコンです。このアイコンは、白と透過色のみでデザインされている必要が あります。

バックグラウンド再生有効時のみ必要です。バックグラウンド再生を有効にする場合は全てのサイズのアイコンをご提供ください。

(バックグラウンド再生に関しては、ユーザーガイドの「バックグラウンド再生」ページを参照)

画像サイズ(px)	用途
24x24	mdpi device
36x36	hdpi device
48x48	xhdpi device
72x72	xxhdpi device
96x96	xxxhdpi device

キーマッピング

操作に割り当てる振る舞いをカスタマイズする場合の設定です。カスタマイズする操作と操作に割り当てる振る舞いをコンテンツの種 類毎に列挙してください。操作に割り当てる振る舞いは、「振る舞い」の中から指定してください。

キーマッピングの設定

VODコンテンツ

VODコンテンツのキーマッピング設定です。 未設定時は、既存の振る舞いになります。

LIVEコンテンツ

LIVEコンテンツのキーマッピング設定です。 未設定時は、VODと同等になります。

操作

リモコンキーの名称については、ユーザーガイドの「キーマッピング」ページを参照してください。

センターキーの押下

センターキーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

センターキーの長押し

センターキーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

センターキーの連続押下

センターキーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

左キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

左キーの長押し

左キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

左キーの連続押下

左キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

上キーの押下

上キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

上キーの長押し

上キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

上キーの連続押下

上キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

右キーの押下

右キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

右キーの長押し

右キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

右キーの連続押下

右キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

下キーの押下

下キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

下キーの長押し

下キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

下キーの連続押下

下キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

早送りキーの押下

早送りキーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

早送りキーの長押し

早送りキーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

早送りキーの連続押下

早送りキーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

早戻しキーの押下

早戻しキーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

早戻しキーの長押し

早戻しキーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

早戻しキーの連続押下

早戻しキーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

再生/一時停止キーの押下

再生/一時停止キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

再生/一時停止キーの長押し

再生/一時停止キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

再生/一時停止キーの連続押下

再生/一時停止キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

再生キーの押下

再生キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

再生キーの長押し

再生キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

再生キーの連続押下

再生キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

一時停止キーの押下

一時停止キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

一時停止キーの長押し

一時停止キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

一時停止キーの連続押下

一時停止キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

停止キーの押下

停止キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

停止キーの長押し

停止キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

停止キーの連続押下

停止キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

次キーの押下

次キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

次キーの長押し

次キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

次キーの連続押下

次キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

前キーの押下

前キーの押下に割り当てる振る舞いを設定します。

前キーの長押し

前キーの長押しに割り当てる振る舞いを設定します。

前キーの連続押下

前キーの連続押下に割り当てる振る舞いを設定します。

振る舞い

デフォルト

既存の振る舞いです。

無効

既存の振る舞いを打ち消します。

進む

再生位置が固定秒数進みます。 (ユーザーガイドの「進む/戻る」ページを参照)

戻る

再生位置が固定秒数戻ります。 (ユーザーガイドの「進む/戻る」ページを参照)

再生位置を進める

コントローラー(プレイヤー)を表示し、再生位置を尺/100秒進めます。再生位置を確定するには、センターキーの押下が必 要です。10秒以内に確定しない場合は、キャンセル扱いとなります。 LIVEはコントローラーの表示のみ行います。

再生位置を戻す

コントローラー(プレイヤー)を表示し、再生位置を尺/100秒戻します。再生位置を確定するには、センターキーの押下が必 要です。10秒以内に確定しない場合は、キャンセル扱いとなります。 LIVEはコントローラーの表示のみ行います。

オーバーレイWebViewの表示

オーバーレイWebViewを表示します。 (ユーザーガイドの「オーバーレイWebView」ページを参照)

再生

コントローラーを表示し、再生を開始します。

一時停止

コントローラーを表示し、再生を一時停止します。

再生/一時停止の切り替え

コントローラーを表示し、再生/一時停止を切り替えます。

プレイヤーの終了

プレイヤーを終了します。

コントローラーの表示

コントローラーを表示します。

コントローラーの非表示

コントローラーを非表示にします。

コントローラーの表示/非表示の切り替え

コントローラーの表示/非表示を切り替えます。

次動画切り替え

次動画を再生します。

(ユーザーガイドの「次前動画切り替え」ページを参照)

前動画切り替え

前動画を再生します。

(ユーザーガイドの「次前動画切り替え」ページを参照)

アプリの設定項目(iOS)

iOSのアプリでのみ必要なファイル、設定について規定します。

アイコン

ホーム画面、App Store、Spotlight検索の画面、設定アプリ、およびプッシュ通知受信時の通知センターで使用されるアイコンです。 この画像は透過色(アルファチャンネル)を使うことができません。

画像サイズ(px)	用途
1024x1024	iPhone, iPad, App Store

スプラッシュ画面用画像

スプラッシュ画面(アプリ起動時に表示)に使用する画像です。スプラッシュ画面は背景画像と、中央画像の2枚で構成されます。ス プラッシュ画面を表示する場合は、全てのサイズの画像をご提供ください。

背景画像

アスペクト比を維持したまま縮小をして画面全体に表示します。

画像サイズ(px)	用途
1792x1792	iPhone@2x device
2200x2200	iPhone@3x device
2200x2200	iPad@2x device

中央画像

原寸大で画面中央に表示します。

画像サイズ(px)	用途
上限600x600	iPhone@2x device
上限900x900	iPhone@3x device
上限900x900	iPad@2x device

オーディオカード用サムネイル

動画再生中にオーディオカードに表示されるサムネイルです。このアイコンは必須ではありません。

(オーディオカードに関しては、ユーザーガイドの「オーディオカード」ページを参照)

画像サイズ(px)	用途
512x512	iPhone, iPad
1024x1024	iPhone, iPad

画像サイズ(px)	用途
1536x1536	iPhone

ユニバーサルリンク用ドメイン名

apple-app-site-associationファイルを配置するサーバのドメイン名です。

ユニバーサルリンク対応時のみ必要です。ユニバーサルリンクを有効にする場合はご提供ください。

Androidアプリ環境構築手順(APK編)

本章では、Androidアプリを利用するための環境構築手順について記載します。

必要な環境

Androidアプリを利用するためには、以下の環境が必要になります。

- Android端末
- 以下のソフトウェアがインストールされたPC (Windows, Mac, Linux)
 - JDK8
 - 。 最新のAndroid SDK Tools

既にGoogle Playで公開中のアプリをアップデートする場合は、公開中のアプリの署名に使用した秘密鍵が含まれるKeyStoreファイル をご用意ください。

Android SDK Toolsのインストール、更新

Android SDK Toolsのインストール、更新方法について記載します。

Android SDK Toolsがインストールされていない場合は、android-sdk-toolsのインストールをご確認ください。

既にインストール済みの場合は、android-sdk-toolsの更新をご確認ください。

Android SDK Toolsのインストール

Android SDK Toolsのインストール手順について記載します。

1. Android Developerのページhttps://developer.android.com/studio/index.htmlより、最新のAndroid Studioをダウンロードしてく ださい。



- 2. Android DeveloperのAndroid Studioのインストールのページhttps://developer.android.com/studio/install?hl=jaを参考に Android Studioをインストールしてください。
- 3. Android Studioを起動し、Welcome to Android Studioウィンドウが表示された場合は、Configure > Android SDK Managerを選択 してください。



Android Studioのメインウィンドウが表示された場合は、Tools > SDK Managerを選択してください。



- 4. 必要なパッケージをインストールします。SDK Toolsを選択してください。Android SDK Managerに表示されたパッケージのうち、 以下のパッケージにチェックをつけてください。
- Android SDK Platform-tools
- Android SDK Build-tools

※ Android SDK Build-toolsは複数表示される場合があります。最新版(Rev.の列の値が最も大きい値)を1つだけ選択してください。

※ Android SDK Managerの起動時に予めチェックがつけられているパッケージがあります。それらのパッケージは以降の手順では不 要です。

5. 画面下部の"Apply"のボタンを押下してください。

Confirm Changeウィンドウが表示されますのでOKボタンを押下してください。



Android SDK Toolsの更新

Android SDK Toolsの更新について記載します。

Android SDK Managerを起動し、SDK Toolsを選択し、右下のHide Obsolete Packagesのチェックを外し、以下のパッケージの最新版 がインストールされていることをご確認ください。

- Android SDK Tools
- Android SDK Platform-tools
- Android SDK Build-tools

※ 最新版がインストールされていない場合、最新版を再度インストールしなおしてください。

Android SDK Toolsに含まれるツールの確認

Android SDK Toolsに含まれるツールの確認方法について記載します。

Android SDK Build-toolsへのパスを環境変数に設定し、コマンドプロンプトmacの場合はターミナルを用いて以下のコマンドが実行可能であることをご確認ください。

zipalign

署名されたAndroidのアプリを最適化するコマンド

JDKに含まれるツールの確認

JDKに含まれるツールの確認方法について記載します。

コマンドプロンプトを用いて以下のコマンドが実行可能であることをご確認ください。

keytool

KeyStore(鍵管理のデータベース)の構築および更新を行うコマンド

apksigner

Androidのアプリに署名するコマンド

KeyStoreと秘密鍵の作成

KeyStoreと秘密鍵の作成方法について記載します。

既にKeyStoreをお持ちで、かつ署名に使用する秘密鍵が作成済みの場合、新たに作成する必要はありません。

Android Developerのアップロード鍵とキーストアを生成するのページhttps://developer.android.com/studio/publish/app-signing? hl=ja#generate-keyを参考にKeyStoreと秘密鍵の作成をしてください。

以下のコマンドを実行することでもKeyStoreと秘密鍵を作成できます。

keytool -genkey -v -keystore <KEYSTORE_FILEPATH> -alias <KEY_ALIAS> -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000

※コマンドは一行で入力してください。

※以下のパラメタに関しては、お客様の環境に合った適切な値を使用してください。

<KEYSTORE_FILEPATH>

KeyStoreファイルのパス

<KEY_ALIAS>

キーの名称

既にKeyStoreがあり、そのKeyStoreに秘密鍵が含まれていることを確認するには、以下のコマンドを実行してください。

keytool -list -alias <KEY_ALIAS> -keystore <KEYSTORE_FILEPATH>

以下に秘密鍵作成例を示します。

	マンド例
S Keytool - denkey -v - keystore keystore, jks - allas uliza_test - keyala KSA - keysize 2048 - vallaity 10000	(210)
##//30/FX/#2000 (* 1997) ##4/#75/# ##### EUM#known]: ULIZA Tester E編集性名は何ですか。 Dirknown]: LizzA Tester	۱.
LUnknown]: EVC 基礎名は何ですか。 [Unknown]: FLAM 名市名または地域名は何ですか。 Unknown]: Shibuya	さい。
和述明県名または州名は何ですか。 [Unknown]: Tokyo	
^{との単位に該当する225年の国コードは何ですか。} [Unknown]: JP 入力に問題がなければ'y'を入力し	てください。
CN-ULIZA Tester, OU-test, O-PLAY, L-Shibuya, ST-Tokyo, C-JPでよるしいですか。 [いいえ]: y ※ 何も入力せずEnterキーを押下す	すると再度入力できます。
10,000日間有効な2,048ピットのRSAの鍵ペアと自己署名型証明書(SHA256withRSA)を生成しています ディレクトリ名: CN=ULTZA Tester, OU=test, O=PLAY, L=Shibuya, ST=Tokyo, C=JP	
⁻ uliza_test-の鍵パスワードを入力してください (キーストアのパスワードと同じ場合はRETURNを押してください): ート 秘密鍵のパスワードを入力してくた	<i>どさい。</i>
[keystore.]ksを#約中] ※必須ではありません。	
marning: IKSキーストアは知日の形式を使用しています。"kevtool _immontkevstore _scrkevstore kevstore iks _destkevstore kevstore iks _deststoretvn	
e pkcs12*を使用する業界標準の形式であるPKCS12に移行することをお薦めします。 PKCS12に移行する場合はコマ ※必須ではありません。	ンドを実行します。

PKCS12に移行するコマンドを実行した後に以下のログが表示されれば移行成功です。移行前のKeyStoreは<KeyStoreファイル名>.old としてバックアップされます。

S	keytool -importkeystore -	srckeystore keystore.;	jks -destkeystore ke	ystore.jks -deststore	type pkcs12
ソース・キーストアのノ	《スワードを入力してくださ	W:			
別名uliza_testのエント	リのインポートに成功しま	した。			
インポート・コマンドな	《完了しました:1件のエント	、リのインポートが成功	しました。0件のエント	トリのインポートが失敗	したか取り消されました
Warning:					
"keystore.jks"# Non J	KS/JCEKSに移行されました。	JKSキーストアは"keyst	tore.jks.old"として/	(ックアップされます。	

APKファイルの最適化

署名されたAPKファイルの最適化の方法について記載します。

以下のようなコマンドでAPKファイルの最適化が行えます。

※ コマンドに含まれる以下のパラメタは、お客様の環境に合わせて適切な値に置き換えてください。

<UNALIGNED_APK_FILEPATH>

最適化前のAPKファイルのパス

<ALIGNED_APK_FILEPATH>

最適化後のAPKファイルのパス

最適化が正しく行われていることを確認するには以下のコマンドを実行してください。

zipalign -c -v 4 <ALIGNED_APK_FILEPATH>

署名および最適化が完了したAPKファイルは端末にインストールすることが可能です。

APKファイルの署名

KeyStoreにインポートされた秘密鍵を用いて、APKファイルの署名方法について記載します。 以下のコマンドを実行することでも APKファイルの署名できます。

apksigner sign --ks <KEYSTORE_FILEPATH> -verbose --ks-key-alias <KEY_ALIAS> --ks-pass pass:<KEYSTORE_PASSWORD>
<APK_FILEPATH>

※コマンドは一行で入力してください。

※ コマンドに含まれる以下のパラメタは、お客様の環境に合わせて適切な値に置き換えてください。

※ 署名されたAPKファイルは<APK_FILEPATH>で指定したAPKファイルに上書き保存されます。

<KEYSTORE_FILEPATH>

秘密鍵をインポートされたKeyStoreのファイルパス

<KEY_ALIAS> キーの名称

<KEYSTORE_PASSWORD>

KeyStoreのパスワード

<APK_FILEPATH>

署名を行う対象のAPKファイルパス

署名が正しく行われていることを確認する際は、以下のコマンドを実行してエラーが発生しないことを確認ください。

apksigner verify -verbose --print-certs <APK_FILEPATH>

※ WARNINGが表示されます。ほとんどがプレイヤー(Android)が依存するライブラリのバージョン変更によるもののため、アプリ に影響はありません。

APKファイルのインストール

Gmail等を使用し、端末にAPKファイルをインストールしてください。

Androidアプリ検証用インストール手順(AAB編)

Google Play Consoleからダウンロードする場合

必要な環境

Androidアプリを利用するためには、以下の環境が必要になります。

- Android端末
- 以下のソフトウェアがインストールされたPC (Windows, Mac, Linux)
- JDK8

アップロード鍵を生成する

keystoreと秘密鍵の作成を参考にGoogle Playアップロード用のKeyStoreと秘密鍵を作成して下さい。

AABファイルにアップロード鍵で署名する

以下のコマンドを実行することでAABファイルにアップロード鍵で署名します。

jarsigner -verbose -keystore <KEYSTORE_FILEPATH> <AAB_FILEPATH> <KEY_ALIAS>

※コマンドは一行で入力してください。

※ 本コマンドを実行すると、AABファイルが署名ありのAABファイルに上書きされますのでご注意下さい。

※以下のパラメタに関しては、お客様の環境に合った適切な値を使用してください。

<KEYSTORE_FILEPATH>

Google Playアップロード用のKeyStoreファイルのパス

<AAB_FILEPATH>

AABファイルのパス

<KEY_ALIAS>

キーの名称

Google Play ConsoleにAABファイルを登録する

1. Google Play Console https://play.google.com/apps/publish/を開いてください。

2. アプリの一覧から更新するアプリを選択して下さい。

3.「テスト」の「内部テスト」を選択し、「新しいリリースの作成」を押下して下さい。

are a Google Play Console	Q. Play Console を検索 GD ⑦ A ULIZA Player Release Test ③
← すべてのアプリ	内部テスト
ロ ダッシュボード	内部テスト抜リリースを作成、管理し、最大 100 人の内部テスターにアプリを公開することができます。 課題
2. 受信トレイ 2	内部テストトラックの設定
山 統計領班	無効
➡ 公開の根裏 疑	タスクを表示する ~
ג-ע נ	リリース デスター数
BA リリースの爆要	1111-7
A. 製品版	55-x
• (•) 57X +	
オープンテスト	
クローズド テスト	D
内部テスト	リリースなし
事的登録	新しいリリースを作成
 リリース前レポート 	
概要	

4. 署名したAABファイルをApp Bundleに登録して下さい。

=	Google Play Console	Q Play Console を検索 G9 ③ 🖂 ULIZA Player Release Test	9
←	すべてのアプリ	内部テスト版リリースの作成	
88	ダッシュポード	内部テスト版リリースは、選択した量大 100 人のテスターに公開されます	
•	受信トレイ 2	③ 準備 — ② 確認して公開 リリースの破壊	
1h 10	統計情報 公開の概要	アプリの完全性	
υu	-2	② リリースは Google Play で最名されています Google がアプリ署名鍵を生成してリリースを保護します	
器	リリースの構要	アプリ署名録を変更 詳冊	
£1	製品版	Alex Director	ï
- 🕥	テスト	App Bundle	I
	オープンテスト		I
	クローズドテスト	AAR	I
	内部テスト		I
	弗前登録	ここに、アップロードする App Bundle をドロップしてください	I
-	リリース前レポート	と アップロード 回 ライブラリから追加	I
	模要		1
	詳細	リリースの詳細	
	199.24		

5. 画面右下の「保存」ボタンを押して下さい。

6. 再度、「内部テスト」を押して下さい。

7. 「内部テストトラックの設定」の「テスターを選択する」が取り消し線になっていない場合は、「テスターを選択する」からテス ターの登録と選択をして下さい。その後、「変更を保存」を押下して下さい。

\equiv	Google Play Console	Q Play Console を検索	2	æ (?	ULIZA Player App	۲
~	すべてのアプリ	内部テスト			リリースを解集	
98	ダッシュボード	内部テスト版リリースを作成、管理し、最大 100 人の内部テスターにアプリを	公開することができます	。詳細		
	受信トレイ 2	内部テストトラックの設定				
th 1	統計價級	無効 - 未公開のリリース: 217007 (2.17.0)				
÷0	公開の概要 段	1/3 完了 へ				
IJ IJ-	z	 テスターを選択する> リリーフェルボーズの開きる 				
	リリースの概要	→ 「「「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」、「」				
\$	製品版	o リリースの確認と公開、				
•	テスト					
2	オーブンテスト	リリース テスター数				
	クローズド テスト	1111-7				
3	内部テスト	59-x				
i.	事前發展	217007 (2.17.0)			リリースの破壊	
•	リリース前レポート	下書き				
	概要	模要在表示 ✔				
	言語					
	設定					
il.o	リーチとデバイス	リリース履歴			表示、	23

8. 「内部テストトラックの設定」の「リリースの確認と公開」を押下し、画面右下の「内部テストとしての公開を開始」を選択して 下さい。

アプリのインストール

1. 「内部テスト」の「テスター数」を選択し、「テストへの参加方法」の「リンクをコピー」を押下して下さい。アプリのダウンロ ード用のリンクがクリップボードにコピーされます。

≡	🦻 Google Play Con	sole	Q Play Console を検索			GÐ	0	ULIZA Player App	
~	すべてのアプリ		内部テスト					新しいリリースを作る	R
28	ダッシュボード		リリース テスター数						
	受信トレイ	z		-					
ıl.	統計情報		テスター数						
5	公開の磁要	52	内部テストには最大 100 人のテスターが参加 のみです。	17833	。100 人を超えるテスターを選択	尺することもできます	が、参	加できるのは最初の 100 丿	
0.0			テスター欲		リスト名	2-	-H		
					Innner Test List		2	\rightarrow	
88 88	リリースの保安 製品版			х-9	ングリストの作成				
•	デスト								_
	オープンテスト		フィードパック用の URL またはメールアド						1
	クローズド テスト		62	729	がフィードバックを通信する方法を	構定してください		0751	2
	内部テスト								
	事前登録		テストへの参加方法						
	リリース前レポート		ウェブで参加	テスタ	ーはウェブでテストに参加できま	ЕŦ			
	標要			-	UNT DO				
	詳細			es ()	2284C-				
	粉带								

2. コピーしたURLをインストールしたい端末のChrome等のブラウザで開き、「download it on Google Play.」のリンクを押下して下 さい。



3. インストール画面が表示されたら、「インストール」を押下して下さい。なお、すでにアプリがインストールされている場合、右 側の画面が表示されますので、まず「アンインストール」を押下し、その後インストールを行って下さい。



コマンドラインでインストールする場合

必要な環境

Androidアプリを利用するためには、以下の環境が必要になります。

- Android端末
- 以下のソフトウェアがインストールされたPC (Windows, Mac, Linux)
- JDK8
- bundletool

既にGoogle Playで公開中のアプリをアップデートする場合は、公開中のアプリの署名に使用した秘密鍵が含まれるKeyStoreファイル をご用意ください。

bundletoolのダウンロード

1. bundletoolのページhttps://developer.android.com/studio/command-line/bundletool?hl=jaを開き「bundletoolをダウンロード する」のGitHubリポジトリのリンクを押下して下さい。

developers 📥 7ラットフ	オーム Android Studio Google Play もっと見る *	Q 検索	日本語 - ログイン
・ Android Studio の概要	Android デベロッパー > Android Studio > ユーザーガイド	この情報は役に立ちましたか? 🦺 🦨	このページの内 容
ワークフローの基本 ・ プロジェクトを管理する ・ アプリを作成する	bundletool		bundletool をダ ウンロードする App Bundle を
 アプリをビルドして実行する ビルドを設定する 	bundletcol は、Android Studio、Android Gradle ブラグ をビルドしたり、App Bundle を各種 APK に変換してデバ	イン、Google Play が Android App Bundle イスにデプロイしたりする際に基盤とな	ビルドする App Bundle か ら APK のセッ トを牛成する
 アプリをデバッグする アプリをテストする 	るワールです。 bundletool はコマントラインワールとし ルドして、アプリの APK に対する Google Play のサーバー す。	しも利用できるため、App Bundle をと 例のビルドを再作成することが可能で	接続されている デバイスに APK をデプロイする
 アプリのプロファイリングを行う アプリを公開する コマンドラインツール 	bundletool をダウンロードする		デバイス固有の APK セットを生 成する
概要 aapt2	まだダウンロードしていない場合は、 <mark>GitHub リポジトリ</mark> た ださい。	∾ら <mark>bundleteol をダウンロードしてく</mark>	デバイス仕様 の JSON ファ イルを生成し て使用する
adb apkanalyzer	Ann Bundle をビルドする		デバイス仕様 の JSON を手 動で作成する
apksigner avdmanager	Android App Bundle をビルドして署名するには、Android	Studio と Android Plugin for Gradle を使	版存の APK セットからデ バイス固有の

2. bundletoolのgithubのページから最新バージョンのbundletool (bundletool-all-x.x.x.jar)のリンクを押下してbundletoolをダウンロードして下さい。

) Why GitHub? - Tean	n Enterprise Explore Marketplace Pricing	Search		Sign in	Signu
google / bundletool Code O Issues 15	Public 1) Pull requests 9 ⓒ Actions ① Security 🗠 Insights	C Notifications	ी Star 2.4	k ¥ Fork	279
(Latest rolease) © 1.8.1 -> Staticts Compare -	1.8.1 Image: markine released this 13 days age Bugs fixed • Clean-up local testing working directory on install-apks command #244 • Android12 emulator fails due to 'Error retrieving device density' #241				
	Assets 3 Dundletool-all-1.8.1,jar Source code (zip) Source code (tar.gz)			2	5.6 MB

3. ダウンロードしたbundletoolのファイル名をbundletool.jarに変更して下さい。

KeyStoreと秘密鍵の作成

keystoreと秘密鍵の作成を参考にKeyStoreと秘密鍵を作成して下さい。

既にKeyStoreをお持ちで、かつ署名に使用する秘密鍵が作成済みの場合、新たに作成する必要はありません。

APKSファイルの作成

以下のコマンドを実行することでAPKSファイルが作成できます。

java -jar bundletool.jar build-apks --bundle=<AAB_FILEPATH> --output=<APKS_FILEPATH> --ks=<KEYSTORE_FILEPATH> -ks-pass=pass:<KEYSTORE_PASSWORD> --ks-key-alias=<KEY_ALIAS> --key-pass=pass:<KEYSTORE_PASSWORD>

※コマンドは一行で入力してください。

※以下のパラメタに関しては、お客様の環境に合った適切な値を使用してください。

<AAB_FILEPATH>

AABファイルのパス

- <**APKS_FILEPATH>** APKSの出力先ファイルのパス
- <**KEYSTORE_FILEPATH>** KeyStoreファイルのパス
- <KEYSTORE_PASSWORD>

KeyStoreのパスワード

<KEY_ALIAS> キーの名称

APKファイルのインストール

インストールしたい端末とPCをケーブル接続し、以下のコマンドを実行することでAPKファイルが端末にインストールされます。

java -jar bundletool.jar install-apks --apks=<APKS_FILEPATH>

※ コマンドは一行で入力してください。

※以下のパラメタに関しては、お客様の環境に合った適切な値を使用してください。

<APKS_FILEPATH>

APKSファイルのパス

iOSアプリ検証用インストール手順

本章では、iOSアプリを利用するための環境構築手順について記載します。

必要な環境

iOSアプリを利用するためには、以下の環境が必要になります。

- iOS端末
- 以下のファイルおよびソフトウェアが準備されたMac環境
- 最新のXcode
- Distribution用のコード署名証明書(p12ファイル)
- Provisioning Profile (mobileprovisionファイル)
- app_resigner.command (弊社提供)

App Store用およびAd Hoc用のアプリの作成にはそれぞれ専用のProvisioning Profileが必要になります。

コード署名証明書の確認

ipaファイルの作成に使用するコード署名証明書の確認手順について記載します。

- 1. キーチェーンアクセスを起動します。
- Finderより、アプリケーション→ユーティリティ→キーチェーンアクセス.appで起動できます。
- 2. 画面左下ペインの「分類」から「証明書」を選択し、Distribution用のコード署名証明書があることを確認します。
- そのコード署名証明書に秘密鍵が含まれていることも確認してください。
- 3. コンテキストメニューから「情報を見る」を選択し、コード署名証明書の詳細を開いてください。
- 4. 「詳細な情報」から「通称」と「部署」を確認してください



commandファイルの実行権限の付与

app_resigner.commandファイルに実行権限を付与する手順について記載します。

- 1. app_resigner.commandを任意のフォルダに配置してください。
- 2. ターミナルで以下のコマンドを実行してください。

ipaファイルの作成

ipaファイルの作成手順について記載します。

- 1. app_resigner.commandを実行してください。
- 「xcarchive>」と表示されます。
 弊社から提供するxcarchiveファイルのパスを入力してください。
- 3. 次に「Bundle Identifier>」と表示されます。
 - アプリのパッケージ名(Bundle Identifier)を入力してください。
- 4. 次に「Provisioning Profile>」と表示されます。
- Provisioning Profileファイルのパスを入力してください。
- 5. 次に「Certificate Name>」と表示されます。
 - コード署名証明書の確認で確認したコード署名証明書の「通称」を入力してください。
- 6. 次に「Unit Name>」と表示されます。
 - コード署名証明書の確認で確認したコード署名証明書の「部署」を入力してください。
- 7. 次に「Build Number>」と表示されます。

ビルド番号を更新する場合はビルド番号を入力してください。未入力の場合はビルド時のビルド番号を更新しません。

8. 次に「Entitlements>」と表示されます。

弊社から提供するentitlementsファイルのパスを入力してください。

app_resigner v1.10 Xcode 12.4 Build version 1204e xcarchive> /Users/User/Desktop/UlizaPlayerApp_ios_216009.xcarchive Bundle Identifier> jp.play.ulizaplayer.app Provisioning Profile> /Users/User/Library/MobileDevice/Provisioning\ Profiles/UlizaPlayer.mobileprovision Certificate Name> Apple Distribution: PLAY, Inc. (Japan) (L267TGHG4S) Unit Name> L267TGHG4S Build Number> 216009 Entitlements> /Users/User/Desktop/UlizaPlayer.entitlements

先の手順を完了するとipaファイルの作成が開始されます。

正常に終了すると以下のようなメッセージが表示され、ipaファイルが作成されます。



ipaファイルのインストール

Ad Hoc用のアプリの場合は、Apple Configurator 2等を使用し、端末にipaファイルをインストールしてください。

App Store用のアプリの場合は、Transporter等を使用し、TestFlightで端末にipaファイルをインストールしてください。

付録:Google PlayへのアップロードをAPKからAABに変更 する

アップロードするAndroidアプリの形式を変更する場合、アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵、および新たに生成するアップロード用 のKeyStoreと秘密鍵をGoogle Playに登録する必要があります。登録後は、アップロード用のKeyStoreと秘密鍵を使ってAndroidアプ リに署名を行い、Google Playにアップロードします。Google PlayにAndroidアプリをアップロードすると、登録されているアプリの 署名用のKeyStoreと秘密鍵で署名します。

アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵をGoogle Playに登録する

アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵を暗号化するPEPKツールをダウンロードする

- 1. Google Play Consoleのページhttps://play.google.com/apps/publish/を開いてください。
- 2. アプリの一覧から更新するアプリを選択して下さい。
- 3. 「設定」の「アプリの完全性」を選択して下さい。



4. 「Java KeyStoreの既存のアプリ署名鍵を使用する」を選択して下さい。



5.「PEPKツールをダウンロード」のリンクからPEPKツールをダウンロードして下さい。

アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵のエクスポートと暗号化を行う

以下のコマンドを実行することで、アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵のエクスポートと暗号化を行います。

java -jar pepk.jar --keystore=<KEYSTORE_FILEPATH> --alias=<KEY_ALIAS> --output=<UPLOAD_KEYSTORE_FILEPATH> -encryptionkey=<ENCRYPTION_KEY>

※コマンドは一行で入力してください。

※以下のパラメタに関しては、お客様の環境に合った適切な値を使用してください。

<KEYSTORE_FILEPATH>

アプリの署名用のKeyStoreファイルのパス

<KEY_ALIAS>

キーの名称

<EXPORT_KEYSTORE_FILEPATH>

暗号化したアプリの署名用のKeyStoreファイルの出力先パス

<ENCRYPTION_KEY>

16進エンコードされた公開鍵 Google Play Consoleに記載されている値をそのまま指定して下さい

アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵を登録する

1.「秘密鍵をアップロード」を押下して、 アプリの署名用のKeyStoreと秘密鍵のエクスポートと暗号化を行うで作成した暗号化した アプリの署名用のKeyStoreファイルを登録します。



アップロード用のKeyStoreと秘密鍵をGoogle Playに登録する

アップロード用のKeyStoreと秘密鍵を登録用の画面を表示する

1.「手順を表示」を押下して、アップロード用のKeyStoreと秘密鍵をアップロードする画面を表示します。



アップロード用のKeyStoreと秘密鍵を生成する

KeyStoreと秘密鍵の作成を参考にアップロード用のKeyStoreと秘密鍵を作成して下さい。

アップロード用のKeyStoreと秘密鍵をPEMファイルとしてエクスポートする

以下のコマンドを実行することでアップロード用のKeyStoreと秘密鍵をエクスポートします。

keytool -export -rfc -keystore <UPLOAD_KEYSTORE_FILEPATH> -alias <KEY_ALIAS> -file <EXPORT_KEYSTORE_FILEPATH>

※コマンドは一行で入力してください。

※以下のパラメタに関しては、お客様の環境に合った適切な値を使用してください。

<UPLOAD_KEYSTORE_FILEPATH>

アップロード用のKeyStoreファイルのパス

<KEY_ALIAS>

キーの名称

<EXPORT_KEYSTORE_FILEPATH>

アップロード用のKeyStoreのPEMファイルの出力先パス

アップロード用のKeyStoreと秘密鍵を登録する

1. 「アップロード鍵の証明書をアップロード」を押下して、アップロード用のKeyStoreと秘密鍵をPEMファイルとしてエクスポート するで作成したアップロード用のKeyStoreのPEMファイルを登録します。

arr and the second seco	Q Play Console を検索 ⑤ 🖉 🖾 ULIZA Player 🍶
設定	アプリの完全性
山口 リーチとデバイス	
(m) App Bundle エクスプロー ラ	Java KeyStore の原存のアプリ署名鍵を使用する
② 設定	1. と PEPK ツールをダウンロード
アプリの完全性	Play Encrypt Private Key(PEPK)ツールをダウンロードします。ソースコードをダウンロード
内部アプリ共有	 以下のコマンドを使用してツールを実行し、秘密鍵のエクスポートと開号化を行います。引数を置き換え、メッセージが表示されたらキー ストアと鍵のパスワードを入力します。
詳細設定	\$ java-jar pepk.jar -keystore=foo.keystorealias=foooutput=encrypted_private_key_path encryptionkey-whithe - 11-0-11-0-10-11-0-01-01-01-01-01-01-01-0
成長~	The Property of the State of th
品質	3. 上 秘密就をアップロード
■ 評価とレビュー	4 セキュリティを強化するには、新しいアップロード鍵を生成してください(省略可)。 手順を非表示へ
Yº Android Vitais	新しいアップロード鍵を生成し、アプリ署名館ではなく、そのアップロード鍵を使用して各リリースに署名します。アップロード鍵を紛失 した場合、または不正使用された場合は、アップロード鍵をリセットして、新しいアップロード鍵の使用を開始できます。
10 th //	a. 新しいアップロード鍵を生成します。詳細
skiirit.	b. 次のコマンドを使用して、アップロード鍵の証明書を PEM ファイルとしてエクスポートします。太宇の引数を置き換えてください。
22 商品	S keytool evoort afe keystere unhad keystere iks alies unhad afte unhad certificate nem
アプリの価格設定	e neytoon export tin te neysoure appoarmeysouregine relias appoar the appoartice anneatopent
アプリ内アイテム	c. さ、アップロード鍵の証明書をアップロード
定期購入	
(四) プロモーション コード	詳細オブションを非表示 ヘ

2. 「保存」ボタンを押下してアップロード用のKeyStoreのPEMファイルをGoogle Play Consoleに保存します。

AABファイルに署名するKeyStoreと秘密鍵について

アップロード用のKeyStoreと秘密鍵を登録した以降は、アップロード用のKeyStoreと秘密鍵を使って署名を行って下さい。

改版履歴

v2.21.0 2024/4/25

• 【アプリの設定項目(iOS) > アイコン】変更しました。

v2.20.0 2023/11/22

- 以下の節からULIZA Video Analytics (Basic)連携に関する記載を削除しました。
 - 。 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > 環境変数 > ULIZA Video Analytics (Cloud)連携】変更しました。
 - 。 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > 環境変数 > ULIZA Video Analytics (Basic)連携】削除しました。

v2.19.0 2022/10/31

- 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > ULIZA Video Analytics (Cloud)連携】追加しました。
- 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > ULIZA Video Analytics (Basic)連携】変更しました。
- 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > ULIZA Video Analytics (Basic/Cloud)連携共通】追加しました。

v2.18.0 2022/3/31

- アプリケーション検証環境構築手順を統合しました。
- 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > アプリ基本設定】変更しました。
- 【アプリの設定項目(Android/iOS共通) > 環境変数 > ストリーミング再生】追加しました。
- 【付録:Google PlayへのアップロードをAPKからAABに変更する】追加しました。

v2.17.0 2021/10/14

- 2.1. Androidアプリケーションのフローを更新
- 2.1.2. AABファイルでアプリケーションを登録する場合を追加
- 3.1.2. 環境変数のパノラマ動画関連の記述を削除
- 3.1.2. 環境変数の位置情報取得設定値を削除
- 3.2.2. ホーム画面用アダプティブアイコンを追加
- 3.2.7. キーマッピングのパノラマ動画関連の記述を削除
- 3.3.4. スプラッシュ画面用画像を更新
- 3.3.8. 位置情報取得の許可を求める文言(位置情報取得有効時のみ)を削除

v2.16.0 2021/3/31

- WidevineClassicに関する記載を削除
- 3.1.2.環境変数のアプリケーション基本設定値を更新
- 3.1.2. 環境変数のWebView関連設定値を更新
- 3.1.2. 環境変数のWidevineライセンス関連設定値を更新
- 3.1.2. 環境変数のダウンロード再生設定値を更新
- 3.1.2.環境変数にアプリ終了ダイアログ設定値を追加

v2.14.0 2020/5/29

• 3.1.2. 環境変数にアプリケーションバー/サイドメニューの表示設定値を追加

v2.13.3 2019/12/9

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.13.3に対応
- 3.2.6. キーマッピングの操作の表を更新

v2.13.0 2019/10/16

- 社名変更に伴い、会社名とロゴを変更
- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.13.0に対応
- 3.1.2. 画面の向き/回転可否設定値を更新
- 3.2.2. スプラッシュ画面用画像を更新
- 3.3.4. スプラッシュ画面用画像を更新

v2.12.0 2019/3/29

- o 3.1.2. UserAgentの設定値を追加
- o 3.1.2. ULIZA Video Analytics (Basic)連携の設定を追加
- 3.1.2. 位置情報取得設定値を追加
- 3.2.6. キーマッピングを追加
- 3.3.8. 位置情報取得の許可を求める文言(位置情報取得有効時のみ)を追加

v2.11.0 2018/10/10

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.11.0に対応
- 3.1.2. ダウンロード再生設定値を更新
- 3.1.2. バックグラウンド再生設定値を更新
- 3.1.2. 環境変数に初回起動・初回動画再生通知設定値を追加
- 3.3.9. ユニバーサルリンク用ドメイン名(ユニバーサルリンク対応時のみ)を追加

v2.10.1 2018/4/18

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.10.1に対応
- 3.1.2. Widevineライセンス関連設定値を更新
- 3.1.2. 環境変数のプレイヤーUI/360°動画UI/広告UI関連設定値を更新
- 3.1.2. 環境変数にテーマカラー設定値を追加
- 3.1.2. 環境変数にバックグラウンド再生機能設定値を追加
- 3.1.3. サイドメニューの項目を更新
- 3.2.2. 設定面用アイコンを削除
- 3.2.3. 通知用画像(プッシュ通知機能有効時のみ)を追加
- 3.2.4. バックグラウンド再生機能用サムネイル(バックグラウンド再生機能有効時のみ)を追加
- 3.2.5. バックグラウンド再生機能用アイコン(バックグラウンド再生機能有効時のみ)を追加
- 3.3.6. バックグラウンド再生機能用サムネイル(バックグラウンド再生機能有効時のみ)を追加

v2.10.0 2017/12/25

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.10.0に対応
- 3.2.3. スプラッシュ用画像を変更
- 3.3.3. スプラッシュ用画像を変更
- 3.3.5. App Store用アイコンを追加

v2.9.0 2017/9/5

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.9.0に対応
- 3.1.2.環境変数内の表の体裁を変更

v2.8.2 2017/7/14

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.8.2に対応
- 3.1.2.環境変数にプレイヤーUI関連設定値を追加

v2.8.0 2017/5/17

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.8.0に対応
- 3.2.3.スプラッシュ画像を追加

v2.7.0 2017/1/17

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.7.0に対応
- 3.1.2.環境変数にダウンロードコンテンツにおける倍速値を追加
- 3.1.4.Firebase設定ファイル(プッシュ通知機能有効時のみ)を追加
- 3.2.2.設定面用アイコンを追加
- 3.3.4.通知用画像(プッシュ通知機能有効時のみ)を追加
- 3.3.5.コード署名証明書(プッシュ通知機能有効時のみ)を追加
- 3.3.6.Provisioning Profile(プッシュ通知機能有効時のみ)を追加

v2.6.2 2016/10/26

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.6.2に対応
- 2.2.アプリケーションの署名に必要なJDKのバージョンを更新
- iOSのアイコン、スプラッシュ画像のリストを更新

v2.6.0 2016/9/14

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.6.0に対応
- 3.1.2.環境変数に拡大表示設定値を追加
- 3.1.3.サイドメニューの項目に指定可能な色について追加

v2.5.2 2016/5/23

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.5.2に対応
- 3.1.2.環境変数に画面の向き/回転可否設定値を追加

v2.5.0 2016/4/14

• ULIZA Player (Android/iOS) ver2.5.0に対応

v2.4.0 2016/1/19

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.4.0に対応
- iOSのアイコン、スプラッシュ画像のリストを更新

v2.3.0 2015/10/30

- ULIZA Player (Android/iOS) ver2.3.0に対応
- Android/iOSのホーム画面用アイコンのリストを更新

v2.2 2015/9/4

構成を変更

v2.1.1 2015/7/14

• 「3.1.ホーム画面用アイコン」の内容を更新

v2.1 2015/6/16

- ULIZA GoogleCast機能についての説明を追記
- 本書のバージョンをULIZA Playerのバージョンと同じものへ変更

v1.2 2014/10/29

• iPhone6, iPhone6 Plusに対応した画像のサイズの情報を追記

v1.1 2014/9/5

- 「3.1.1アプリケーション基本設定」の各項目の説明を追記
- 「3.1.2環境変数」の各項目について、その項目を記述した参考ドキュメントの目次を追記
- 「5ワークフロー」の内容を修正

v1.0 2014/8/11

• 初版作成