

Unity3D打包上传AppStore分为多步骤，哥来带你一步一步完成这些步骤。

概述

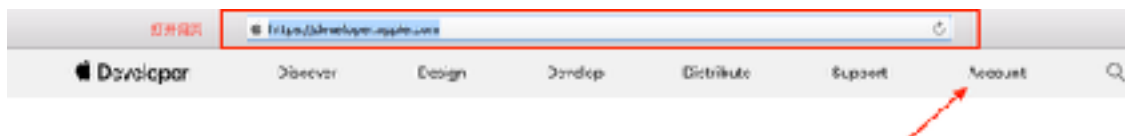
- (1) 创建证书；
- (2) 创建APP；
- (3) Player Setting设置；
- (4) XCode设置；

具体流程

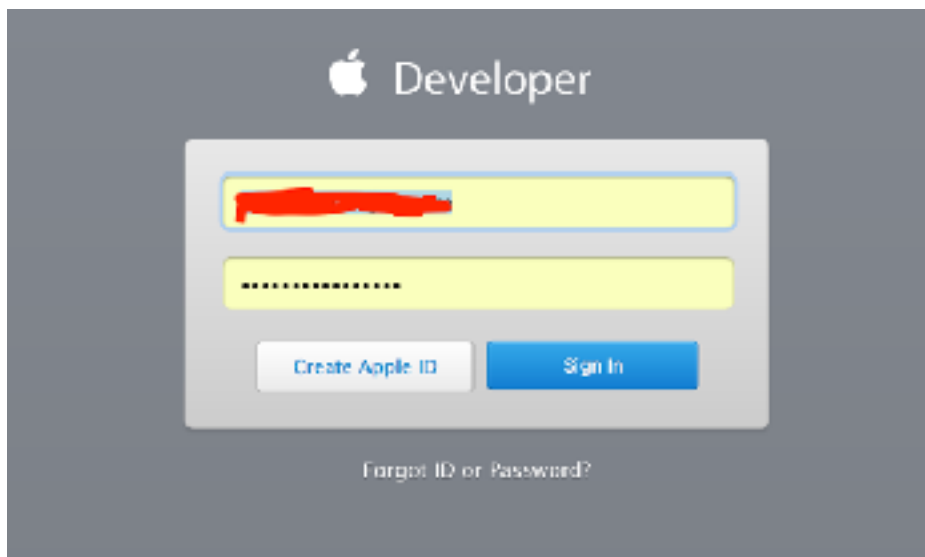
一、创建证书

参考：<http://www.jianshu.com/p/01224fc523d4>

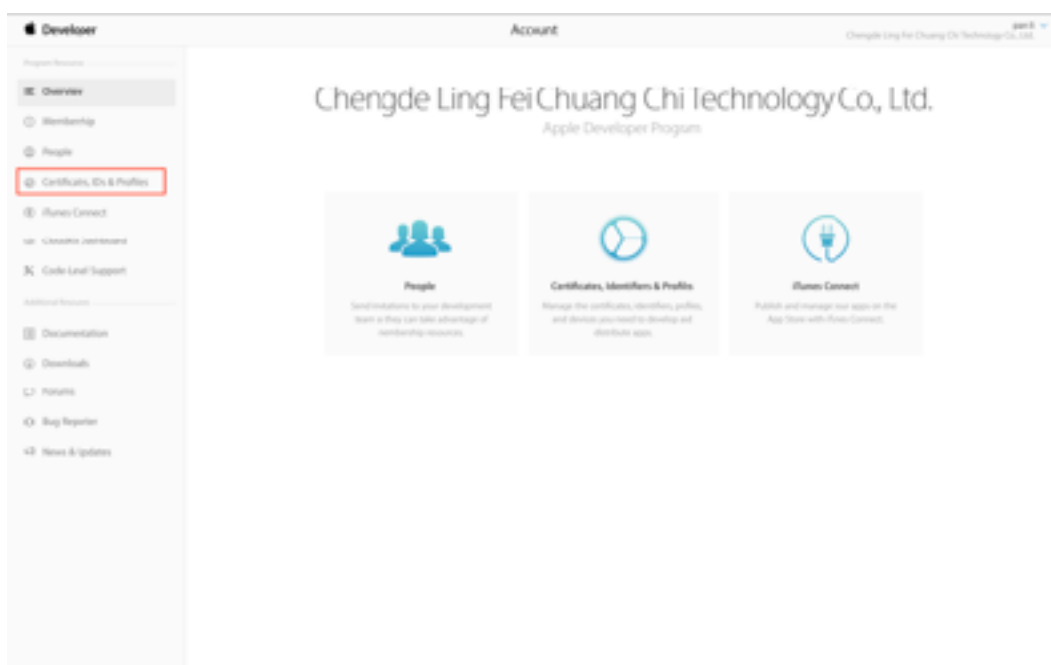
1.1 登陆 <https://developer.apple.com/>



1.2 登陆



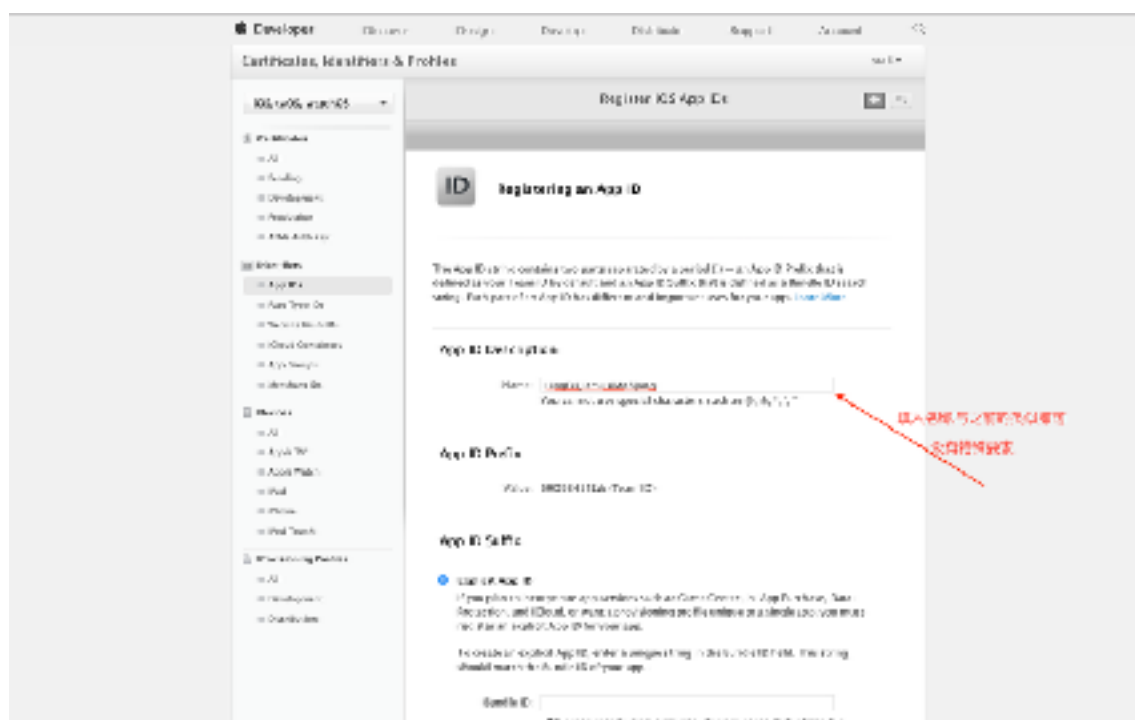
1.3 登陆成功后，选择右侧的“Certificates, IDs & Profiles”



1.4 证书相关内容



2.1 创建 App ID



2.2 填写 Bundle ID

The chosen identifier (App ID) must be unique among the bundle IDs field. This string should match the bundle ID of your app.

填入App ID,作为应用的唯一标识

Bundle ID:

We recommend using a reverse-domain name style string (i.e., com.yourcompany.MyApp) so that it can contain an identifier.

☐ Wildcard App ID

This allows you to create a single App ID to match multiple apps. To create a wildcard App ID, enter an asterisk (*) as the last digit in the bundle ID field.

Bundle ID:

Example: com.yourcompany.*

App Services

Select the services you would like to include in your app. You can edit your choices after this App ID has been registered.

Enable Services:

- ☐ App Groups
- ☐ Apple Pay
- ☐ Associated Domains
- ☐ Data Protection
 - ☐ Complete Protection
 - ☐ Protected Shared Library
 - ☐ Protected Shared First User Authentication
- ☒ Game Center
- ☐ HealthKit
- ☐ HomeKit
- ☐ iCloud
 - ☐ Compatible with iCloud S
 - ☐ Include iCloud on support (requires Bundle ID)
- ☐ In-App Purchase
- ☐ Inter-App Audio
- ☐ Network Extensions
- ☐ Personal VPN
- ☐ Push Notifications
- ☐ SiriKit
- ☐ Wallet
- ☐ Wireless Activity Configuration

2.3 选择 App 需要支持的服务

☐ Wildcard App ID

This allows you to create a single App ID to match multiple apps. To create a wildcard App ID, enter an asterisk (*) as the last digit in the bundle ID field.

Bundle ID:

Example: com.yourcompany.*

App Services

Select the services you would like to include in your app. You can edit your choices after this App ID has been registered.

Enable Services:

- ☐ App Groups
- ☐ Apple Pay
- ☐ Associated Domains
- ☐ Data Protection
 - ☐ Complete Protection
 - ☐ Protected Shared Library
 - ☐ Protected Shared First User Authentication
- ☒ Game Center
- ☐ HealthKit
- ☐ HomeKit
- ☐ iCloud
 - ☐ Compatible with iCloud S
 - ☐ Include iCloud on support (requires Bundle ID)
- ☐ In-App Purchase
- ☒ Inter-App Audio
- ☐ Network Extensions
- ☐ Personal VPN
- ☐ Push Notifications
- ☐ SiriKit
- ☐ Wallet
- ☐ Wireless Activity Configuration

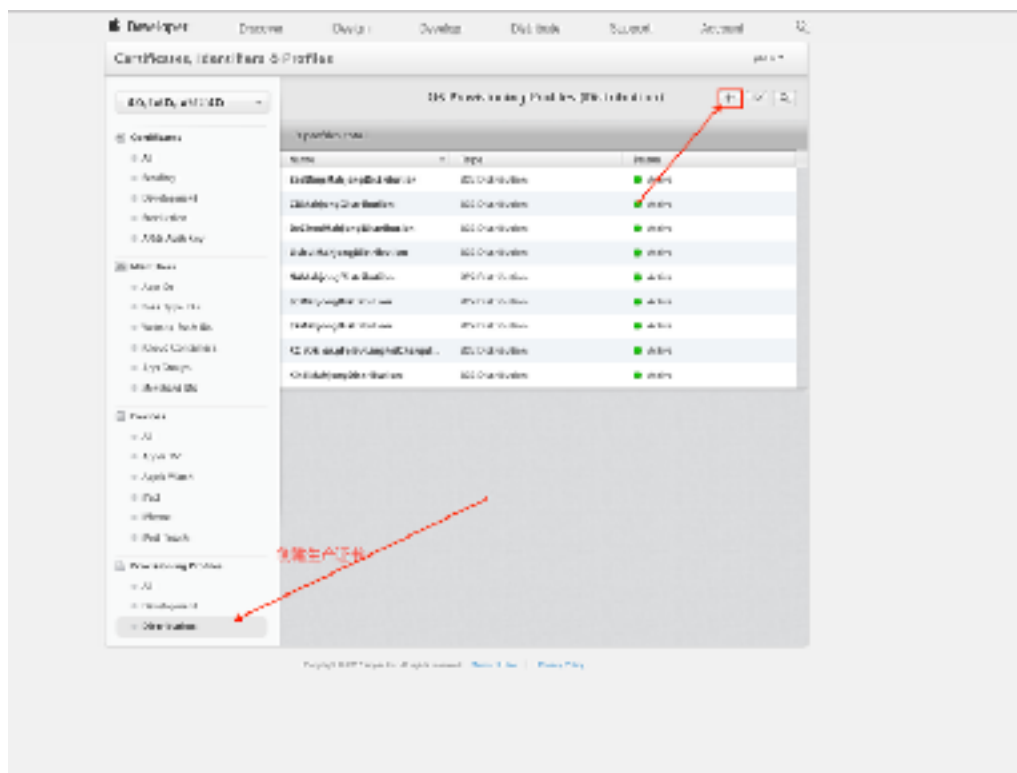
勾选需要支持

完成并继续

Build your app | [Get it on the App Store](#) | [Privacy Policy](#)

2.4 最后会出现详细的内容列表，对应无误后，提交完成；

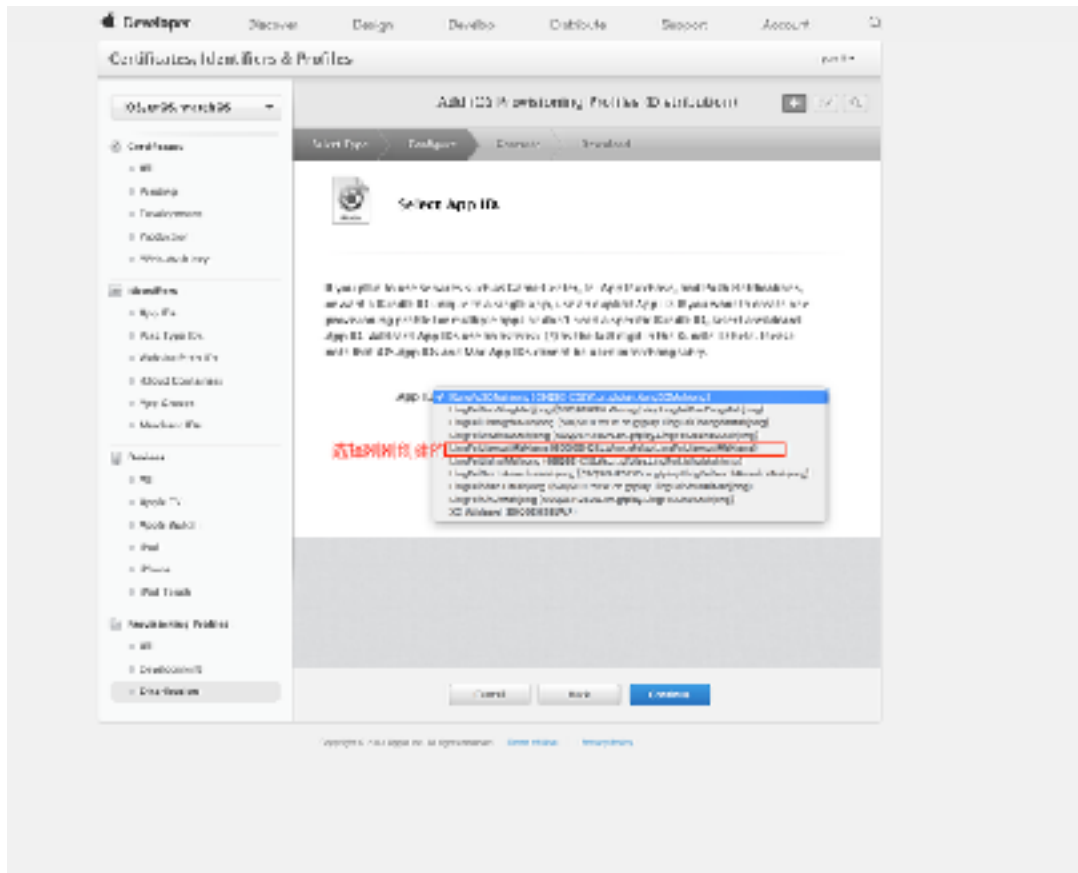
3.1 申请证书（生产证书）



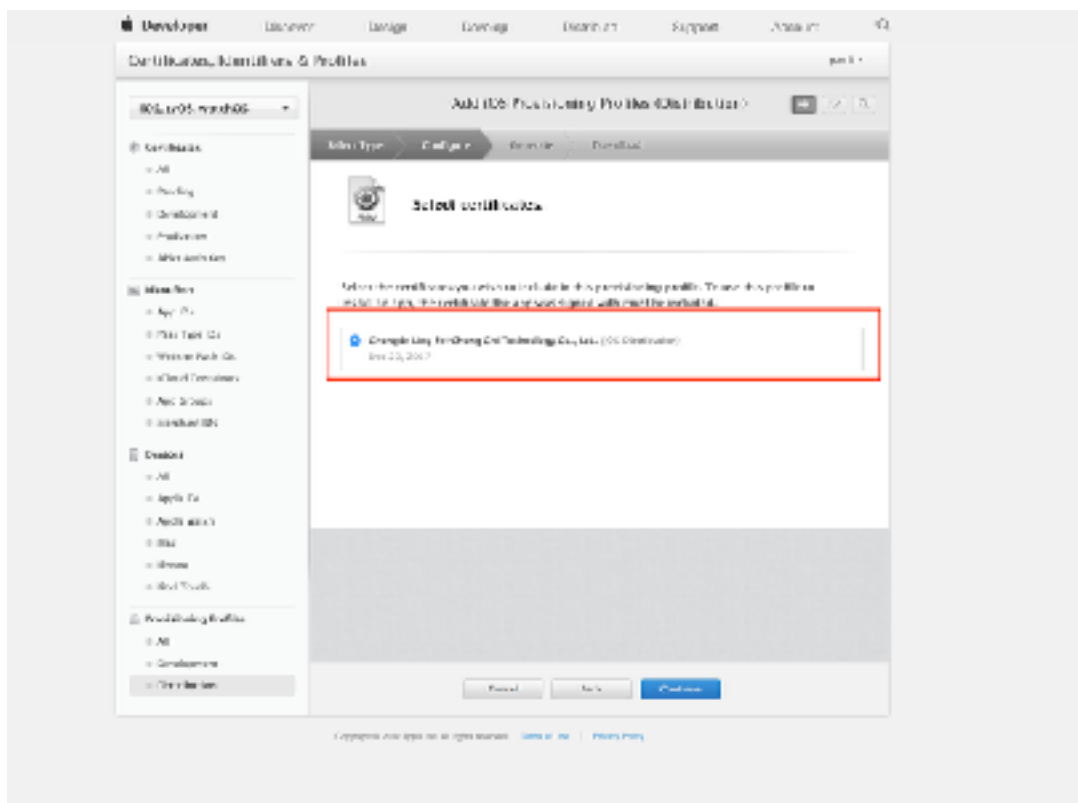
3.2 选择证书类型



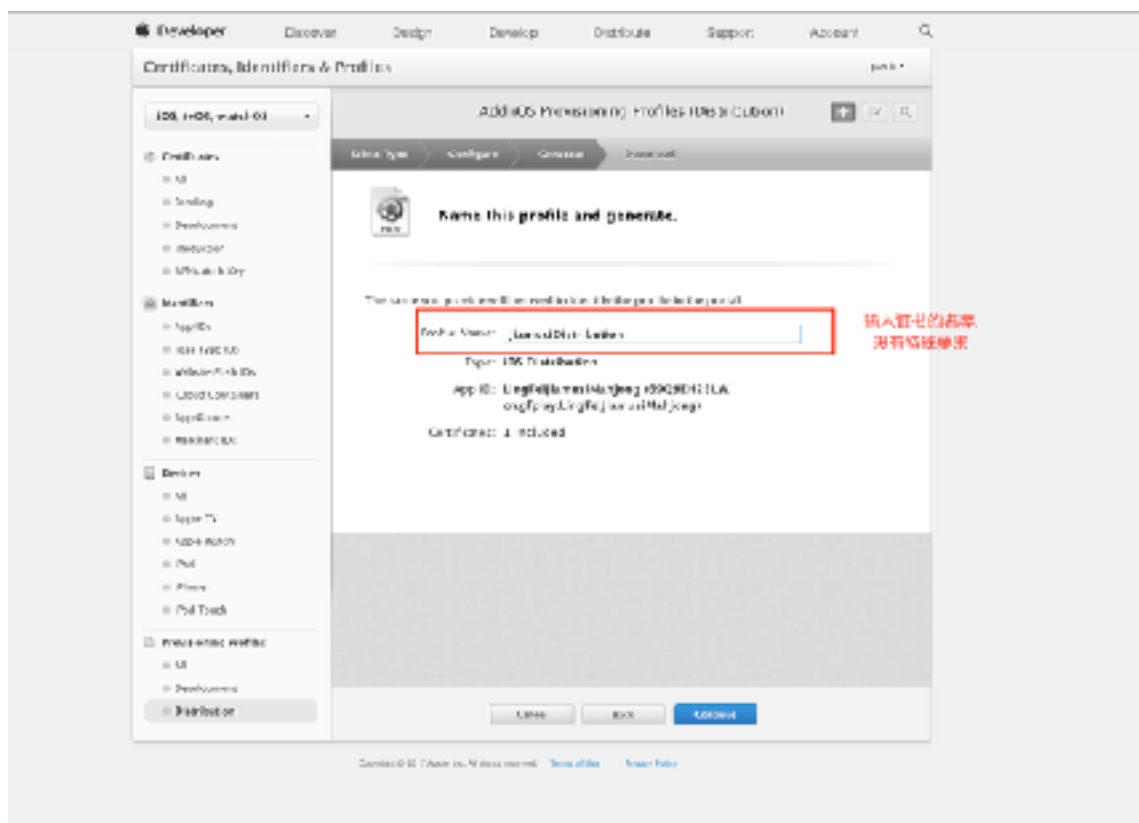
3.4 关联 App ID



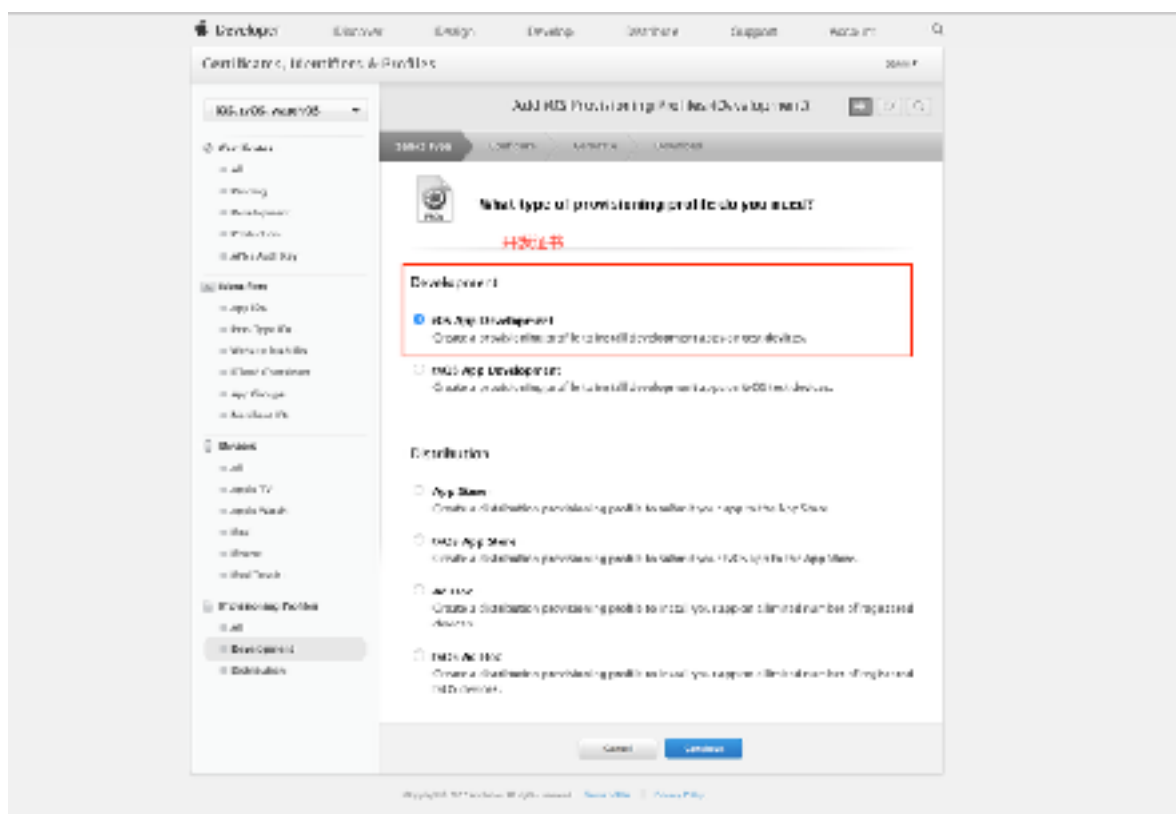
3.5 选择关联证书

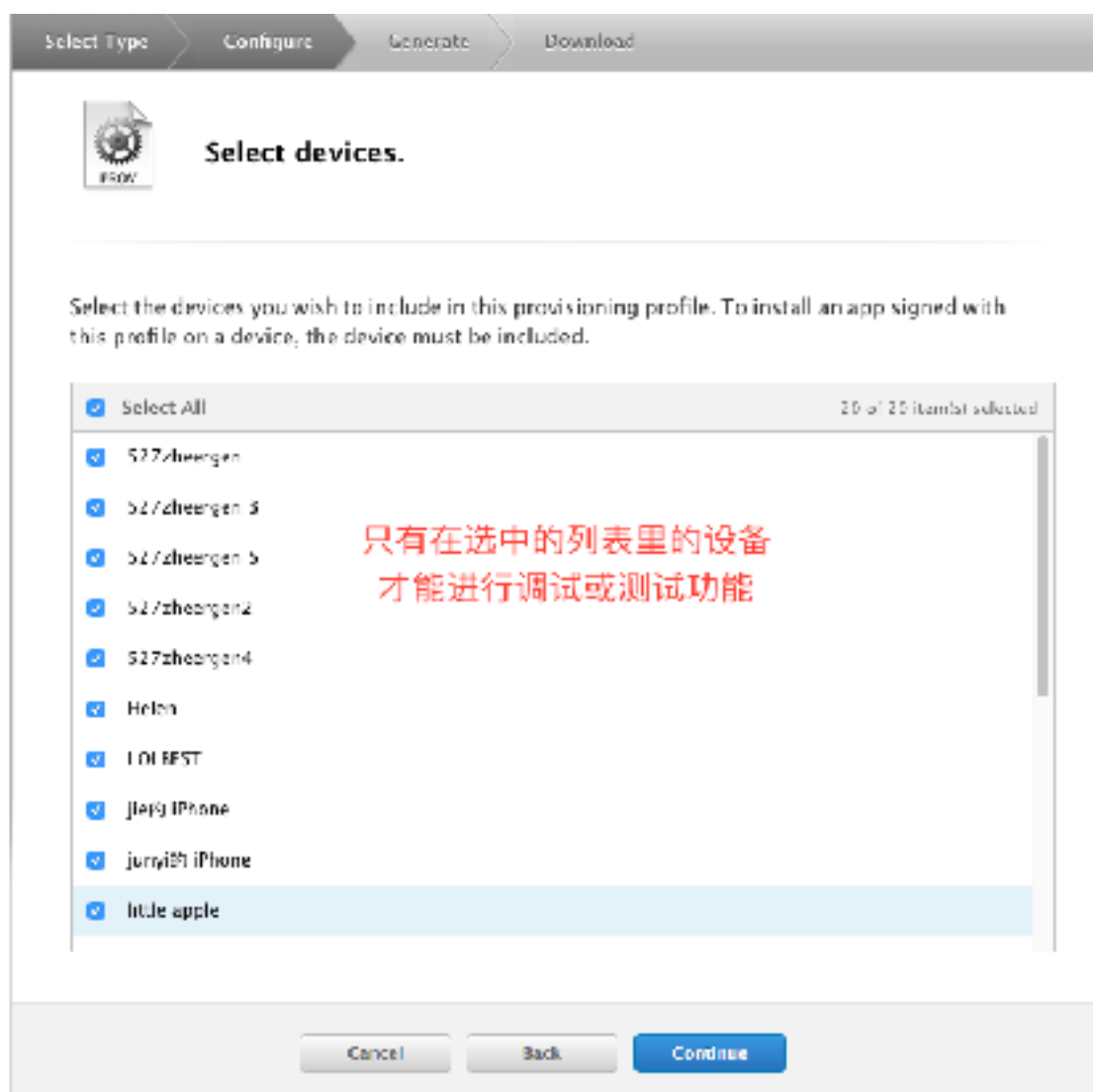
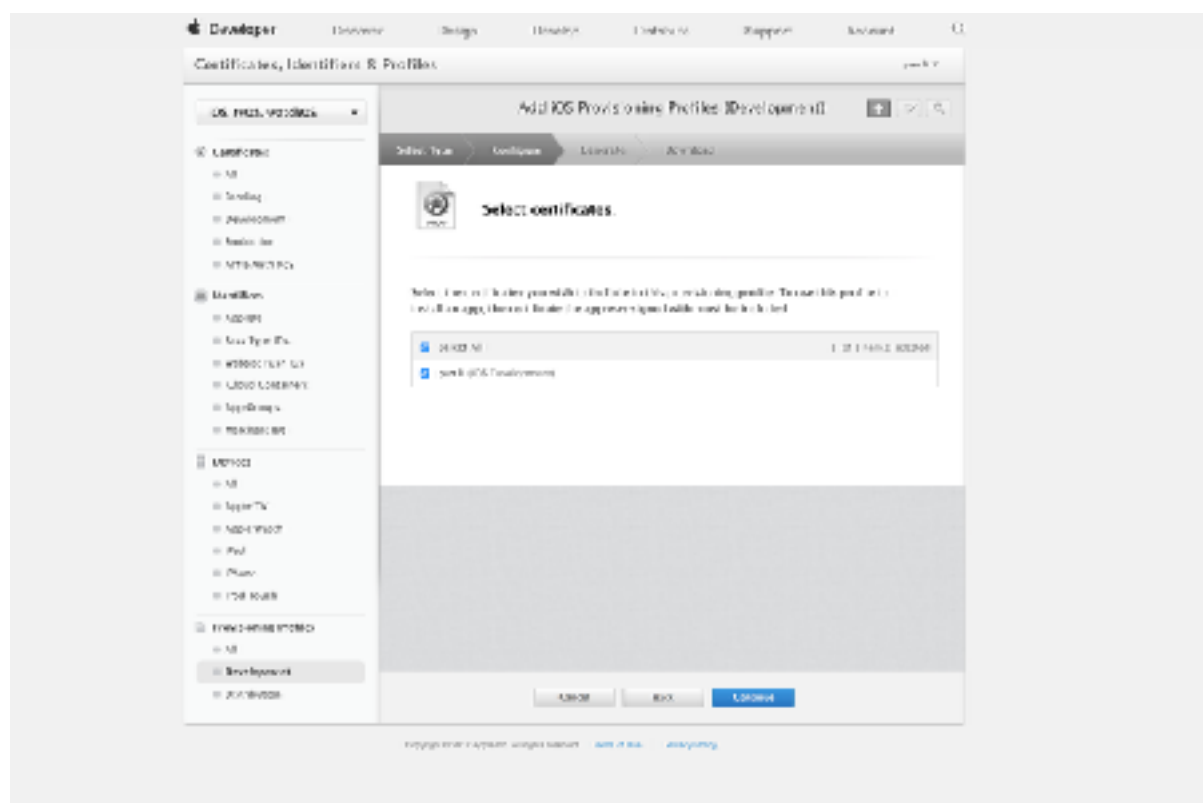


3.6 填写名字



3.7 最后出现完成界面，点击下载，在 Mac 电脑上双击添加；
3.8 申请证书（开发证书）





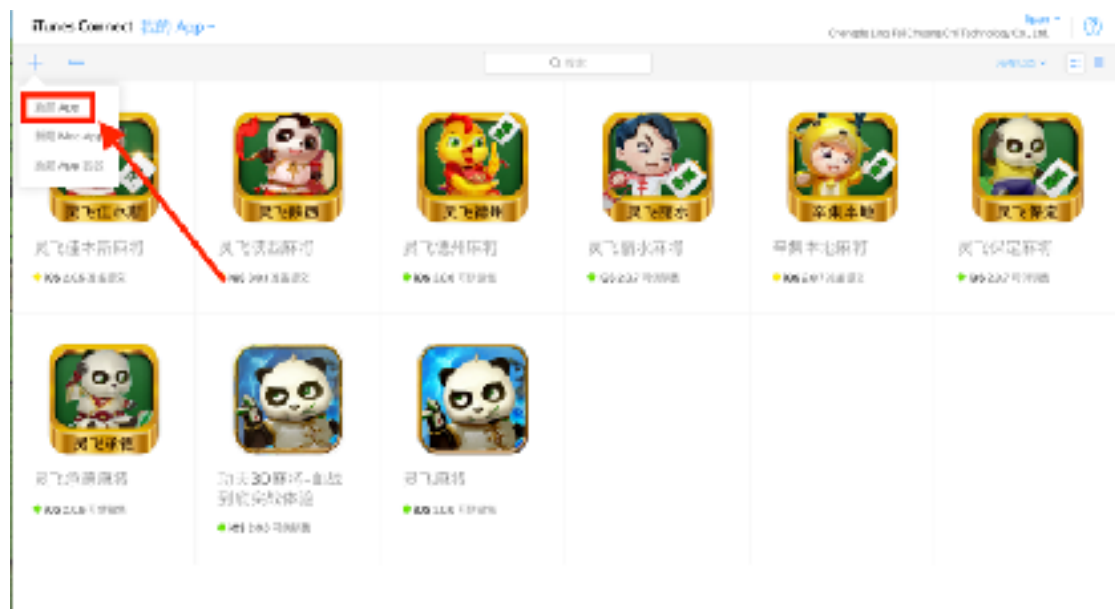
3.9最后出现完成界面，点击下载，在 Mac 电脑上双击添加；

二、创建应用

参考：<http://www.jianshu.com/p/b5e719b0bdc6>

1.1 登陆 <https://itunesconnect.apple.com/>

1.2 创建新的 APP



1.3 填写相关信息

新建 App

平台 ?

☐ iOS ☐ Apple TVOS

名称 ?

应用名称

主要语言 ? 请填写此字段。

选择 **简体中文**

套装 ID ?

选择 **之前创建的 Bundle ID**

请前往 [开发人员门户网站 \(Developer Portal\)](#) 注册一个新的套装 ID。

SKU ? **唯一标识你的 app 的特殊字符串，发布后不能修改，一般用 Bundle ID**

限制用户访问权限（可选） ?

所有 App 管理、开发人员、营销和 ... **默认**

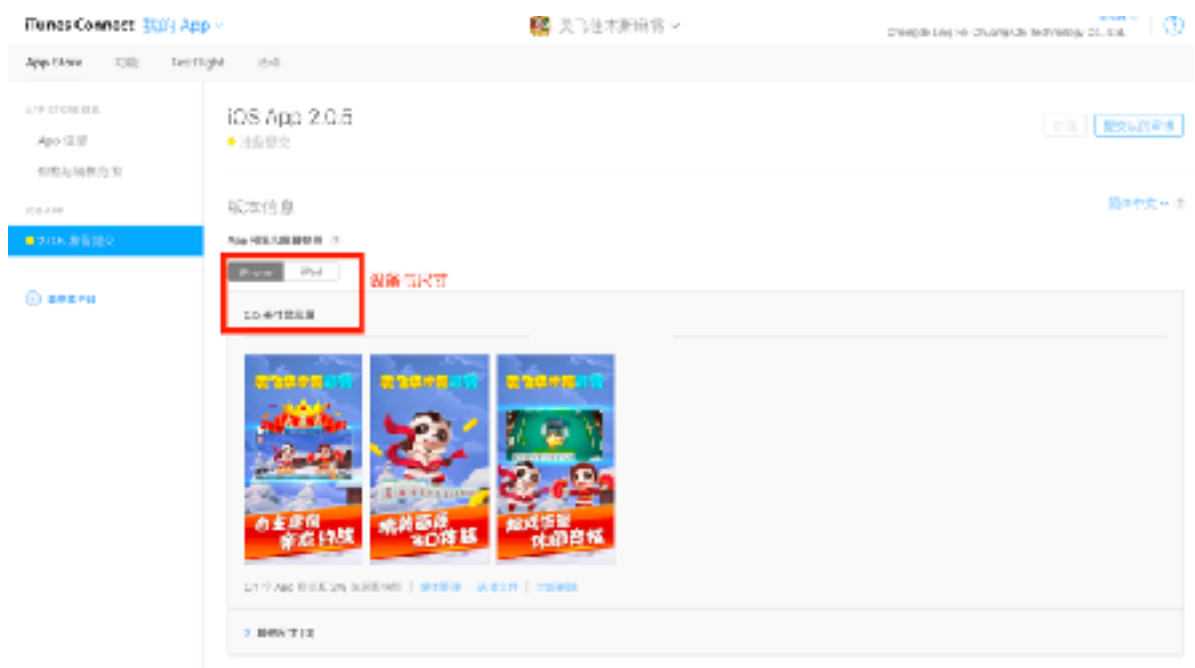
管理、法务、财务和技术功能可以访问所有 App。

[取消](#) [创建](#)

1.4 App 信息



1.5 *** 准备提交



1.5.2 编辑分级

编辑分级

对于每款应用来说，请选择与您的 App 描述最为贴切的内容，以便我们能在 App Store 中将您的 App 分给在您的所有平台上均适用。它基于该 App 分给最高的平台。[了解更多信息](#)

App 内容包含任何色情、暴力、冒犯性、误导性或误导性材料（文本、图片、音频、视频、游戏等），或者 App 包含任何可能造成伤害或不适的内容。

App 内容描述	无	暴力/轻微的	敏感/强烈的
卡通或幻想暴力	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
真实暴力	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
大量带有或无意的真实暴力	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
语言暴力	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
成人性或性题材	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
酒精或毒品	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
烟草/医疗用品	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
使用武器及枪、猎枪等	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
模拟赌博	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
色情或性内容	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
色情及裸体内容	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
无限制年龄限制内容	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
赌博和彩票	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

 您选择的 App 分给 17+ 岁。

该平台法律所规定，此 App 将不在以下地区销售：
巴西、韩国、沙特阿拉伯或阿拉伯联合酋长国。

1.5.3 审核信息

App 审核信息

登录信息 

请提供用户名和密码，以便我们登录您的 App。我们需要使用此登录信息才能完成对您 App 的审核。

☒ 需要登录 ☒ 不需要登录

备注 

根据中国现行法律，移动游戏需获得由中华人民共和国新闻出版广电总局颁发的批准文号。您可以在下方输入游戏的批准文号及二期。更多详情，请阅读[相关文档](#)。

4000

版本发布

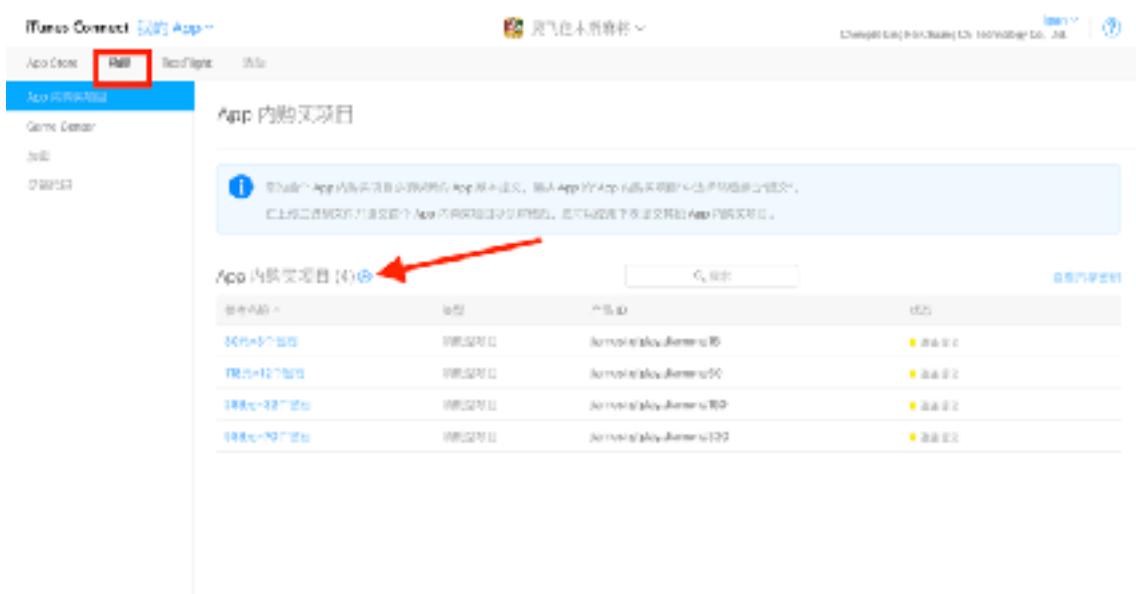
我们将在您提供信息后立即发布您的 App。如果您想自行发布该 App，请选择目前您在批准后的任何时间进行手动发布。如果您的 App 状态为“等待开发人员发布”，您可以提供交付代码，以便进行 TestFlight Beta 版测试。选择要发布并修改您的构建版本。无论您选择哪个选项，您的 App 都必须经过我们审核，才能在 App Store 上架。如果您的 App 状态为“正在为 App Store 进行审核”，您必须支付上架费用。您提交的测试员，请拒绝您的 App。

☒ 手动发布此版本 **手动发布**
☐ 自动发布此版本
☐ 在 App 审核通过后发布此版本，时间不早于 

您的本地日期和时间。

 2024年5月17日  上午 12:00

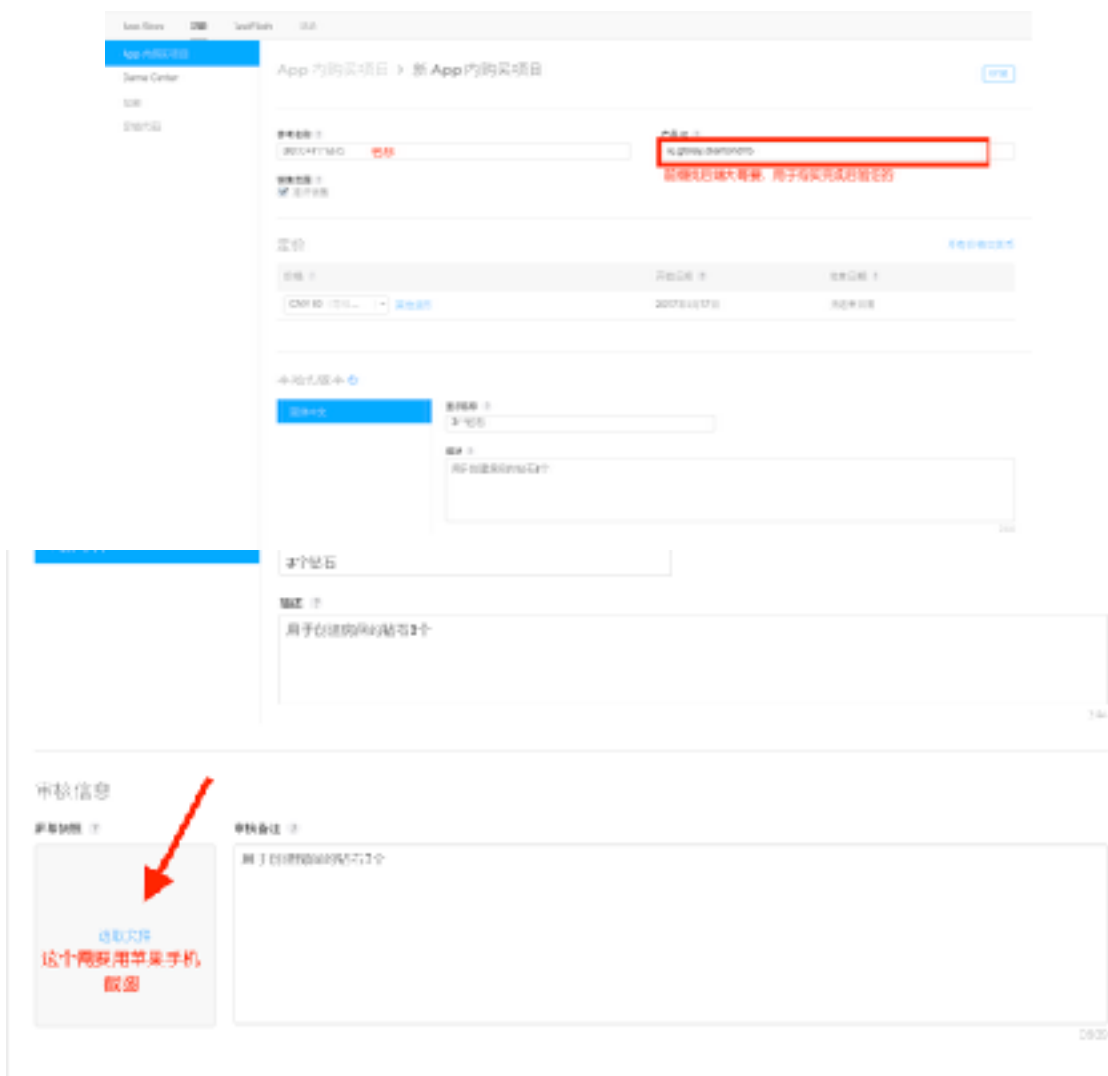
1.6 内购项目



1.6.1 选择“消耗性项目”



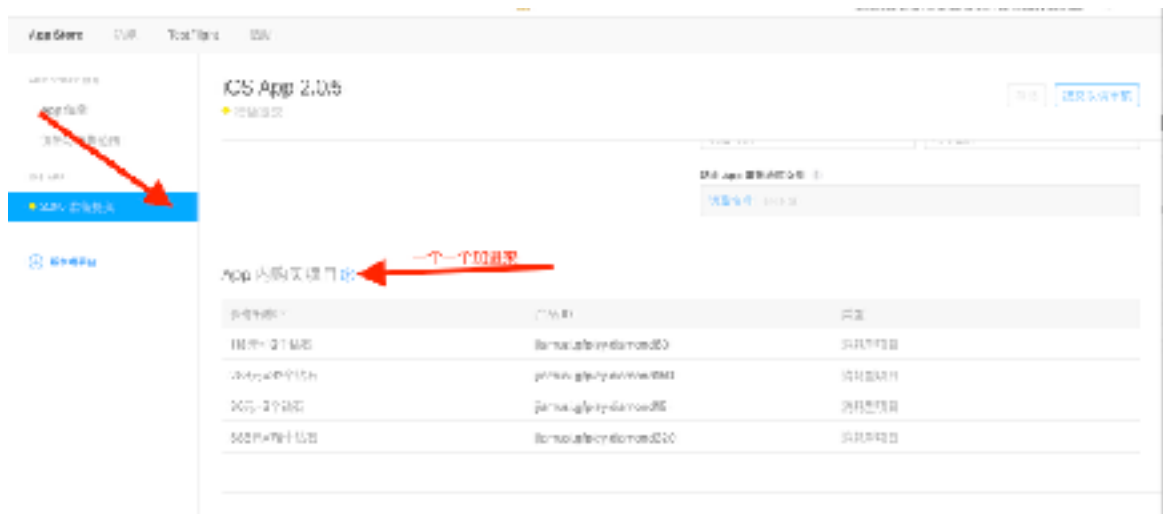
1.6.2 填写信息



1.6.3 创建完成



1.6.4 添加到 App 中



1.7 添加内购测试账号



iTunes Connect 用户和职能



1.8 如需要版本更新



三、修改项目中的内容

1、文件检查

1.1 首先检查 Assets / Common / General.cs 文件

- (1) 查看自动重连是否开启；
- (2) 语音开关是否开启；
- (3) 查看 log 关闭，游客登录是否关闭；
- (4) 检查 URL 地址是否正确，是否为正式版地址；
- (5) 检查版本号是否与 (二 1.5.1) 相同；

2、内容修改

2.1 Editor / SDKPorter / ShareSDKPostProcessBuild.cs, 这里修改 Xcode 中的 info 文件

- (1) 修改 NSErrorDomains 中的第一个key, 问后端要域名；
- (2) 修改 CFBundleIdentifier 中的string, 这个是 (一) 中申请的 App ID；
- (3) 修改 CFBundleURLSchemes 中的微信AppID, 从微信开放平台申请的；
- (4) 修改 EditorCode(string projPath) 方法第四行中的域名与 (1) 对应；

2.2 Editor / SDKPorter / ShareSDK.projmods(一般不用修改, 添加到 Xcode 中的库)

- (1) "libs" 里面添加动态链接库.dylib
- (2) "frameworks" 里面添加苹果装到iOS设备中的动态链接库.framework
- (3) "zips" ShareSDK.zip压缩文件中包含了第三方的.a或.framework文件

(可以添加文件后重新压缩, 必须保持ShareSDK.zip文件名, 腾讯语音的.a静态库就压缩到了里

面)

- (4) "file" 里面添加第三发生成的.a或.framework文件名静态库

2.3 Plugins/ShareSDK/ShareSDK

修改Appkey, 在 mob.com 分享中申请的, 区分android与ios;

2.4 Plugins/ShareSDK/ShareSDK/ShareSDKDevInfo

修改 AppId 和 AppSecret, 这个是从微信开放平台申请的, 记得修改多个, 每个都修改;

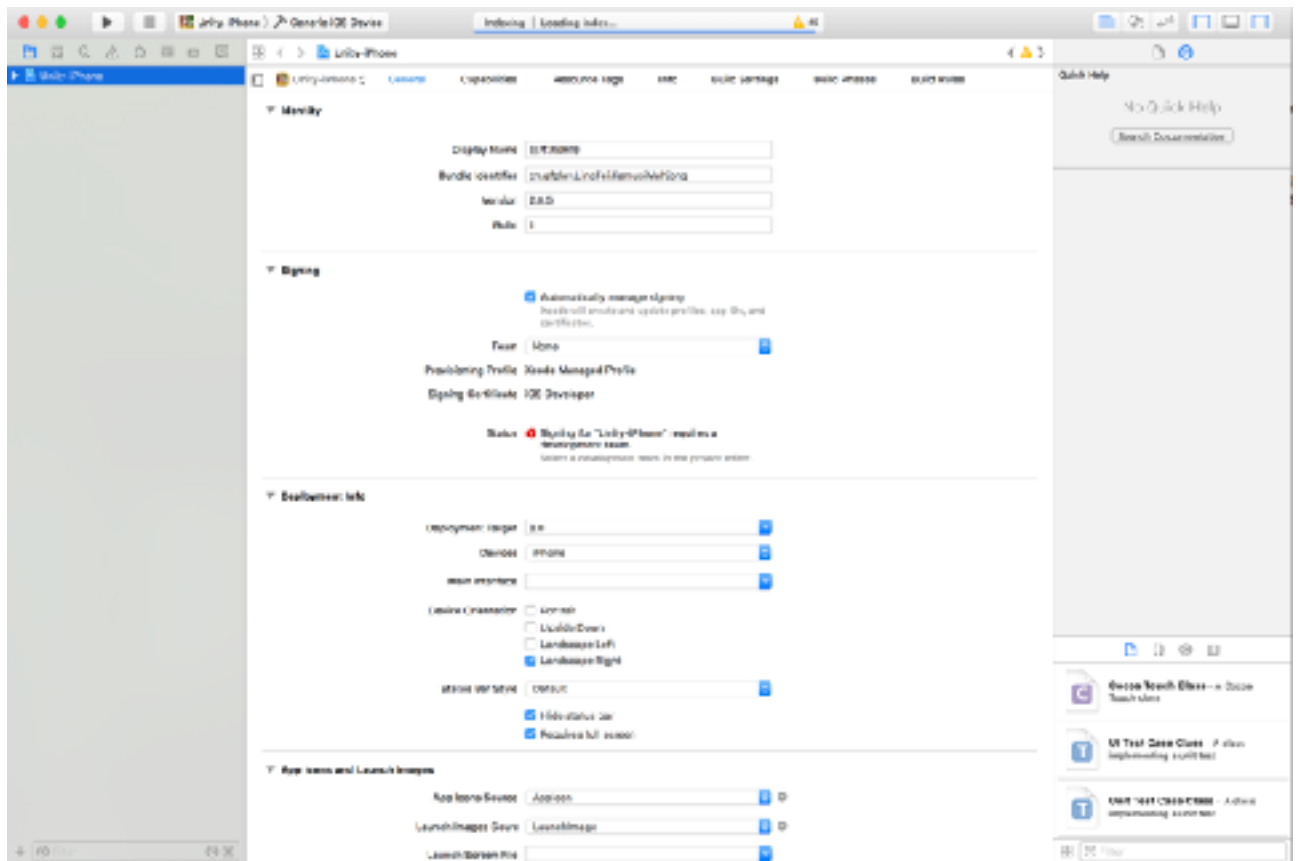
三、Player Settings 设置

- 1、Prodeuct Name既为iOS应用的名称(例如:灵飞承德麻将)
Company Name: LingFeiChuangChi;
- 2、Resolution and Presentation 中设置旋转方向Default Orientation为Landscape Left;
- 3、Icon
android 选择“Override for Android”, 在 192 * 192 的一项中, 选择项目里的 app_icon;
ios 选择“Override for iOS”, 180 * 180 的一项中, 选择项目里的 icon;
- 4、Splash Image,
android 选择项目的 banner, 去掉“Show Unity Splash Screen”;
ios 勾选掉Show Unity Splash Screen取消unity默认的启动图.选择banner图片;
从Mobile Splash Screen到iPhone 5.5" Landscape都需要选择;
(如果图片放入手机后变形,需要设置图片的格式texture 2d 1024 truecolor)
- 5、other Settings设置比较多.
 - (1) Bundle Identifier即为Bundle ID;
 - (2) Version版本号 (二 1.5.1) ;
 - (3) Build Version Code 为构建版本号,建议每次+1,
Build如果重复会在上传ipa包后报错;
 - (4) Developer Team ID:69Q9EH25LW (在<https://developer.apple.com/>中查看);
 - (5) Scripting Backend
ios 选择IL2CPP
 - (6) Target Device选择iPhone Only;
 - (7) Target SDK选择Device SDK.(Simulator SDK只能在模拟器上跑);
 - (8) Target minimum iOS Version选择最低支持的iOS系统版本,选择8.0;
 - (9) Device Filter 选择 ARMv7;没有提及到的默认不用更改

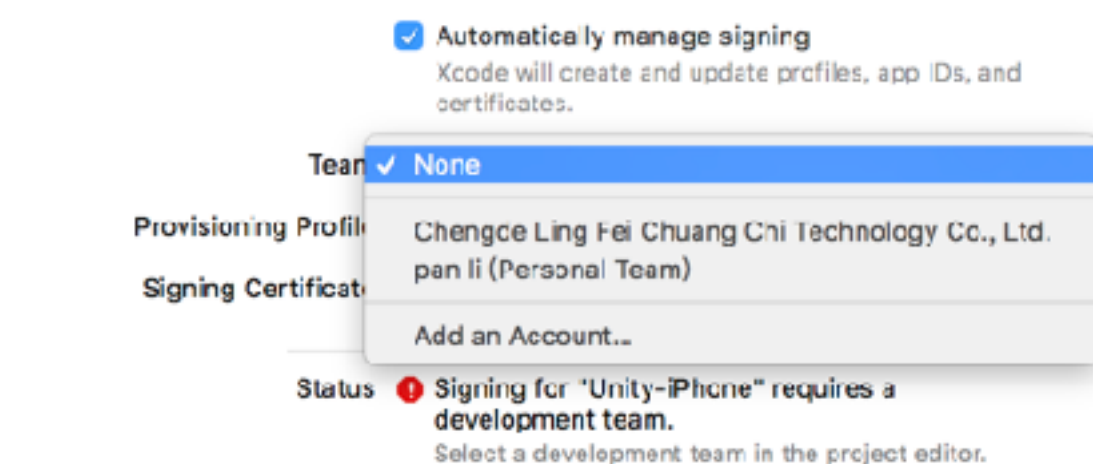
设置完成后, 即可 build 出 XCode 工程;

四、Xcode 项目设置

- 1、双击打开文件中 Unity-iPhone.xcodeproj;
- 2、正常打开的界面



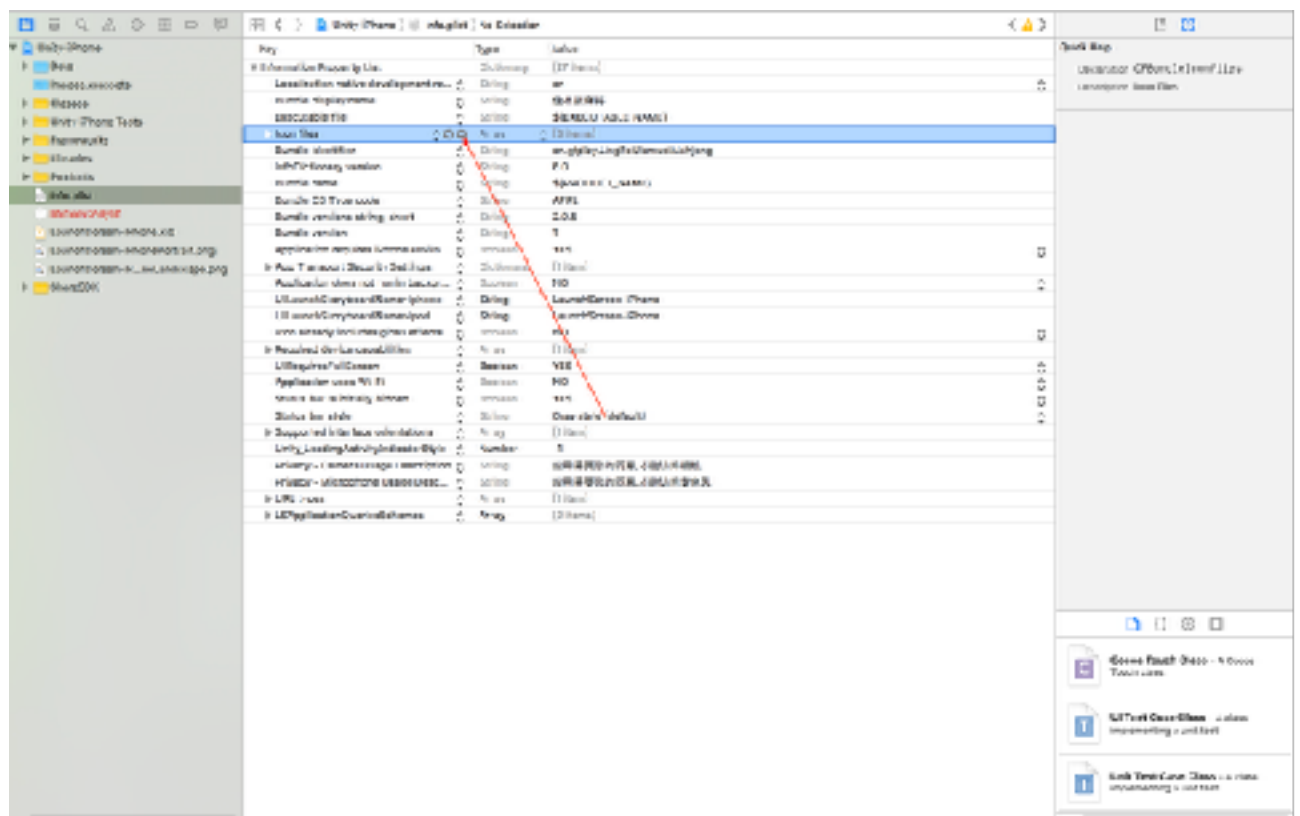
- 3、选择Team (Chengde Ling Fei ****)



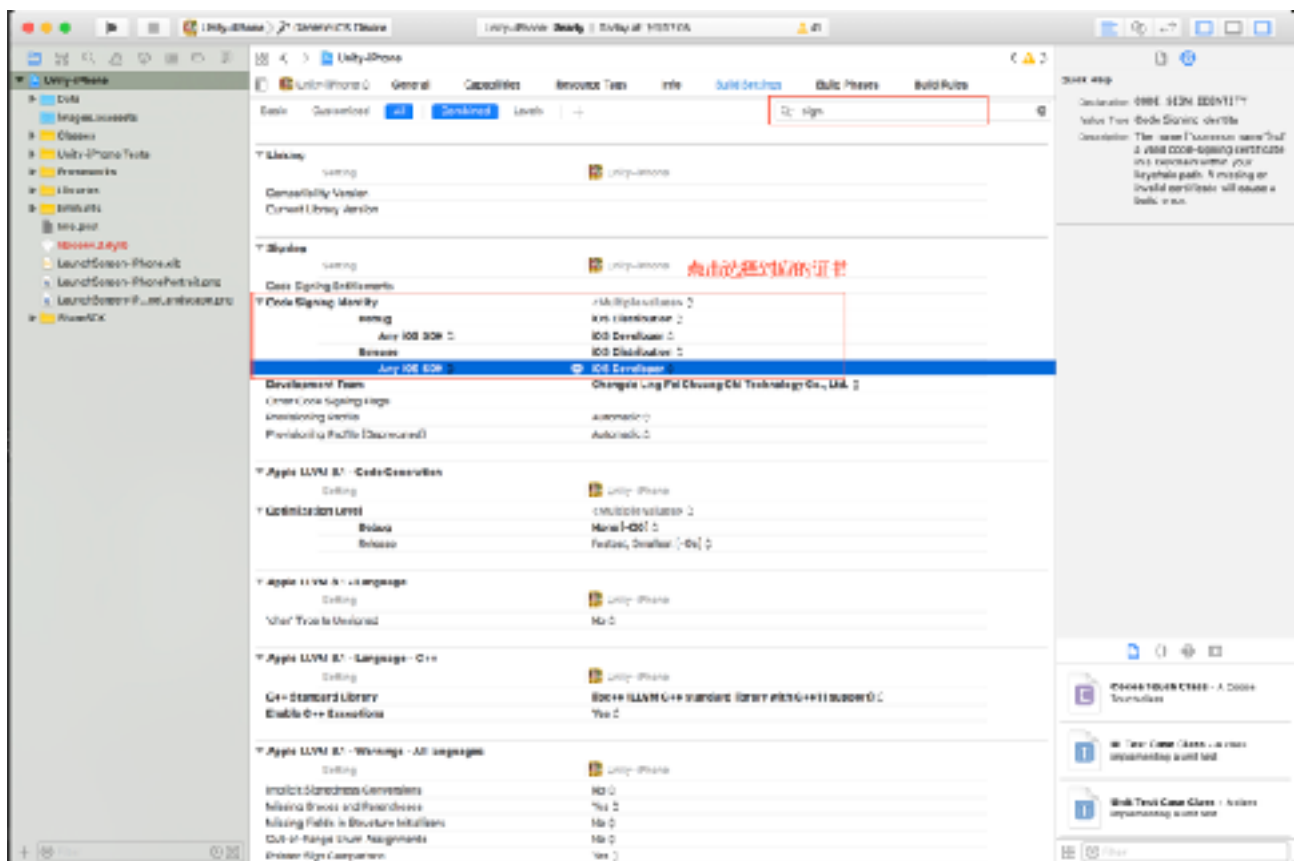
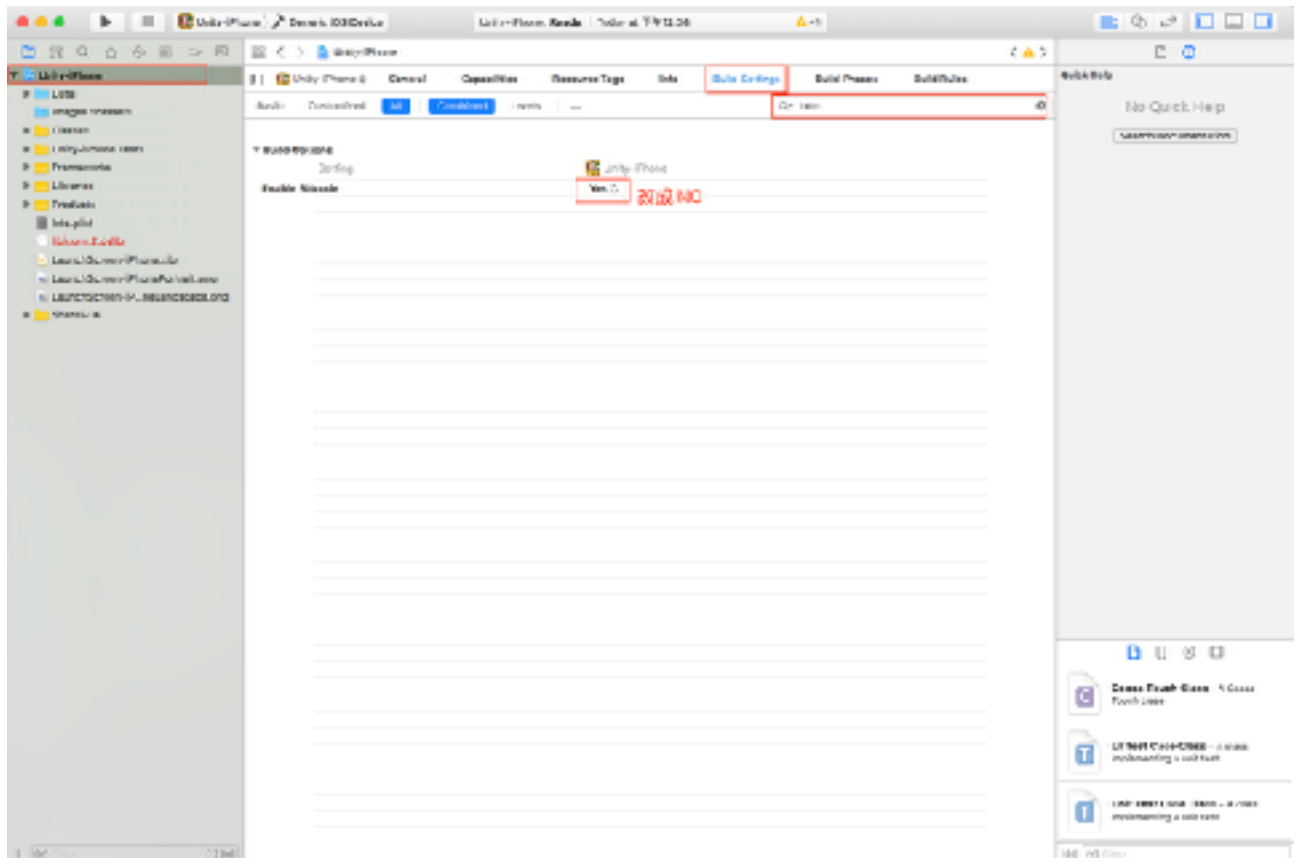
4、填充 icon



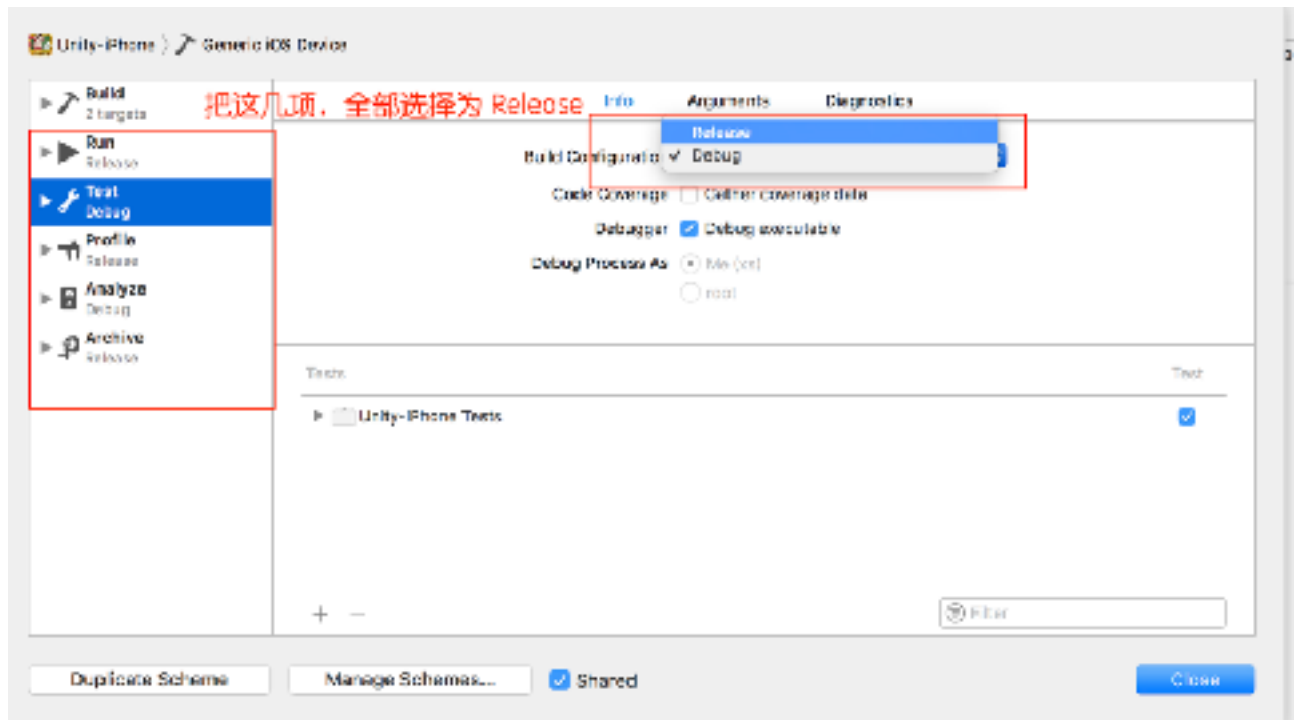
5、由于手动填充 icon，所以要把默认的去掉（点击一）



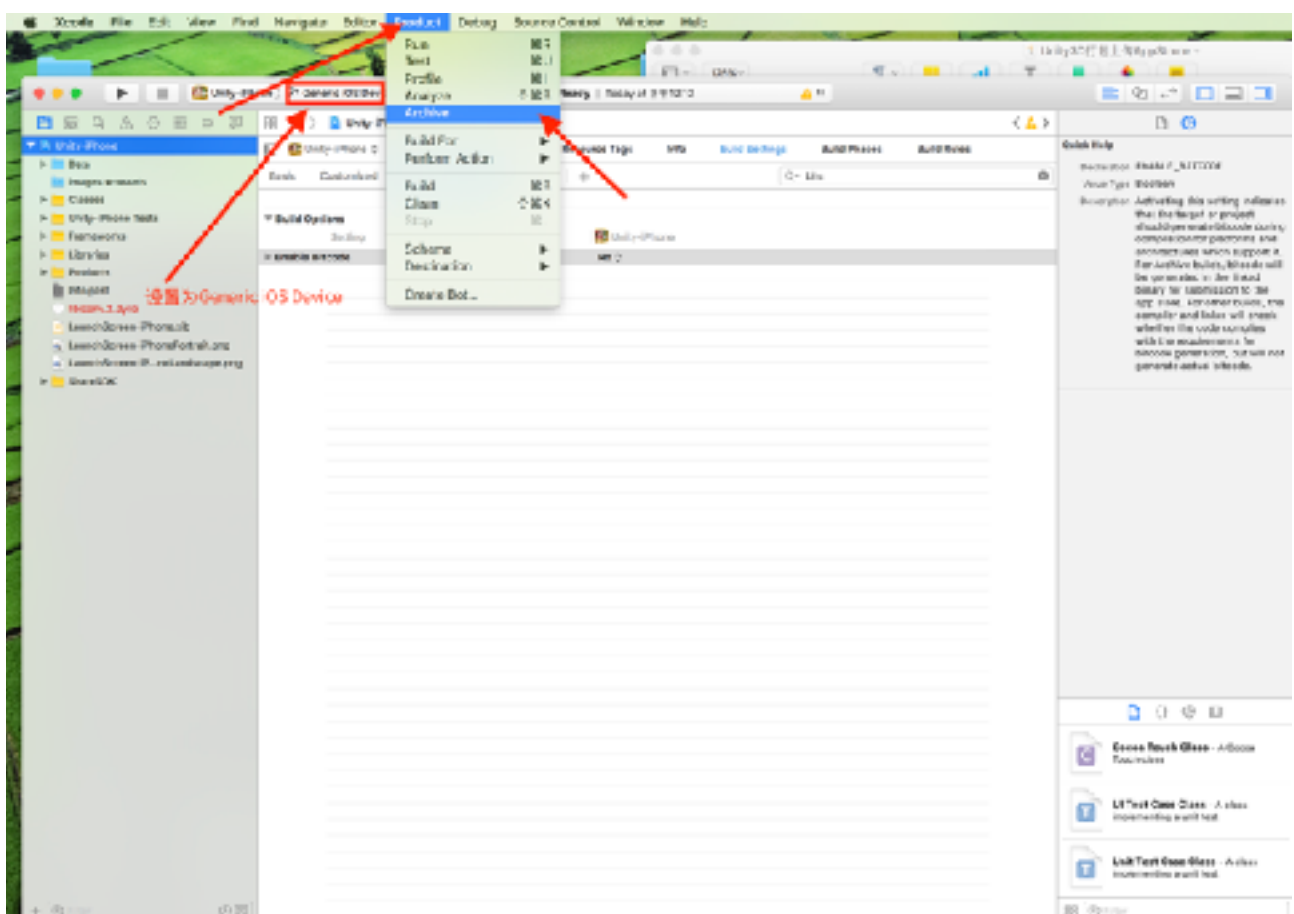
6、修改 Build Settings



7、Edit Scheme,Test以及Analyze中把Debug改为Release



8、Archive,打包上传iTunesconnect,设备选项必须设置为Generic iOS Device,然后在菜单栏 Product->Archive等待打包



9、打包完成

