


Introducción:

Para distribuir tu aplicación FlaMaTV en los televisores LG, debes empaquetar tu proyecto, probarlo en un televisor webOS en modo desarrollador y luego enviarlo a la tienda a través del LG Seller Lounge. Esta guía describe los pasos generales.

1. Prerrequisitos

- Crea una cuenta de desarrollador y regístrate como vendedor en el portal Seller Lounge (<https://seller.lgappstv.com>).
- Descarga e instala el SDK de webOS y la CLI oficial. La CLI proporciona comandos como ares-package y ares-install para crear y cargar archivos IPK.
- Activa el modo desarrollador en un televisor LG. Instala la aplicación "Developer Mode" desde la LG Content Store, inicia sesión con tu cuenta de desarrollador y presiona "Key Server" para obtener la clave que habilita las conexiones de desarrollo.

2. Empaquetar tu aplicación

- En tu ordenador, abre una terminal y cambia al directorio raíz de tu proyecto FlaMaTV.
- Ejecuta el comando de empaquetado de la CLI para generar el archivo .ipk de la aplicación. Según la guía de Bitmovin, debes utilizar ares-package para crear el paquete: «cd into the project folder, then use ares-package ./src to create a .ipk package of your app». Para tu caso, bastará con:
ares-package .

o bien:

```
ares-package ./ -o ./build
```

 Esto generará un archivo con extensión .ipk en el directorio actual (por ejemplo flamatv_1.0.0_all.ipk).

- Asegúrate de que el archivo appinfo.json contiene un identificador único (id) con formato DNS inverso (por ejemplo com.empresa.flamatv), un nombre legible (title), versión (version) y proveedor (vendor). Estos valores se mostrarán en la tienda.

3. Probar en un televisor

- Añade el televisor como dispositivo en la CLI ejecutando:


```
ares-setup-device --add tv --host <IP_DEL_TV> --port 9922 --passwd <clave_developer>
```

 Sustituye los parámetros por la IP del televisor y la clave generada en la app Developer.
- Instala tu paquete IPK usando:

```
ares-install --device tv flamatv_1.0.0_all.ipk
```
- Lanza la aplicación:

```
ares-launch --device tv com.empresa.flamatv
```
- Comprueba que las secciones (inicio de sesión, TV en vivo, películas, series y favoritos) funcionan correctamente, que las teclas del control remoto navegan sin saltos y que se recupera el contenido de tu servidor.

4. Crear la publicación en la Seller Lounge

- Accede a <https://seller.lgappstv.com/> y pulsa "Submit New App".
- Completa el formulario con la información del producto: nombre, descripción, categoría (Video/Entretenimiento), país/regiones de distribución, idioma, etc.
- Adjunta los recursos gráficos que exige LG: ícono (256 x 256 px), banner (1920 x 720 px), capturas de pantalla en alta resolución y, si corresponde, un vídeo promocional.
- Sube tu archivo .ipk. Asegúrate de que la versión y el identificador coinciden con los que definiste en appinfo.json.
- Facilita credenciales de prueba si tu aplicación requiere inicio de sesión.
- Confirma el "App Self Checklist" y las políticas de contenidos de LG. El portal de LG recomienda revisar tu aplicación antes de enviarla.
- Envía la aplicación. LG revisará la seguridad, la estabilidad y la experiencia de usuario. Este proceso puede tardar varios días. Si la revisión es satisfactoria, la aplicación se publicará en la LG Content Store y estará disponible para los usuarios.

Conclusión:

Publicar una aplicación en la LG Content Store implica empaquetar el proyecto, probarlo en un dispositivo real y completar la documentación en el Seller Lounge. La CLI de webOS simplifica la creación del paquete .ipk con ares-package y su instalación para pruebas. Una vez que tu aplicación cumple la lista de comprobación y ha sido validada por LG, tus clientes podrán disfrutar de FlaMaTV directamente desde sus televisores.