

## ios uygulamamızı app store'a yükleyelim



Merhaba, daha önceki yazılarımızda nasıl apple developer olacağımızı, ios uygulamaları geliştirmek ve geliştirdiğimiz uygulamalarımızı app store'a yükleyebilmek için ihtiyacımız olan provizyon dosyalarımızı nasıl oluşturacağımızı öğrendik.

Şimdi sırada, geliştirdiğimiz ios uygulamamızı itunes app store'a yükleyerek milyonlarca apple kullanıcısıyla buluşturmak var. Aslında bu konuya girerek en önemli konu olan uygulama geliştirme konusunu atlamış oluyorum, ama ios için uygulama geliştirmek başı, sonu olmayan bir derya olduğu için öncelikle bu konuya değinmek daha mantıklı olur sanırım, zaman ayırılabirsem daha sonra işin teknik boyutuna gireceğiz.



Öncelikle xCode içerisinde bir proje oluşturalım, şimdilik projemizi sonderece primitif bir şekilde oluşturacağız, xCode'u açıyor ve "create a new xCode project"e tıklıyoruz.

**Önemli:** Sonraki adımlarda, "[developer/distribution provisioning profilleri](#)" yazımda anlattığım ve oluşturduğum provizyon dosyalarını kullanacağım, ilgili yazıyı okuyup, iyi anlamış ve kendi provizyon dosyalarınızı hazırlamış olduğunuzu varsayıyorum.



"Single view application" template'ini seçip, "Next" butonuna tıklıyoruz.



"Product name" alanına "mySupperApp" ismini veriyorum, farklı bir isim kullanabilirsiniz tabiki, ama daha sonraki adımlarda özellikle de iTunes connect'de yapacağımız işlemlerde kendi seçtiğiniz isimi kullanmayı unutmayın.

"Organization name" alanına kendi ismini veriyorum, siz de kendi isminizi veya şirket isminizi verebilirsiniz.

"Company identifier" alanı önemli, bu alana yazdığım ters domain adı, bir önceki yazımda provizyon dosyalarını oluştururken kullandığım alan

adı. Siz de kendi oluşturduğunuz provizyon dosyalarını kullanacağınızdan, dosyaları oluştururken tanımladığınız "Company identifier"ınızı buraya girin.

"Class prefix" alanını "Product name"le aynı bırakıyor, "Devices" olarak da sadece iphone'u seçiyoruz. "Use storyboard" ve "Use automatic Reference Counting" kutucuklarında işaretledikten sonra "Next" butonuna tıklıyoruz.



### Arşivler

[Aralık 2012](#)
[Mart 2012](#)
[Ocak 2012](#)

### Kategoriler

[apple geliştirici notları](#)



Uygulama dosyamızın oluşturulacağı yer olarak masaüstünü seçtikten sonra "Create" butonuna basarak projemizi oluşturuyoruz.



Öncelikle masaüstünde yer alan ikon dosyalarını oluşturmakla işe başlayalım, toplam 3 farklı boyut'da ikon'a ihtiyacımız var, itunes connect'de kullanmak için 1024x1024px, retina ekranlı iphone'lar için 114x114px ve iphone4 altı modeller için 57x57px. Size tavsiyem 1024x1024 bir ikon dosyası hazırlayıp, bu dosyayı daha küçük diğer boyutlara ebatlandırmanızdır.

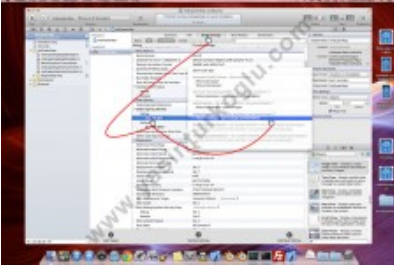
Hazır olan uygulama ikonlarımı "summary" sekmesi altında yer alan "App Icons" alanlarına sürükleyip bırakıyorum. Solda kalan ve üzerine "icon.png" dosyasını sürüklediğim kutucuk iphone4 altı modeller için, sağ tarafta yer alan ve üzerine "retinaIcon.png" dosyasını sürüklediğim kutucuk ise iphone4 ve üstü modellere için.

Ben, ikonlarımı hazırlarken zaten bir parlama efekti kullandım bu nedenle iphone ve app store'da uygulama ikonumun üzerine default parlama efekti verilmesini istemiyorum ve "prerendered" kutucuğunu işaretliyorum.

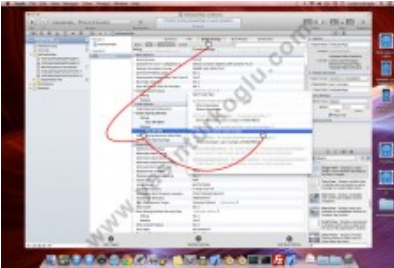


Hazır "summary" sekmesindeyken üst tarafta yer alan "ios application target" başlığı altındaki alanlarda kontrol edelim, "bundle identifier" gördüğünüz gibi app id'miz ve uygulama adımızın birleşiminden oluşmakta, "version" ve "build" alanlarında 1.0 olarak tanımlı bu versiyon numarasını itunes connect arayüzünde de ayrıca belirteceğimizi hatırlatırım, eğer versiyon numarasını değiştirmek isterseniz, ilerleyen adımlarda itunes connect'de kendi belirlediğiniz versiyon numarasını kullanmayı unutmayın.

"Devices" seçeneğinde iphone'un seçili olduğundan emin olup "Deployment target"i istediğimiz bir ios versiyonuna set ediyoruz, ben bu örnekte uygulamamın minimum ios 5.0 cihazlarda çalışabilmesini istiyorum, o nedenle "Deployment target"i 5.0 olarak seçiyorum.



"Build settings" sekmesini tıklayıp "code signing" den, "code signing identity" alanı altında yer alan "debug" içerisindeki "any ios sdk"ya tıklıyor ve açılan menüden daha önceki yazımızda oluşturduğumuz development profilimizi seçiyoruz.



Yine aynı şekilde "Build settings" sekmesini tıklayıp "code signing" den, "code signing identity" alanı altında bu defa "release" içerisindeki "any ios sdk"ya tıklıyor ve açılan menüden daha önceki yazımızda oluşturduğumuz distribution profilimizi seçiyoruz.



xCode'da sol üst köşede yer alan play butonuna basıyor ve uygulamamızı simulatorde çalıştırıyoruz.

Resimde gördüğünüz gibi uygulama çalışacaktır ama siz muhtemelen beyaz bir ekranla karşılaşacaksınız

Uygulama içerisine daha sonraki adımlarda itunes connect içerisinde tanımlayacağımız ve masa üstünde duran uygulama screen shot'ını yerleştirdim, ama bunun nasıl yerleştirileceğini bu yazımda daha fazla kafa karışıklığına yol açmamak ve konumuzdan sanmamak için simdilik

anlatmıyorum. Stop butonuna basarak simlatörü durduruyoruz. Uygulamamız artık dağıtım hazır, bu noktadan sonra tek yapmamız gereken itunes connect içerisinde bir place holder hazırlamak ve uygulamamızı paketleyerek app store'a göndermek.



<http://itunesconnect.apple.com> linkine tıklıyor ve developer kullanıcı adı ve şifremizle sisteme giriş yapıyoruz.



itunes connect'e giriş yaptıktan sonra "manage your applications" linkine tıklıyoruz.



Açılan sayfada sol üst köşede yer alan "add new app" butonuna tıklıyoruz.



Açılan sayfada "default language" english olarak bırakıyoruz ve "app name" alanına uygulamamıza verdiğimiz ismi yazıyoruz.

"SKU number" uygulamalarımızı kolayca sınıflandırabilmek için vereceğimiz bir id'dir ve herhangi bir bağımlılığı yoktur. Ben, bu örnekte "iosApp\_01\_mySupperApp" gibi bir sku tanımladım, siz dilediğiniz gibi bir sku tanımlayabilirsiniz.

"Bundle id" listesinden daha önceki yazımızda aldığımız ve uygulamamız içerisinde tanımlı provizyon dosyalarına ait forAllApplication bundle

id'mizi seçiyoruz.

"Bundle id suffix" uygulama adımızla aynı olmak zorunda, yazıyoruz ve en altta yer alan "your bundle id" alanında bundle id'mizi teyit ediyoruz. Bu alanda yazdığımız bilgiler önemli en küçük bir harf hatası bile problem yaratacaktır. Dikkat ediyoruz.

Bu arada sarı kutucuğun içerisinde beliren uyarıda, bize uygulamamız için seçtiğimiz bundle id'nin, bu uygulama için bir daha değiştirilemeyeceğini ve ileride bu uygulama içerisinde game center veya iAd Network'u kullanmak istersek kullanamayacağımızın bilgisi veriliyor.

Daha önceki yazımızdan hatırlayacağınız üzere, "\*" karakteri kullanarak oluşturduğumuz wildcard bundle id'ler bir uygulamaya özel olamazlar, bu nedenle bu tür uygulamalarda game center, iAd Network, push notification veya in app purchase özellikleri kullanılamaz. Biz bunu biliyoruz ve devam ediyoruz, ama unutmayın ileride bu özellikleri kullanacak bir uygulama yapmak isterseniz. bundle id'nizi tanımlarken "\*" yerine uygulama adınızı yazmalısınız. "Continue" butonuna basıp devam ediyoruz.



Sıradaki sayfada yer alan "Availability Date" ile bizden uygulamamızın ne zaman app store'da yayınlanmasını istediğimiz sorulmakta. App store'a gönderdiğiniz uygulamalar şu an için ortalama bir hafta, on gün gibi bir süre sonra değerlendirmeye alınıyorlar, yani zaten bir hafta kadar bekleyeceğiz, ama siz daha da ileri bir tarihte uygulamanızın app store'da yayınlanmasını istiyorsanız, bu listeden istediğiniz bir tarihi seçebilirsiniz. Ama uygulamanızın değerlendirmeye müteakip hemen

yayınlanmasını istiyorsanız tarih alanını

değiştirmeyin, şu an işlem yaptığınız tarih seçili olarak kalabilir.

"Price tier" alanıyla biz den uygulamaya koyacağımız ücret bilgisi istenmekte, bu listede direkt ücret bilgisi gözükmeyecektir, bunun yerine "price tier" denen ve apple'ın düzenlediği ücret grupları içerisinde seçim yapmalısınız. Ücret gruplarına ait detaylı bilgiyi "view pricing matrix" linkine tıklayarak detaylı bir şekilde öğrenebilirsiniz. Ben bu örnekte uygulamanın bedava olmasını istiyorum ve "free" seçeneğini seçiyorum.

"Discount for educational institutions" kutucuğunu seçerek eğer uygulamanız için bir ücret istiyorsanız, apple'ın belirlediği şartları yerine getiren eğitim kurumları için uygulamanızın indirimli bir şekilde alınmasını sağlayabilirsiniz.

"Custom b2b app" kutucuğunu işaretleyerek uygulamanızın app store'da genele açık olmasını engelleyebilirsiniz. Örnek vermek gerekirse, bir şirketin belirli müşterilerine sunduğu bir hizmete yönelik bir uygulama yaptıysanız, uygulamanızın sadece bu şirketin seçtiği kullanıcılar için ulaşılabilir olmasını sağlayabilirsiniz.

Son olarak sayfanın en altında "Unless you select specific stores, your app will be for sale in all App Stores worldwide" ibaresi yer almakta. Bu uyarı bize herhangi bir seçim yapmadığımız takdirde uygulamamızın dünya genelindeki tüm app store'larda yayınlanacağına dair bir uyarı niteliğinde. Dilersek bu uyarı içerisinde yer alan "specific store" linkine tıklayarak uygulamamızın yayımlanmasını istediğimiz app store'ları seçebiliriz. Biz uygulamamızın dünya genelinde yayınlanmasını istediğimizden bir seçim yapmıyor ve "Continue" butonuna tıklıyoruz.



Şimdiki sayfada uygulamamızla ilgili, metadataları gireceğiz. Öncelikle "Version number" altına uygulamamızı hazırlarken verdiğimiz versiyon numarasını giriyoruz.

"Copyright" alanına kendi ismimizi veya şirket ismimizi giriyoruz, buraya girdiğimiz isim app store'da görüntülenecektir.

"Primary category" uygulamamızın app store'da yer alacağı kategoriyi seçmemizi sağlıyor, "Secondary category" ise opsiyonel, seçmeyebilirsiniz.

"Rating" alanı içerisinde yer alan şıkları uygulama içeriğimize göre uygun ve doğru bir şekilde doldurmalıyız, bu alanda vereceğimiz yanlış veya aldatıcı bilgiler uygulamanızın kabul edilmemesine ve hatta developer açısından çıkarılmanıza bile neden olabilir. Yaptığımız seçimlere göre uygulamamız için bir "app rating" değeri oluşturulacaktır, bu sayede uygulama içeriğinde yer alan kumar, argo, sex veya korku öğeleri konusunda apple'ı bilgilendiriyoruz ve apple uygulamamızı bir derecelendirmeye tabi tutuyor ve belli yaş grubu altındaki kullanıcıların erişiminin engellenmesi veya ebeveynlerin bilgilendirilmesi sağlanıyor.

"Meta data" alanına girdiğimiz bilgilerin hemen hepsi, uygulamamız app store'da yayınlanmaya başladığında kullanıcılar tarafından erişilebilir olacaktır.

"Description" alanına uygulamamız ne olduğu ve ne işe yaradığı hakkındaki açıklamamızı yazıyoruz.

"Keywords" alanına, kullanıcıların app store'da arama yaptıklarında uygulamamızı erişebilmelerini sağlayacak, ilgili anahtar kelimeleri virgülle ayırarak yazıyoruz.

"Support url" alanına, kullanıcıların uygulamamız hakkında destek alabilecekleri iletişim araç veya yollarının bulunduğu site adresini yazıyoruz.

"Marketing url" ve "Privacy policy url" alanlarını doldurmak opsiyonel ve sırasıyla, uygulamamız hakkında bilgilendirme veya multimedya tanıtımlarının yer aldığı site adresi ve uygulamamız için hazırladığımız özel kullanım şartları anlaşılmamızın bulunduğu site adresini girebiliriz.

"App review information" uygulama değerlendirme ekibinin, uygulama hakkında bilgilendirilmesi ve gerektiğinde geliştiriciyle iletişime geçebilmesi için hazırlanmış bir alandır.

"Contact information" alanına, uygulama hakkında sorulacak sorulara cevap verebilecek yetkilinin ismi ve iletişim bilgilerini yazıyoruz.

"Review notes" alanını doldurmak opsiyoneldir ve uygulamayla ilgili olarak değerlendirme ekibine iletmek istediklerimizi belirtebiliriz.

"Demo account information" alanını doldurmak opsiyoneldir ve kullanılabilir için üyelik gerektiren uygulamaların değerlendirme ekibine çalıştırılabilmesi için gereken demo hesabına ait bilgileri girebiliriz.

"EULA" alanında, uygulamamıza ait kendi son kullanıcı kullanım koşulları ve kurallarımızı belirtebiliriz. Bir bildirim yapmadığımız takdirde, apple'ın kendi hazırladığı genel son kullanıcı kullanım koşul ve kuralları uygulamamız için geçerli olacaktır.

"Uploads" alanında uygulamamıza ait ikon ve ekran görüntülerine ait resim dosyalarını upload edeceğiz. İkon ve ekran görüntülerinin uygulamanın çalışacağı cihazlara göre upload edilmeleri zorunludur, aksi takdirde uygulamamız değerlendirme sırasına alınmaz.

Yazımızın başında hazırladığımız 1024x1024px ikonu "large app icon" bölümüne upload ediyoruz.

Biz uygulamayı sadece iphone'da çalışacak şekilde hazırladık, bu nedenle iphone4 ve 4s için 640x960px ebatlarında bir ekran görüntüsü hazırlıyor ve "3.5 inch retina display screenshots" alanına upload ediyoruz, bu alana birden çok ekran görüntüsü upload edebiliriz. Aynı şekilde bir de iphone5 ekranı için 640x1136px ebadında ekran görüntüsü hazırlayarak upload ediyoruz, yine bu alana da birden çok ekran görüntüsü upload edebiliriz.

Uygulamamızı sadece iphone için yaptıktan sonra, ipad ekran görüntüleri upload etmemiz



uygulamamızı sadece iphone için yaptığımızdan, ipad ekran görüntüsü upload etmemize gerek yok.

"Routing app coverage file" sistem haritalarını kullanan uygulamalarda, haritanın sadece belirli bir bölgesinin görünür kılınmasını sağlamak amacıyla kullanılır ve kullanımı opsiyoneldir. Son olarak "Save" butonuna tıklarız.



Artık uygulamamız için itunes connect üzerinde bir kayıt açtık ama itunes connect ile işimiz daha bitmedi dikkat ederseniz uygulamanın status'u "Prepare for upload" olarak gözüküyor, yani henüz uygulamayı almaya hazır değil. Hemen "View details" butonuna tıklarız.



Bu sayfada, uygulamamız için oluşturduğumuz kayıt üzerine girmiş olduğumuz tüm tercih ve bilgilerin bir özetini görebiliyoruz, artık sıra uygulamayı yüklemeye geldi. Sayfanın sağ, üst köşesinde yer alan "Ready to upload binary" butonuna tıklarız.



Açılan sayfada, bize uygulamamız içerisinde kendi oluşturduğumuz veya amerikan hükümetine beyan edilmemiş bir kriptografi tekniği kullanıyormuyuz diye soruluyor. İnanın veya inanmayın ama iletişim araçları üzerinden kriptografi anahtarı yasal mercilere beyan edilmemiş kriptografik bilgi transferi suçtur, bu ülkemizde de böyledir, amerika'da da. Kısacası "big brother is watching you." "NO" deyip geçiyoruz.



Bu sayfada, artık uygulamamızı itunes connect'e göndermeye hazır olduğumuzu ve göndermek için "application loader"i kullanabileceğimizi belirtmekte. "Continue" butonuna tıklarız.



"Application details sayfasında "status"ün "Waiting for upload" olduğunu teyit ediyoruz. Artık itunes connect ile işimiz bitti. Uygulamamıza dönüyoruz.



Uygulamamızı paketleyip, itunes connect'e gönderebilmek için xCode'da development cihazımızı seçmeliyiz.

Developer cihazı olarak tanımlamış olduğumuz cihazımızı USB kablosu aracılığıyla mac'imize bağlayarak ve xCode uygulaması içerisinde sol üst kısımdan cihazımızı seçiyoruz.

Bu noktadan sonra, uygulamamızı, itunes connect'e gönderebilmek için iki farklı seçeneğimiz var, ilk olarak kendi tercihim olan ve uygulamamızı "application loader" kullanmadan

gönderebileceğimiz 1.yolu anlatacağım. Ama derseniz aşağıda yer alan 2.Yolu seçerek, uygulamamızı "application loader" kullanarak, yani itunes connect'e gönderebileceğimizi

uygulamamızı application loader kullanarak nasıl itunes connect'e gönderebileceğimizi anlatığım bölümü de takip edebilirsiniz.

## 1. Yol

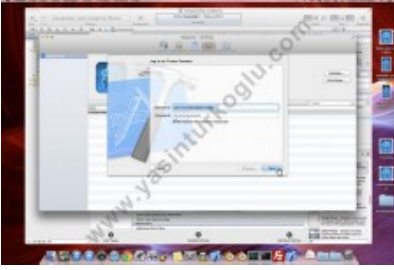


"Product" menüsünden "Archive" seçeneğini tıklıyoruz.



Uygulamamız paketlenecek ve "Organizer" arayüzü altında yer alan "Archives" listesinde gözükcektir.

Listeden uygulamamızı seçiyor ve "Validate" butonuna tıklıyoruz. (Dilersek paketlenen uygulamamızın boyutunu "Validate" butonuna tıklamadan önce, "Estimate size" butonuna tıklayarak öğrenebiliriz.)



Açılan pencerede, apple developer hesap bilgilerimizi giriyor ve "Next" butonuna tıklıyoruz.



Uygulamamıza ait bilgileri teyit ediyor ve "Next" butonuna tıklıyoruz.



Uygulamamız başarılı bir şekilde doğrulandığını ve artık app store'a gönderilmeye hazır olduğunu belirten mesajı görüyor ve pencereyi "Finish" butonuna tıklayarak kapatıyoruz.

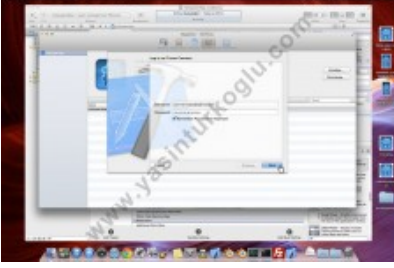


Artık "Archives" listesinde yer alan uygulamamızın "Status" hanesinde "Passed validation" ibaresini görebiliyoruz. Uygulamamız, listede seçiliyken "Distribute" butonuna tıklıyoruz.





Açılan pencerede "Submit to the IOS App Store" seçeneğini işaretliyor ve "Next" butonuna tıklıyoruz.

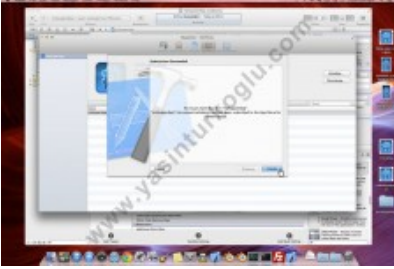


itunes connect'e bağlanabilmek için developer hesap bilgilerimizi giriyor ve "Next" butonuna tıklıyoruz.



Uygulamamıza ait bilgileri teyit ediyor ve "Next" butonuna tıklıyoruz.

"Next" butonuna tıklamamızın ardından paketlenen uygulamamız app store'a gönderilmeye başlayacaktır, bu işlem uygulama büyüklüğüne göre bir miktar zaman alabilir. Bekliyoruz.



Uygulamamızın app store'a başarılı bir şekilde gönderildiğine ve değerlendirme sırasına alındığına dair mesajı görüyoruz ve "Finish" butonuna tıklayarak pencereyi kapatıyoruz.

Artık xCode ile işimiz bitti ve kapatabiliriz.



itunes connect'e geri dönüyoruz ve detaylar sayfasında, uygulamamızın durumunun "Waiting for review" olduğunu teyit ediyor ve son olarak "Binnary details" linkine tıklıyoruz.



Bu sayfada uygulamamıza ait bir takım bilgileri görüyoruz. Eğer itunes connect'e yükledikten sonra uygulamamızla ilgili bir şeyleri yanlış veya eksik yaptığımızın farkına varır veya uygulamayı başka bir nedenden ötürü kaldırmak istersek, ekranın sağ, üst kısmında yer alan "Reject This Binnary" butonunu kullanabiliriz.

Bu butona tıkladığımızda, paketleyip gönderdiğimiz uygulama dosyası silinecek ve itunes connect "status"ümüz "Developer rejected" olarak değişecektir ve tabiki bu işlemin bir diğer sonucu

olarak değerlendirme sırasından çıkartılacağımızı da unutmamalıyız.

Ama herşey yolundaysa, artık yapmamız gereken tek şey beklemek. Şu an için yaklaşık on günlük bir bekleme süresi sonunda uygulamalar değerlendirmeye alınıyorlar.

Değerlendirme sırasına, uygulamamızı app store'a gönderdiğimiz tarih itibariyle dahil ediyoruz. Uygulama değerlendirmeye alındığında ve değerlendirme sonucunda e-posta yoluyla bilgilendirileceğiz.

Dilersek itunes connect içerisinden de zaman, zaman uygulamamızın "Status"ünü kontrol edebiliriz.

Eğer uygulamamız bir nedenden ötürü değerlendirme ekibi tarafından red edilirse, red

ediliş nedeni hakkında ayrıca bilgilendirileceğiz.

Red edilen uygulamamızı düzeltip tekrar app store'a yollamak ve değerlendirme sırasına en başından girmek oldukça ciddi bir zaman kaybı olacağından, uygulamalarımızı hazırlarken apple'ın belirlediği tüm kriterlere uygun hareket ettiğimizden emin olalım.

Konuyla alakalı soru ve yorumlarınızı aşağıda bulunan yorum alanına yazabilirsiniz. Teşekkürler.

Rating: 5.0/5 (7 votes cast)

ios uygulamamızı app store'a yükleyelim, 5.0 out of 5 based on 7 ratings

## Bu yazıyı beğendiniz mi?

[RSS Kaynağımıza abone olun!](#)

Kategori: [apple geliştirici notları](#)

[Yorum gönder.](#)

Yorumlar (1)

Geri izlemeler (0)

(bu yazının yorumlarına abone ol)



**Bedir**

18 Şubat 2013, 15:55

Emeğine sağlık hocam. Tüm ihtimalleri sırasıyla anlatmışsınız. Tebrik ederim

Tek bir yerde sorun yaşadım. Archive yaparken hata almıyordum success build demesine rağmen aorginizdeki archive içerisnie atmıyordu. uzun uğraşlardan sonra installation Directory adresini değiştirerek sorunu hallettim. Emeğinize sağlık

( CEVAPLA )

## Yorumunuzu bırakın

İsim (required)

E-posta (required)

İnternet sitesi

Gönder

« [apple developer / distribution provisioning profilleri](#)