

[资讯](#)[论坛](#)[代码](#)[工具](#)[招聘](#)[CVP](#)[登录](#) | [注册](#)[iOS开发](#) [Swift](#) [App Store研究](#) [产品设计](#) [应用评测](#) [游戏开发](#) [苹果相关](#) [WebApp](#) [安卓相关](#) [营销推广](#) [业界动态](#) [程序人生](#)想知道如何  Mac 提速?

立即开始

MacKeeper

Advertisers? Publishers?
Skyrocket Your Mobile Performance

GET STARTED

START APP

[首页](#) > [游戏开发](#)

iOS游戏开发和提交的一些「坑」和「解决方案」

2015-11-20 09:40 编辑: cocopeng 分类: 游戏开发 来源: Tim

2

1287

[iOS游戏开发](#) [Xcode 7](#)

招聘信息: iOS高级开发工程师 (中国排名第一的企业级移动互联网云计算公司 和创科技 红圈营销)



鉴于在iOS类的游戏开发和提交审核的过程中老是遇到一些坑, 为了避免在同一个坑里跌倒两次, 故在产生了记录之的想法。经过了几个月, 已经积攒了十个坑, 现在将其共享出来, 以后将会持续更新。

我已经将本文markdown源文件放在了[Github](#)上, 通过Fork和P&R来提交你的「坑」和「解决方案」, 帮助我完善之。你也可以通过关注这个[项目](#)对这些「坑」保持持续关注。

iOS设备出现本地存档丢失

描述: 在苹果设备上, 当系统提示存储空间已满时, 发现本地的存档会丢失。

原因: 在默认情况下, 本地存档放在了/Library/Caches下面, 根据苹果官方的描述, 放在/Library/Caches目录下的任意文件将在系统弹出存储空间将满的警告时被系统清空。

解决方案: 将所有数据和热更新文件放在/Library/Application Support目录下, 此目录下的所有文件在收到空间将满警告时不会被移除。此外, 这还避免了放在Documents目录下可能会被苹果在审核中干掉的风险。

Apple Watch 版本提交失败

描述: 首次向AppStore提交带Apple Watch的版本, 提示失败, 导致提交无法继续。

原因: Apple Watch版本的AppIcon的PNG图带了Alpha通道, 故被拒。

热门资讯



这些 iOS 面试基础题目, 你都深入了解吗?

点击量 16962



【译】17个提升iOS开发效率的必用工具

点击量 11019



iOS开发——UI组件 (个人整理)

点击量 8737



Objective-C 编码建议

点击量 5982



我已经写了48年代码了, 我感觉我还能写下

点击量 5869



ViewController 瘦身的另一种解决方案

点击量 5510



出大事了! A商要联合程序员们打淘宝分京东

点击量 5377



新手向: 五分钟搭建App设置页面_纯代码

点击量 5260



让我们来搞崩 Cocoa吧 (黑暗代码)

点击量 4619



来就来全套! 敏捷开发知识体系笔记

点击量 4568

综合评论

不错

呵呵呵 评论了 停止不必要的UI动效设计...

缓存起码应该有个缓存周期吧--你这样缓存下来就不会被更新了吧 不符合实际
马宏达 评论了 iOS 数据库离线缓存思路和网络层封装...

mark

夜O无眠 评论了 必看: 游戏开发者必知的21个免费学习资源...

解决方案：去除Apple Watch版本的所有Applcon的PNG图的Alpha通道。

Apple Watch 版本审核被拒

描述：Apple Watch版本提交后，在苹果审核的阶段被拒了。

原因：在iPhone上的Apple Watch的这个应用内，我们的游戏名称显示为codename：xxx ios。

解决方案：发现在Watchkit Extension的Info.plist里，Bundle name为默认的PRODUCT_ID，这就是我们的codename，将Bundle name修正为游戏名称即可。需要注意的是Bundle name不等同于Bundle display name，前者用于系统的设置的一些显示名称，后者用于在Launcher的App的名称显示。

单机游戏内购（IAP）被破解

描述：根据后台的Counter报告，我们确信我们的单机游戏内购被破解了。

原因：一个高度可能的原因是我们把订单编号存在本地的一个缓存文件里，每次去苹果服务器询问订单是否成功时，先去此缓存文件内查找是否有相同的订单编号，若找到则说明订单有重复发。但是一旦玩家删除了这个缓存文件，则可反复利用一个已经支付成功了的订单号来反复刷了。

解决方案：最稳妥的解决方案是将订单编号存在服务端，然后对服务端的通信进行加密。我们采用了一种不走服务器的方法：即在首次充值成功时，给金币的缓存文件添加一个标记位（负号），然后查询订单缓存文件时，先去查询此标记位，若找到标记位，则说明之前充值过，订单缓存文件应有内容，如果订单缓存文件内容为空，或找不到有意义的订单编号，则说明玩家作弊，此次充值金币将不会加上（作弊惩罚）。由于缓存文件事先已被AES加密过，所以玩家很难去找到该标记位。

Apple Watch OS2 运行时找不到图片

描述：Apple Watch OS1的版本一行代码没改，但运行起来却提示图片无法找到。

原因：WatchKit App 下的Images.xcassets里的图只设置了1x的图片，2x和3x没有设置。

解决方案：设置好2x和3x的图片。

用Application Loader 上传二进制时报错ERROR ITMS-90168: "The binary you uploaded was invalid."

描述：同标题。

原因：未知，可能跟Xcode升级到7有关。

解决方案：打开命令行，输入以下代码：

```
1 cd ~/.itmstransporter
2 rm update_check*
3 mv softwaresupport softwaresupport.bak
4 cd UploadTokens
5 rm *.token
```

iOS 9 以下的设备不支持ReplayKit导致无法启动游戏

描述：同标题。

原因：ReplayKit是iOS9才引入的framework，所以无法在iOS9以下的设备上使用。

解决方案：打开Xcode，在target的Build Phases下搜索ReplayKit，把ReplayKit.framework的Status由Require改成

虚得要死

playforfun_ 评论了 程序员的噩梦：碰到这样的bug你怕不怕...

小码哥毕业的？

ai罗 评论了 源码推荐(11.23B)：类似今日头条/网易新闻的...

离线缓存的逻辑有点问题。应该先判断当前网络状态，无网络或者服务端返回genning 评论了 iOS 数据库离线缓存思路和网络层封装...

mark

whangchaojie 评论了 必看：游戏开发者必知的21个免费学习资源...

mark 一下，你链接了文章基本上都看了
Aichiko 评论了 iOS开发——UI组件（个人整理）...

游戏可以的

苏小染 评论了 地狱边境：从一张草图到收入破2000万美元...

@property (nonatomic, readonly)) Person *(^eat)(); @property halinuya_wjs 评论了 使用OC链式调用方式简化SpriteKit的动画调...

相关帖子

iOS插件化，动态更新

tableViewHeader问题

关于NIDropDown的一个问题

textField 右对齐的时候输入空格不显示空格的问题

cocos2d-js 3.6.1 安卓包运行出错

传值怎么传点击事件

view尺寸问题

关于AFNetworking

问题求助当隐藏状态栏的时候，导航栏也向上移了

Optional。同理，在遇到低版本iOS系统不支持的情况，比如iOS8以下不支持CloudKit，一律将framework的Status由Require改成Optional即可。

Xcode 7以上默认不支持http请求

描述：Application Transport Security has blocked a cleartext HTTP (http://) resource load since it is insecure. Temporary exceptions can be configured via your app's Info.plist file.。

原因：Xcode 7以上为了安全考虑默认只支持https请求。

解决方案：打开Xcode，编辑Info.plist或选中target的Info栏，新增字段App Transport Security Settings，将其内键Allow Arbitrary Loads设置值为YES。

Xcode 7 ERROR ITMS-90474: “Bundle Invalid...”

描述：提交二进制文件时报错：ERROR ITMS-90474: "Bundle Invalid. iPad Multitasking support requires there orientations:

'UIInterfaceOrientationPortrait,UIInterfaceOrientationPortraitUpsideDown,UIInterfaceOrientationLandscapeLeft,UIInterfaceOrientationLandscapeRight' in bundle. Found 'UIInterfaceOrientationPortrait' in bundle.。

原因：由于iOS 9引进了多任务处理，所以iOS应用必须设置其是否要求全屏显示。

解决方案：打开Xcode，选中target，在General一栏，将Requires full screen勾选上。

Xcode 7 ERROR UnityAds.Bundle ITMS-90535 Unexpected CFBundleExecutable Key

描述：提交二进制文件时报错：ERROR UnityAds.Bundle ITMS-90535 Unexpected CFBundleExecutable Key。

原因：老版本的UnityAds.Bundle里包含CFBundleExecutable字段，苹果在Xcode7之后会对其进行验证。

解决方案：Xcode内搜索UnityAds，找到UnityAds.Bundle里的Info.plist，删除其CFBundleExecutable字段即可，该字段在Xcode中显示的名称为：Executable file。



微信扫一扫

订阅每日移动开发及APP推广热点资讯

公众号：CocoaChina

我要投稿

收藏文章

分享到：

微博



CocoaChina

加关注

【苹果提醒开发者圣诞节假期（12.22-12.29）不能提交或者更新app】和往年一样，在圣诞节假期来临之前，苹果都会告知开发者iTunes Connect暂停维护的时间和相关信息。前几日，苹果在其开发者中心网站上发布一则新闻，通知开发者iTunes Connect将于12月22日至29日停止服务。http://t.cn/RU1CvxK



26分钟前

转发 | 评论

【iPhone 将于 2018 年用上三星的 OLED 屏？】据科技网站Ubergizmo报道，长期以来一直有传言称苹果将为iPhone换用OLED显示屏，而且三星



上一篇：一些玩物不丧志，能学到知识的游戏

相关资讯

[一天时间搞定iOS游戏开发经验分享](#)[国外牛人总结最受欢迎iOS游戏图标颜色](#)

Discover your IP Resource



Get IP news, blogs, white papers, videos & more all in one place now.



我来说两句



您还没有登录! 请 [登录](#) 或 [注册](#)

所有评论 (2)



asdasdaa

2015-11-20 06:31:29

随便看看，打发时间

0 0 [回复](#)



kiwisec

2015-11-20 03:39:54

游戏内购被破解一直是手游的痛点，建议手游在发布前对其进行安全加固，减少手游内购被破解，二次打包等可能性。目前几维安全从逆袭分析的角度，对各个突破口进行加固。即使是小团队也可以选择免费版，切勿裸奔。<http://www.kiwisec.com>

0 0 [回复](#)

[关于我们](#) [商务合作](#) [联系我们](#) [合作伙伴](#)

北京触控科技有限公司版权所有

©2015 Chukong Technologies, Inc.

京ICP备 11006519号 京ICP证 100954号 京公网安备11010502020289 京网文[2012]0426-138号