# IOS提审

| **版本号** | **日期** | **作者** | **变更主要原因描述** |
| --- | --- | --- | --- |
| <1.0> | 2019/8/17 | 金波 | 初版 |
|  |  |  |  |

## 注意事项

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 阶段 | 描述 | 建议 |
| 出包 | 必须支持最新ios系统 |  |
| 关闭debug模式 |  |
| 不允许有第三方支付  代码中不能包含如下字眼：  ali,wechat,weixin pay |  |
| 游戏测试 | 安装 | 正常 |
| 登录 | 正常 |
| 注册 | 正常 |
| 支付 | 正常 |
| 游戏内容 | 无明显/重大BUG |
| 评测期间 | 不允许热更 |  |
| 保证服务器稳定 |  |
| 基本信息 | 版本号 | 要与商务要求一致 |
| Icon/logo | 要与商务要求一致 |
| 游戏内容 | 商城栏内必须有道具内容 | 不允许空白 |
| 不允许内测、测试、公测、体验、demo  Beta、test等字眼 |  |
| 无网络时，要进行提示 |  |
| 禁止图片过于裸露、色情、暴力 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 首次提审解压过长解决方案

### 方案一：第一次过审包，不解压，过审后二次换包

1. 优点：当下项目可以快速解决首次过审严格审核问题
2. 缺点：
   1. ，需要二次提审，总体过审时长延长
   2. ，当需要再次换壳提审时，需要再次按照此步骤操作，比较繁琐

### 方案二：入口场景解压

1. 简述：
2. 在一个入口场景中，有一定的美术视觉表现，有一定的交互内容
3. 进入此场景后，解压完成后才允许进入游戏
4. 优点：
   1. ，可一劳永逸解决首包过审问题
5. 缺点：
   1. ，当下进入游戏流程和逻辑需要修改
   2. ，美术需要配合设计修改