



Урок 9

App Store, встроенные покупки, реклама

Размещаем приложение в App Store. Изучаем возможности монетизации мобильных приложений.

[App Store](#)

[Как выложить приложение](#)

[Регистрируем Bundle ID](#)

[Itunes Connect](#)

[Заполнение анкеты приложения в Itunes Connect](#)

[Выгрузка архива из Xcode в Itunes Connect](#)

[Выбор сборки в Itunes Connect](#)

[Как заработать на приложениях](#)

[Реклама](#)

[Продажа приложений](#)

[Встроенные покупки](#)

[Практическое задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

[Используемая литература](#)

App Store

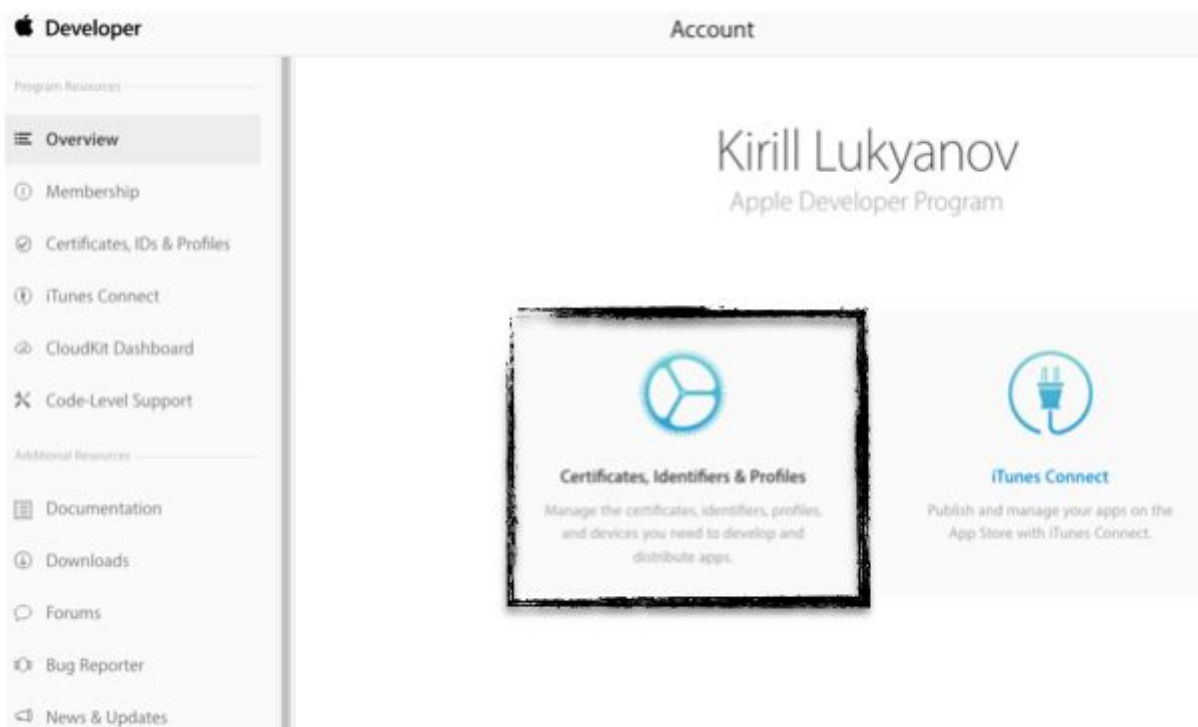
App Store – раздел онлайн-магазина iTunes Store, предлагающий для покупки или бесплатного скачивания приложения для смартфонов iPhone, плееров iPod Touch, планшетов iPad и персональных компьютеров Mac.

Как выложить приложение

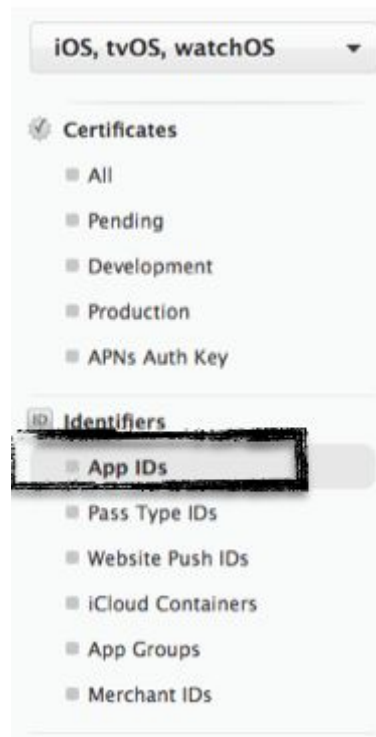
Если мобильное приложение уже готово к загрузке в App Store, необходимо приобрести лицензию на сайте <https://developer.apple.com/>. Здесь нужно завести аккаунт и оплатить стоимость лицензии – 99 \$ в год.

Регистрируем Bundle ID

Заходим на <https://developer.apple.com/> в личный кабинет:



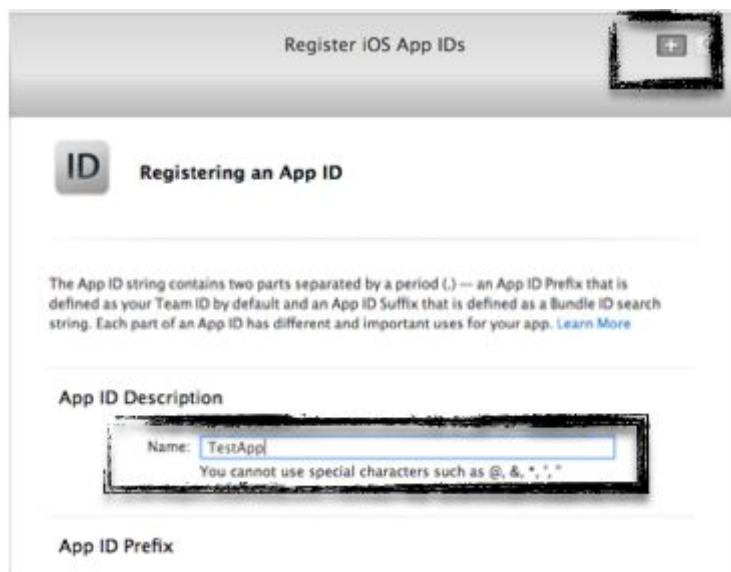
Выбираем «Certificates, Identifiers & Profiles», далее в левом меню раздел «App IDs»:



Создаем идентификатор приложения, который совпадает с его идентификатором в Xcode:



Нажимаем на «+» в правом верхнем углу и добавляем новый идентификатор:



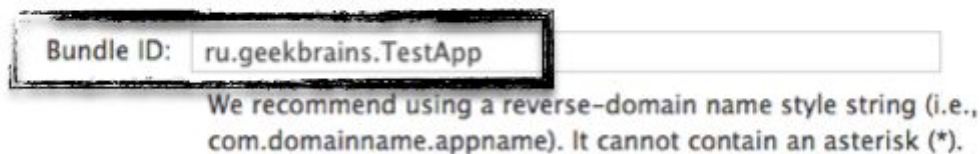
Для этого понадобится ввести название приложения и его Bundle-идентификатор.

App ID Suffix

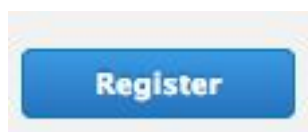
• Explicit App ID

If you plan to incorporate app services such as Game Center, In-App Purchase, Data Protection, and iCloud, or want a provisioning profile unique to a single app, you must register an explicit App ID for your app.

To create an explicit App ID, enter a unique string in the Bundle ID field. This string should match the Bundle ID of your app.



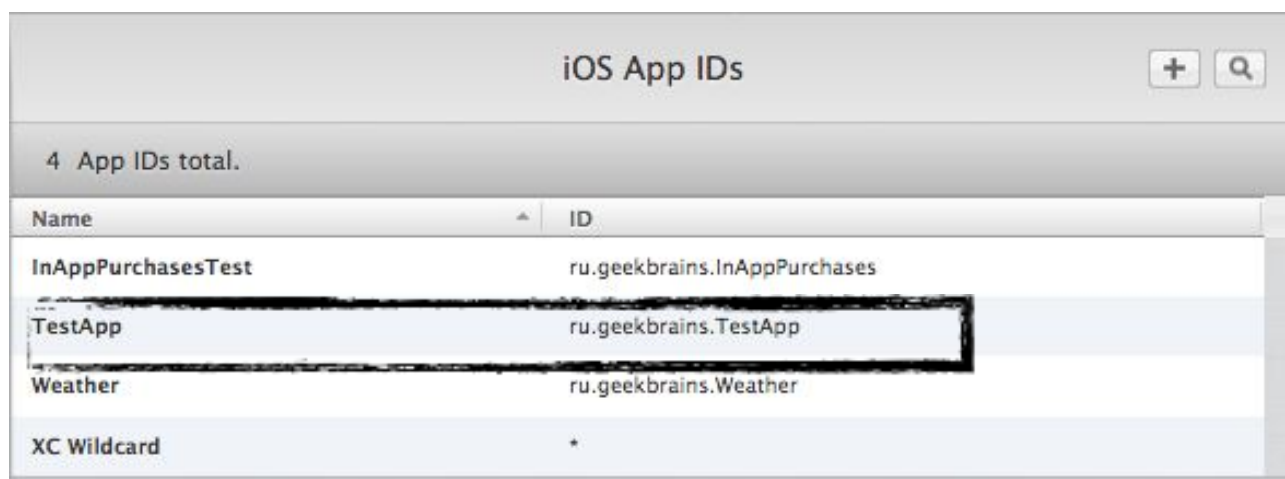
Нажимаем кнопку «Register»:



Получаем сообщение об успешной регистрации:

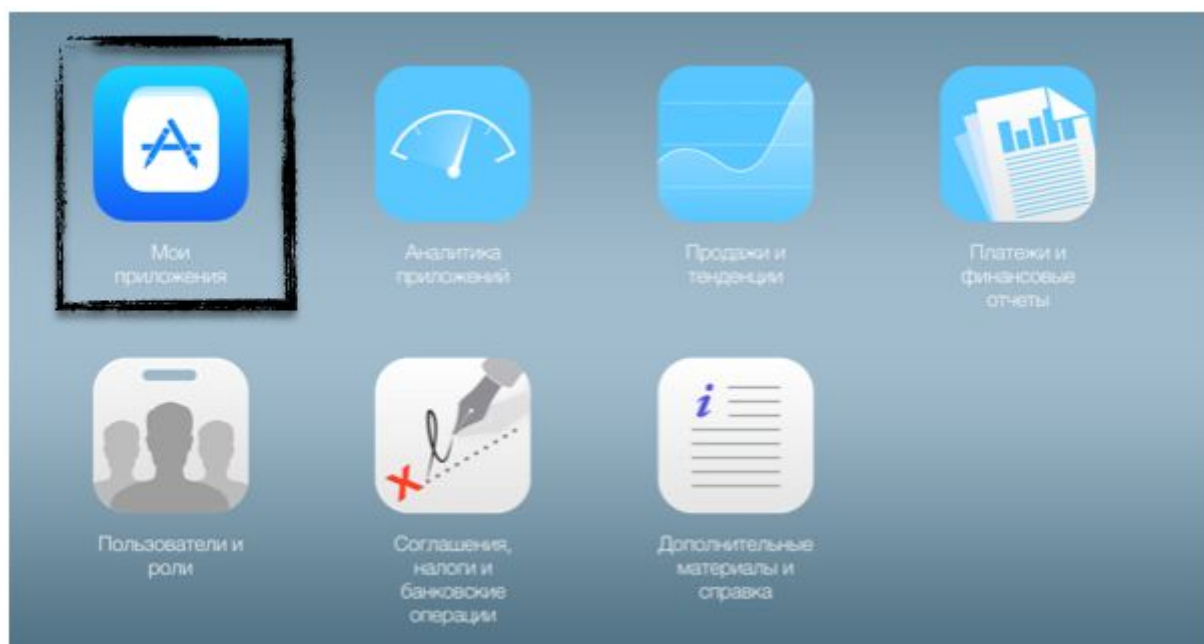


В списке идентификаторов должен появиться новый элемент:

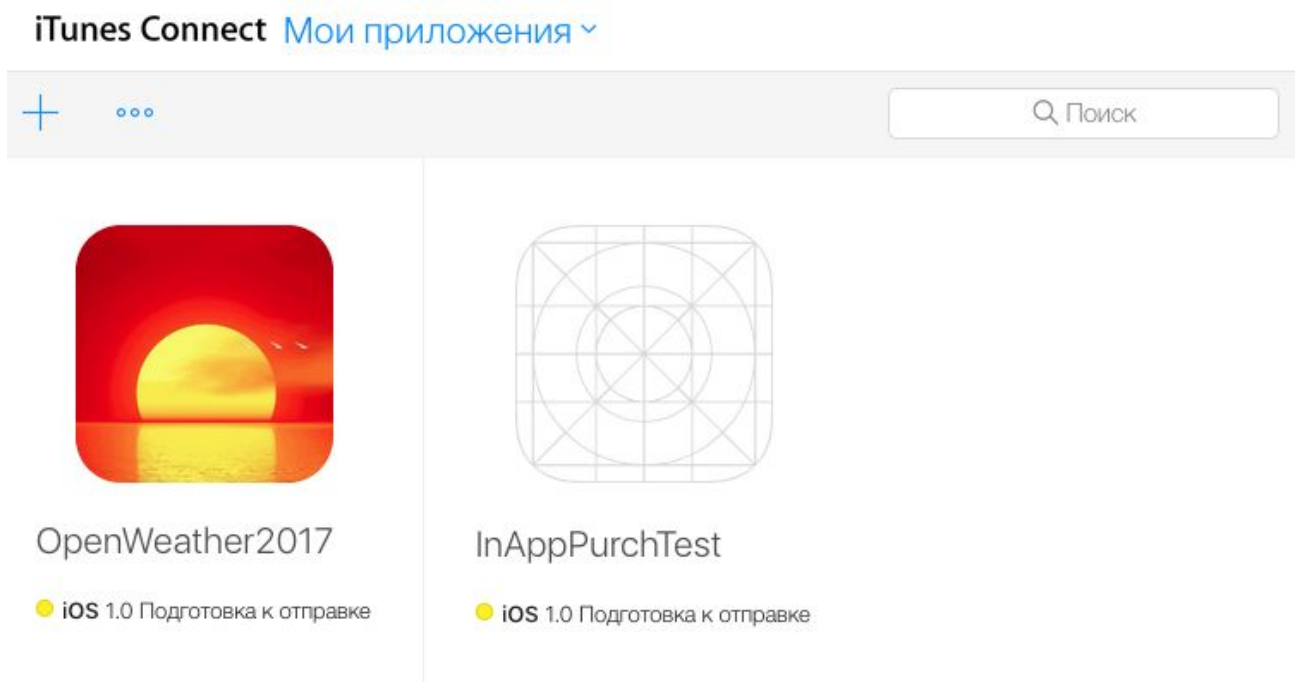


iTunes Connect

Добавляем приложение в iTunes Connect. Для этого переходим по адресу <https://itunesconnect.apple.com/> и вводим свой логин и пароль. Открывается рабочая панель:



Выбираем раздел «Мои приложения»:



Нажимаем на кнопку «+» и выбираем «Новое приложение». Заполняем анкету:

Новое приложение

Платформы ?
☒ iOS ☐ tvOS

Название ?

Основной язык ?

ID пакета ?

SKU ?

Ставим галочку «iOS», вводим название и выбираем идентификатор приложения, который создали в начале. Сохраняем.

Новое приложение

Платформы ?

☒ iOS
☐ tvOS

Название ?

TestApp

Основной язык ?

английский (США)

ID пакета ?

TestApp - ru.geekbrains.TestApp

SKU ?

dasjdsa

Отменить

Создать

Заполнение анкеты приложения в iTunes Connect

Чтобы отправить приложение в iTunes Connect, нужно заполнить анкету – добавить скриншоты, иконки и описание. Далее на скриншотах рассмотрим этот процесс с приложением «Погода» из данного курса.

Находимся в разделе «Мои приложения»:


iTunes Connect

Мои приложения ▾

+

...

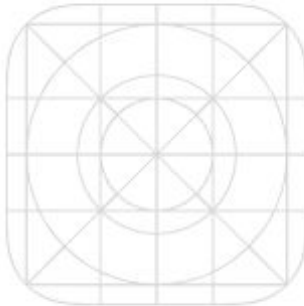
Поиск



OpenWeather2017

● iOS 1.0

Подготовка к отправке



InAppPurchTest

● iOS 1.0

Подготовка к отправке

© c

После добавления иконки приложения отображается именно в таком виде. Посмотрим на материалы и данные, которые нужно добавить.

The screenshot shows the 'Информация о приложении' (Information about the app) section. The left sidebar has a blue header 'Информация о приложении'. The main content area is titled 'Информация о приложении' and includes a note: 'Данная информация используется для всех платформ приложения. Изменения вступают в силу в следующей версии приложения.' Below this is the 'Локализуемая информация' (Localizable information) section, which includes a 'Название' (Name) field with the value 'OpenWeather2017' and a 'URL-адрес политики конфиденциальности' (Privacy policy URL) field with the value 'http://example.com (необязательно)'. The 'Общая информация' (General information) section includes fields for 'ID пакета' (Package ID) with value 'ru.geekbrains.Weather', 'SKU' with value 'ru.geekbrains2', and 'Apple ID' with value '1204911379'. There are also dropdown menus for 'Основной язык' (Primary language) set to 'английский (США)' and 'Категория' (Category) set to 'Погода'. A 'Лицензионное соглашение' (License agreement) link is at the bottom.

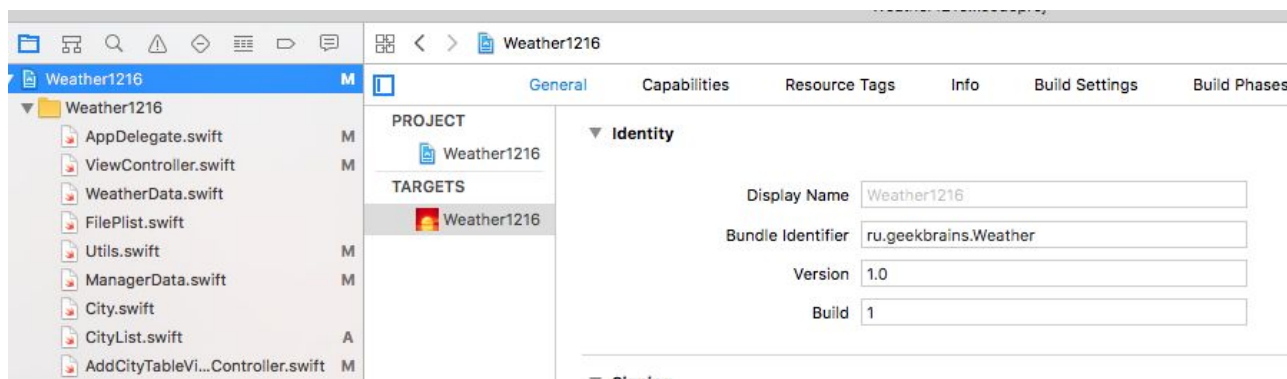
Видим главную информацию о приложении: название, идентификатор, основной язык и категорию. Заполняем эти поля, чтобы перейти к отправке на проверку.

The screenshot shows the 'Ценообразование и доступность' (Pricing and availability) section. The left sidebar has a blue header 'Ценообразование и доступность'. The main content area is titled 'Ценообразование и доступность' and includes a 'Ведомость цен' (Price list) table. The table has columns for 'Цена' (Price), 'Дата начала' (Start date), and 'Дата окончания' (End date). The first row shows 'RUB 0 (Бесплатно)' for the price, '14 февр. 2017 г.' for the start date, and 'Без даты окончания' for the end date. Below the table is a link 'Запланировать изменение цены' (Schedule price change). The 'Доступность' (Availability) section at the bottom shows 'Доступно во всех странах' (Available in all countries) with a 'Редактировать' (Edit) link.

В разделе «Ценообразование и доступность» указываем стоимость приложения и список стран, где оно будет доступно.

Выгрузка архива из Xcode в iTunes Connect

Перейдем в раздел «Подготовка к отправке»: здесь нужно загрузить архив-сборку приложения из Xcode в iTunes Connect. Для этого открываем проект Xcode и переходим в раздел настроек проекта General:



Убеждаемся, что идентификатор приложения соответствует добавленному в iTunes Connect. Проверяем, указана ли учетная запись разработчика:

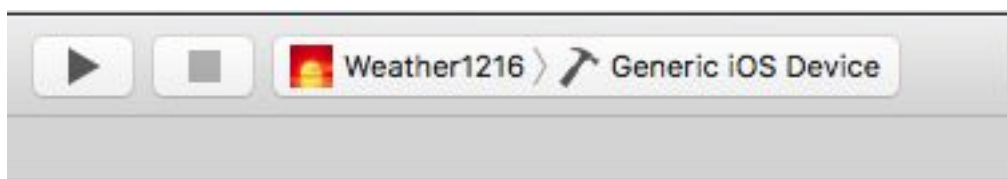
▼ Signing

☒ **Automatically manage signing**
Xcode will create and update profiles, app IDs, and certificates.

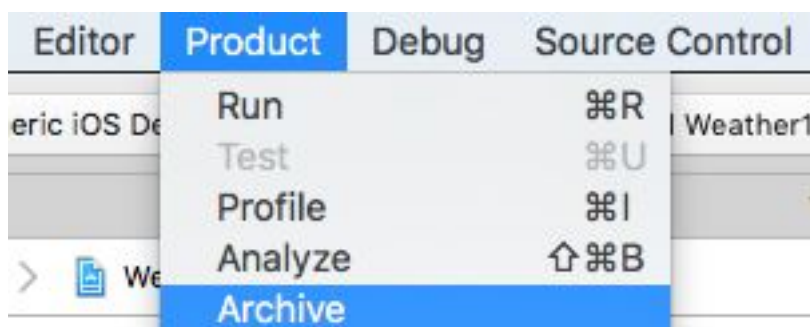
Team

Provisioning Profile **Xcode Managed Profile** ⓘ

Если все верно, можем приступить к сборке архива. Сначала нужно запустить приложение на реальном устройстве: подключить его по проводу к компьютеру и выбрать в списке устройств Xcode. Или можно сделать сборку архива с выбранным устройством «Generic iOS Device»:



После нажимаем на клавишу «Archive» в разделе «Product»:

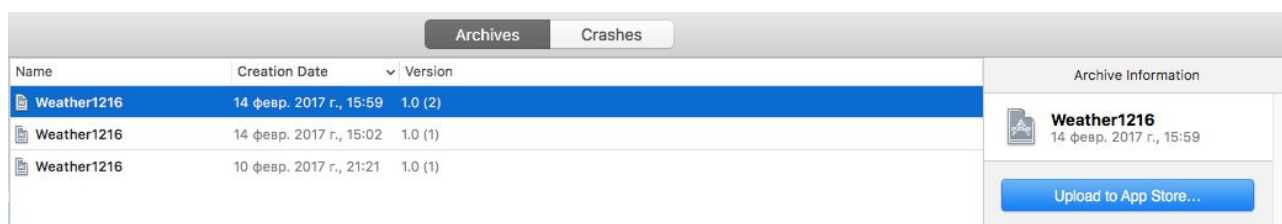


Начнется сборка архива приложения:



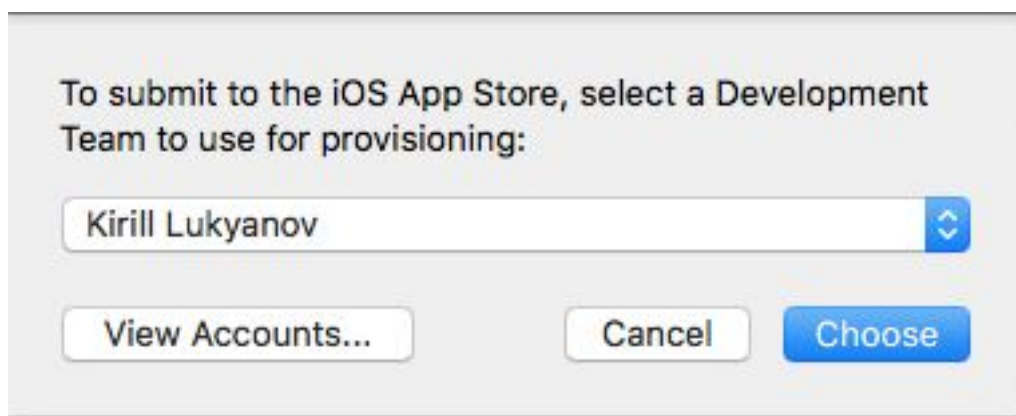
Она может занять несколько минут – в зависимости от характеристик компьютера.

После завершения сборки архива откроется следующее окно – это означает, что архив готов к загрузке в App Store. Запускаем процедуру нажатием клавиши «Upload to App Store»:

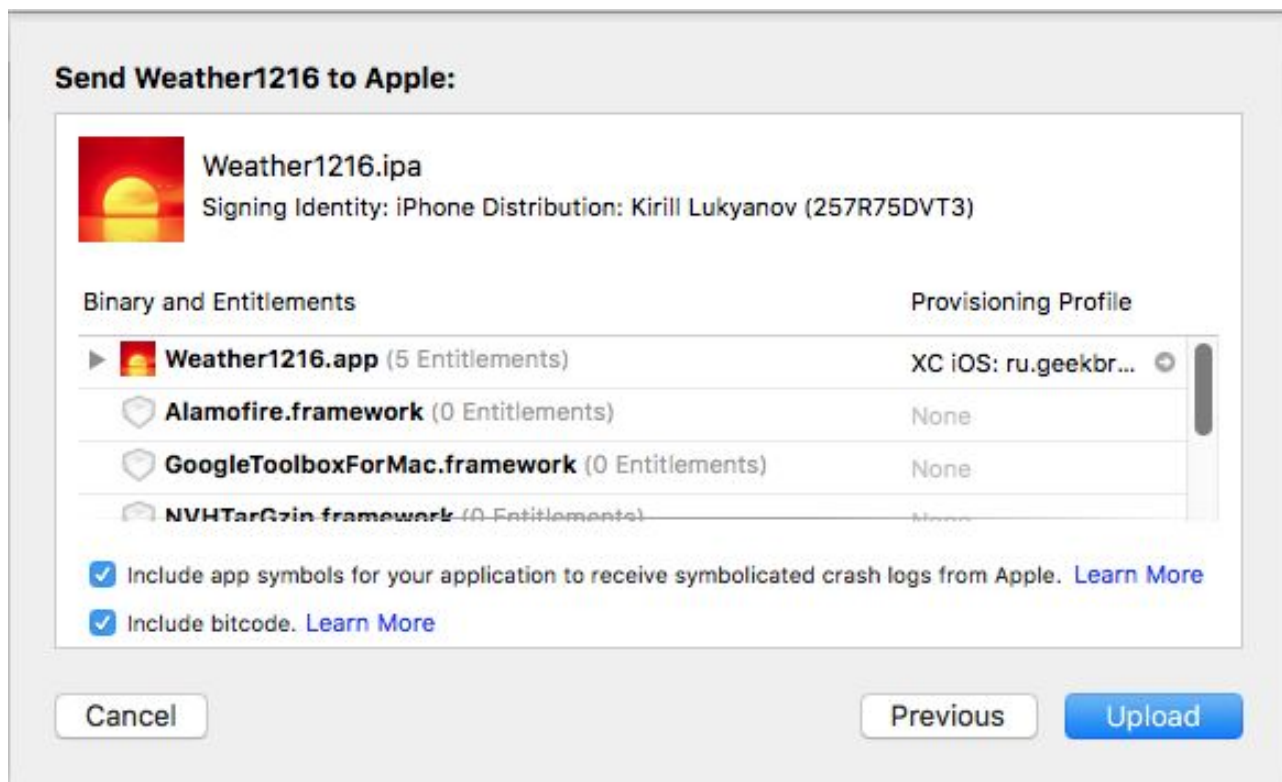


Внимание: если загружается уже не первая сборка, ее номер должен быть уникальным.

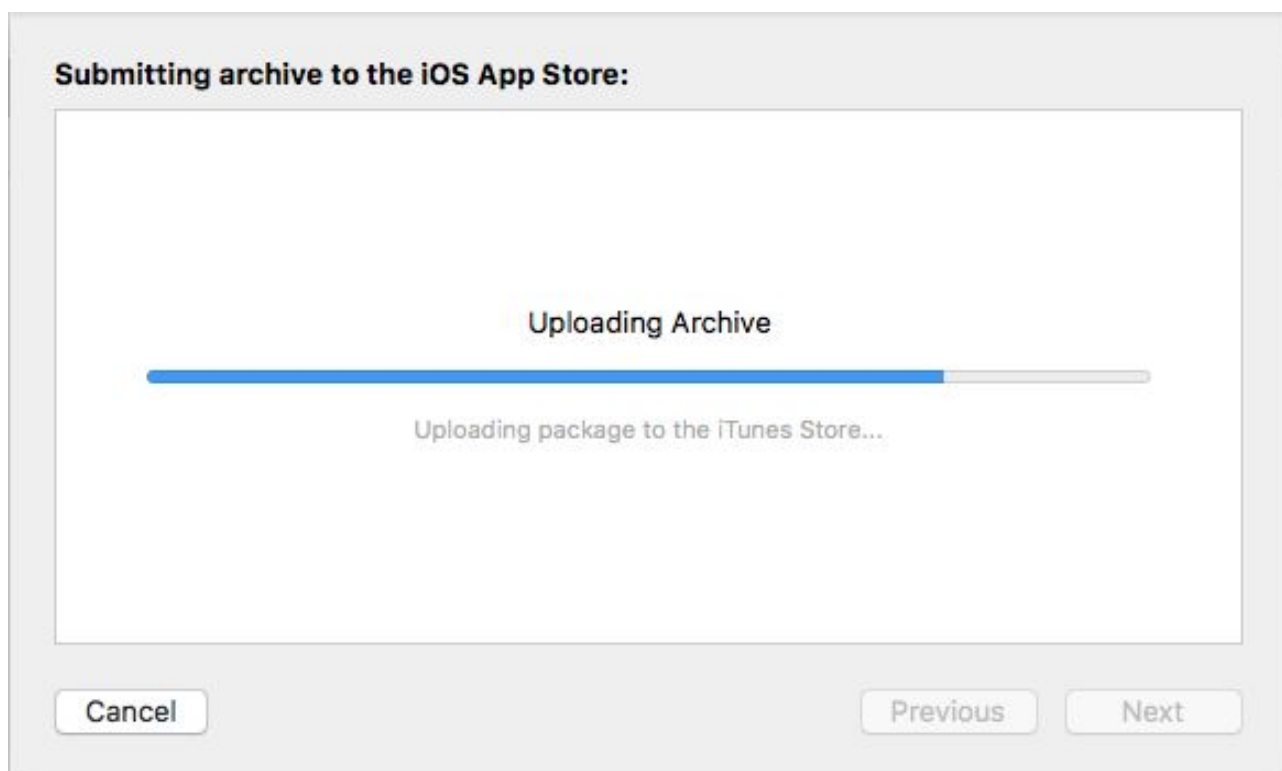
Выбираем лицензию, под которой хотим распространять приложение:



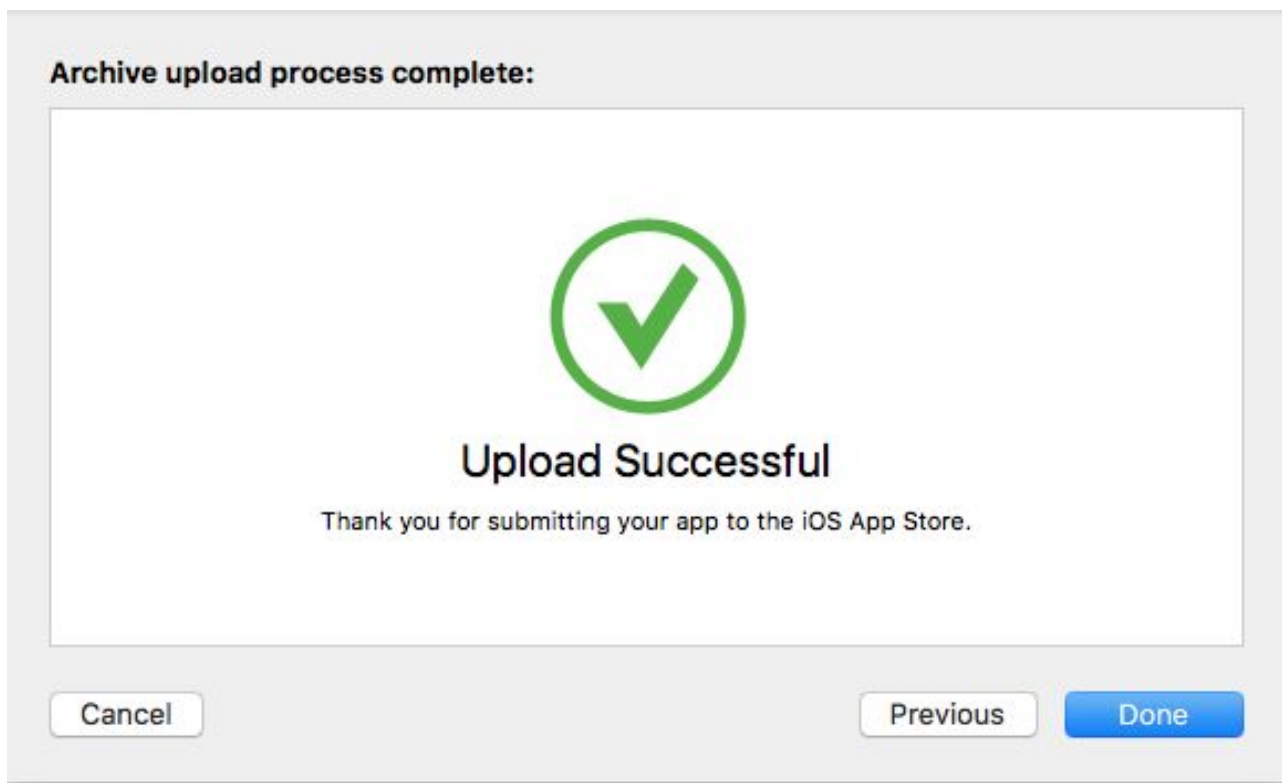
Если все сделано правильно и нет ошибок, увидим окно с информацией о проекте и кнопкой «Upload» для начала загрузки. Нажимаем.



Загрузка началась:



Этот процесс тоже занимает определенное время. По завершении появляется такое окно:



Выбор сборки в iTunes Connect

После загрузки возвращаемся в iTunes Connect и заходим в раздел «Действия»/ «Все сборки»:

App Store

Функции

TestFlight

Действия

ИСТОРИЯ iOS

Все сборки



Версии (App Store)

Оценки и отзывы

Сборки iOS

Все сборки, отправленные для iOS. Номера версий представляют собой номера версий, указанные в Xcode.



Версия 1.0

Сборка	Дата загрузки	Статус внешнего тестирования	Статус (App Store)
 2 (обрабатывается)	14 февр. 2017 г. в 16:07		
 1	10 февр. 2017 г. в 21:38	● Тестируется	● Подготовка к отправке

Видим свою сборку (на примере – уже вторая) и ее статус – наша обрабатывается. Это занимает около 20 минут. Ждем.

После обработки версия становится доступной:

▼ Версия 1.0

Сборка	Дата загрузки
 2	14 февр. 2017 г. в 16:07
 1	10 февр. 2017 г. в 21:38

Переходим в раздел «Подготовка к отправке» и загружаем снимки для самого большого экрана – 5,5 дюйма:

App Store

Функции

TestFlight

Действия

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ APP STORE

Информация о приложении

Ценообразование и доступность

приложение для iOS

● 1.0 Подготовка к отправке

⊕ ВЕРСИЯ ИЛИ ПЛАТФОРМА

Приложение для iOS 1.0




● Подготовка к отправке

Информация о версии

Видео для предпросмотра приложения и снимки экрана ?

iPhone iPad

5,5-дюймовый дисплей



Заполняем описание приложения, ключевые слова и адреса сайтов:

Приложение для iOS 1.0

● Подготовка к отправке

Сохранить

Отправить на проверку

Описание ?

OpenWeather project for all.

Ключевые слова ?

weather

93

URL-адрес службы поддержки ?



http://geekbrains.ru

URL-адрес рекламного сайта приложения ?

http://geekbrains.ru

Выбираем сборку:

Сборка

Сборка	Дата загрузки
 1.0 (1)	10 февр. 2017 г. в 21:38 

Включенные материалы



Значок приложения

Заполняем общую информацию:

Общая информация о приложении

Значок приложения ?



Версия ?

1.0

Ограничение [Редактировать](#)

Возрастное ограничение не установлено

И информацию для проверки, указывая контакты:

Информация для проверки приложения

Контактная информация ?

Имя

Фамилия

Номер телефона

E-mail

Демонстрационная учетная запись ?

- ☐ Чтобы использовать все функции приложения, требуется демонстрационная учетная запись.

Примечания ?

Указываем, когда выпустить версию в App Store:

Выпуск версии

Выпуск приложения произойдет после того, как оно будет одобрено. Вы можете указать дату выпуска приложения или выпустить его вручную в любой момент после его одобрения. Пока приложение находится в статусе «Ожидание выпуска разработчиком», Вы можете выдавать промокоды, продолжать бета-тестирование с помощью TestFlight, а также отказываться от выпуска и отправлять новую сборку. В любом из этих случаев приложение должно быть обработано, прежде чем оно станет доступно в App Store. Когда приложение находится в статусе «Обработка в App Store», Вы не можете получать новые промокоды, приглашать новых тестировщиков, а также отказываться от его выпуска.

- ☐ Выпустить эту версию вручную.
- ☒ Выпустить эту версию автоматически.
- ☐ Автоматически выпустить эту версию после проверки приложения, не ранее чем ?

Местные дата и время.

14 февр. 2017 г. 0:00

После всех автоматических проверок, которые запускаются кнопкой «Отправить на проверку», посылаем приложение на рассмотрение специалистам компании Apple.

Приложение для iOS 1.0

Подготовка к отправке

Сохранено

Отправить на проверку

Предварительно указываем информацию о контенте и рекламном идентификаторе (IDFA):

Отменить

Отправить

Права на контент

Приложение содержит, отображает или получает доступ к стороннему контенту?

☒ Да ☐ Нет

У Вас имеются все необходимые права на этот контент? Вам разрешено использовать его в соответствии с законодательством всех стран, в которых приложение доступно в App Store?

☒ Да ☐ Нет

Рекламный идентификатор

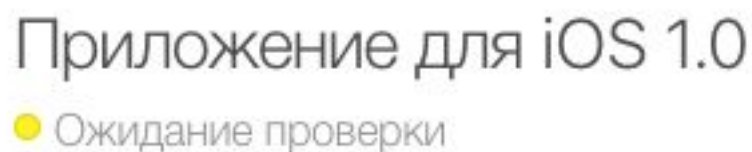
В приложении используется рекламный идентификатор (IDFA)?

☐ Да ☒ Нет

Рекламный идентификатор (IDFA) — это уникальный ID каждого устройства с iOS, именно он позволяет размещать таргетированную рекламу. Пользователи могут установить ограничение таргетированной рекламы на устройствах с iOS.

Убедитесь, что выбран правильный ответ на вопрос об использовании рекламного идентификатора (IDFA). Если в приложении используется IDFA, но был выбран ответ «Нет», двоичный файл будет отклонен без возможности повторного использования и потребуются отправить другой файл.

Статус приложения меняется на «Ожидает проверки»:



Ожидаем около двух рабочих дней.

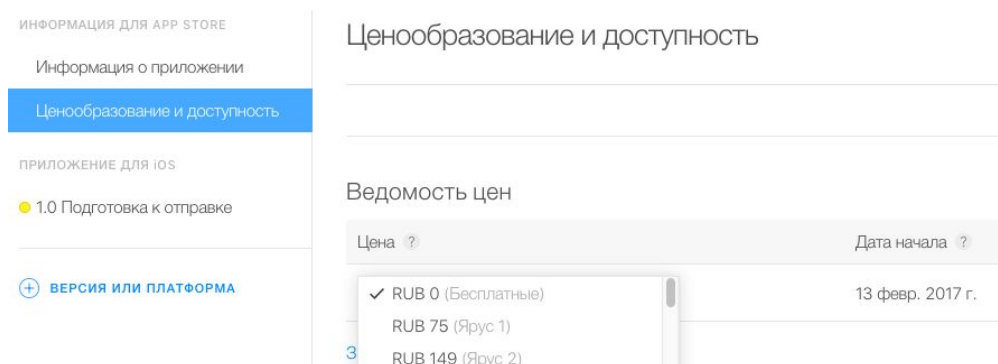
Как заработать на приложениях

Реклама

Этот вид заработка основывается на платном размещении рекламных баннеров в приложении. До июля 2016 года работала рекламная площадка от компании Apple – Apple iAd. Актуальный аналог – Google AdMob, к которому можно подключиться через сервис Firebase.

Продажа приложений

Приложениям можно устанавливать цену и продавать их. Но ценообразование не совсем произвольное: Apple предоставляет определенную уровневую систему выбора цен. Диапазон колеблется от 75 до 75000 рублей.



Встроенные покупки

Заработок основывается на продаже дополнительного функционала приложения или его внутренних ресурсов – например, монет. Для выбора доступны следующие типы покупок:

1. **Расходуемая покупка** – объект, который после однократного использования исчезает и требует повторного приобретения. *Например, корм для рыб в приложении о рыбалке.*
2. **Нерасходуемая покупка** – объект, который после покупки не имеет «срока годности» и не уменьшается при использовании. *Например, гоночная трасса в игровом приложении.*
3. **Подписка с автоматическим продлением** – подписка, которая позволяет приобрести динамический контент на определенное время. Продлевается автоматически, пока не будет отменена пользователем. *Например, ежемесячная подписка на приложение, предоставляющее потоковую передачу данных.*

4. **Подписка без автоматического продления** – подписка, которая позволяет приобрести доступ к услуге на определенный период времени. Содержимое такой встроенной покупки может быть неизменяемым. *Например, годовая подписка на каталог статей, перемещенных в архив.*

Практическое задание

1. Доделать ленту новостей.
2. * Установить приложение через сервис тестирования TestFlight и проверить его работу.
3. * Доделать чат.

Дополнительные материалы

1. https://developer.apple.com/library/content/documentation/LanguagesUtilities/Conceptual/iTunesConnect_Guide/Chapters/About.html

Используемая литература

Для подготовки данного методического пособия были использованы следующие ресурсы:

1. https://developer.apple.com/library/content/documentation/LanguagesUtilities/Conceptual/iTunesConnect_Guide/Chapters/OverviewofiTunesConnect.html#/apple_ref/doc/uid/TP40011225-CH12-SW1