

CAPÍTULO 192

APÊNDICE A: DISPONIBILIZANDO SEU APLICATIVO NA APP STORE 2

O processo como um todo 2

O que o nosso curso irá contemplar 3

Disclaimer 3

Pré-requisitos 3

Programa de Desenvolvedor 4

Registrar-se como desenvolvedor Apple 5

Criar uma conta paga de desenvolvedor 6

Configurar seu Mac para desenvolvimento 7

Criar um certificado 9

Registrar seus dispositivos para testes 12

Criar um App ID 13

Criar Provisioning Profiles 14

Validando o trabalho 18

Desenvolvimento e configuração do app 22

Configurando e utilizando o iTunes Connect 22

Configuração do iTunes Connect 22

Submetendo seu aplicativo para a App Store 26

Os requisitos para submeter o aplicativo 26

Como criar uma nova entrada no portal para o seu app 27

Como efetuar o upload e submeter seu app para review 31

Como submeter o app para review pela Apple 33

CAPÍTULO 19

APÊNDICE A: DISPONIBILIZANDO SEU APLICATIVO NA APP STORE

O processo como um todo

O processo de desenvolvimento de um aplicativo para a plataforma iOS passa por três grandes fases, que são elas:

1. Programa de Desenvolvedor (*Enroll*):
 - O cadastramento no programa de desenvolvedores da Apple, constituindo uma conta paga de desenvolvedor, que deve ser renovada anualmente.
 - Os procedimentos de cadastramento e manutenção da conta de desenvolvedor são efetuados através do portal *Apple Member Center*: <https://developer.apple.com/account/#/welcome>
2. Desenvolvimento e Configuração do App:
 - É a fase de criação, preparação e *upload* do aplicativo.
 - O Xcode é a ferramenta utilizada nesta fase, sendo a versão de produção pode ser baixada diretamente da Mac App Store.
 - Nesta fase, já temos uma atividade que envolve o portal de gerenciamento e distribuição dos aplicativos, que é o *iTunes Connect*: <https://itunesconnect.apple.com>
 - Os desenvolvedores cadastrados no programa de desenvolvimento ainda tem acesso às versões beta tanto do Xcode quanto dos sistemas operacionais, que podem ser baixadas diretamente do *Apple Member Center*.
3. Distribuição do App:
 - É a versão derradeira para colocar seu app no mercado.
 - Não é um processo tão complicado, mas pois existem questões cadastrais e burocráticas a serem resolvidas.
 - Adicionalmente, aspectos de qualidade e padronização devem ser levados em conta, para que seu app não seja rejeitado pela Apple no *review* de seu aplicativo. É extremamente recomendável o estudo dos guidelines da Apple, para que você não tenha surpresas no processo de review, e tenha seu app rejeitado.
 - Seguem dois links muito úteis:
 - Acesso para todos os guidelines: <https://developer.apple.com/app-store/guidelines/>
 - O guideline mais importante para um desenvolvedor iOS, que é o *iOS Human Interface Guideline*: <https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/overview/design-principles/>
 - Na WWDC - World Wide Developers Conference, de 2016, a Apple disponibilizou um documento muito interessante, em forma de HQ, com todas as fases do processo de *review* de aplicativos: <https://devimages.apple.com.edgekey.net/app-store/review/guidelines/App-Review-Guidelines-The-Comic-Book.pdf>
 - A ferramenta para gerenciamento dos processo de distribuição é o *iTunes Connect*.

Veja, na figura a seguir, uma visualização gráfica de todas as fases:



No decorrer desta apostila, entraremos nos detalhes de cada fase, focando, naturalmente, no processo de distribuição do aplicativo.

Ao final do curso, você terá um roteiro passo a passo, para utilizar quando estiver pronto para publicar seu 1º app.

O que o nosso curso irá contemplar

Esse é um curso teórico, que busca relacionar e colocar em ordem cronológica todos os passos técnicos e administrativos que devem ser cumpridos para que você possa publicar o seu aplicativo na App Store, minimizando os riscos de rejeição pela Apple.

Apesar de cada caso ser um caso, que envolve requisitos cadastrais que devem ser cumpridos por cada desenvolvedor, tentamos nesse material reproduzir todos os passos necessários de forma prática, para que você possa utilizar como roteiro quando for submeter seu aplicativo para aprovação pela Apple.

Disclaimer

O projeto utilizado como exemplo nesta apostila não é um projeto real e passível de ser publicado na App Store. Existem algumas fases do processo de publicação, porém, que requerem o uso de screenshots e ícones. Nestes casos, para que fosse possível simular o procedimento real no portal iTunes Connect, foram utilizadas imagens do app iOS da Alura, que está oficialmente publicado na App Store. Não há qualquer outra relação, no entanto, entre esse documento e o app da Alura.

Pré-requisitos

Esse curso não exige nenhum conhecimento prévio, porém para executar os passos descritos na apostila, é necessário fazer parte do programa de desenvolvedores. Para isso, é necessário estar com a conta paga regularizada, além de cumprir todos os procedimentos administrativos e cadastrais relacionados no curso.

Adicionalmente, o aplicativo a ser publicado deve contemplar as recomendações dos guidelines de desenvolvimento e do App Review.

Não podemos esquecer para, para tornar-se um desenvolvedor de aplicativos iOS, é necessário possuir um Mac, com as últimas versões do sistema operacional macOS e com a interface de desenvolvimento Xcode instalada, também na sua última versão. E, apesar do Xcode possuir simuladores de todos os dispositivos Apple, é extremamente recomendável testar seu app em um dispositivo físico - um iPhone, e, caso queira desenvolver aplicativos universais, um iPad também:



Não entraremos em detalhes sobre a distribuição para aplicativos para **tvOS**, mas os processos de distribuição são praticamente os mesmos da plataforma iOS.

Programa de Desenvolvedor

Inicialmente vamos detalhar os passos para tornar-se um desenvolvedor da plataforma iOS, habilitado para publicar seus aplicativos na App Store.

Podemos resumir essa fase em 4 grandes etapas:

1. Registrar-se como desenvolvedor Apple
2. Criar uma conta paga de desenvolvedor
3. Configurar seu Mac para desenvolvimento, que inclui:
 - Criar um certificado
 - Registrar seus dispositivos físicos para testes
 - Criar um App ID
 - Criar Provisioning Profiles

Vamos ver agora os detalhes de cada etapa.

É importante observar que várias das informações geradas são únicas e exclusivas de sua conta, seus devices e aplicativos, portanto são confidenciais e não devem ser compartilhadas. Nesta apostila, essas informações estão ofuscadas sempre que aparecerem nas figuras.

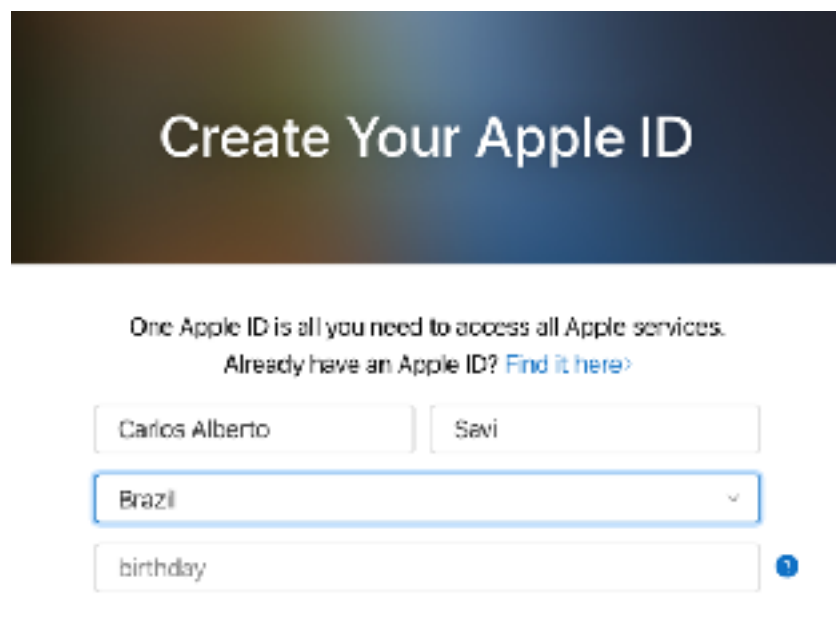
Registrar-se como desenvolvedor Apple

O primeiro passo é registrar-se como desenvolvedor Apple, através do acesso em <https://developer.apple.com/develop/>, selecionar *account*, chegando à página para a criação da conta:

The image shows the Apple Developer account creation interface. At the top, there is an Apple logo followed by the word "Developer". Below this, there is a light gray box containing two input fields: "Apple ID" and "Password". Under the "Password" field, there are two buttons: "Create Apple ID" (light gray) and "Sign In" (blue). At the bottom of the gray box, there is a link that says "Forgot ID or Password?".

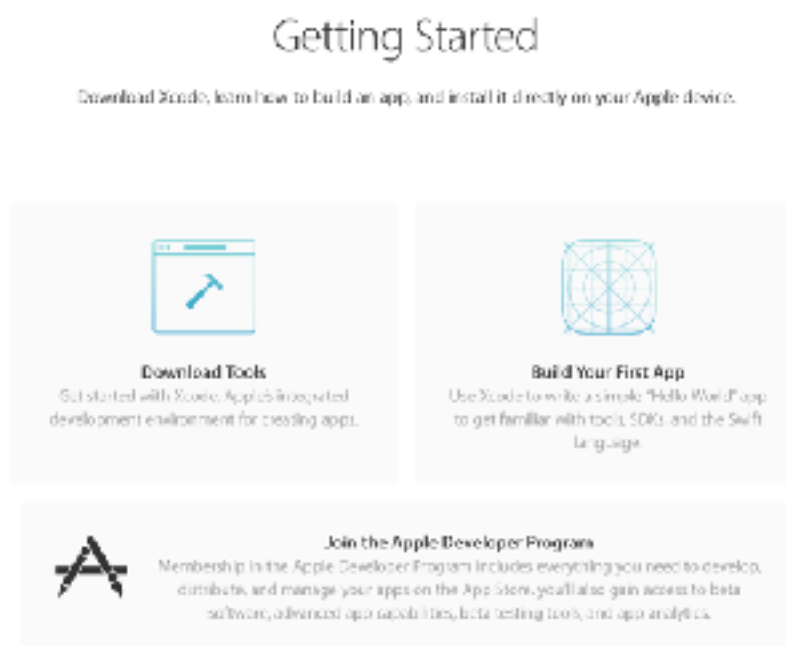
Apesar de ser possível utilizar o ID já existente para compras na Apple, é melhor criar um novo Apple ID, para assim manter separados os assuntos pessoais dos profissionais.

A partir deste ponto, será apresentado um cadastro para preenchimento e criação da conta:

The image shows the "Create Your Apple ID" form. At the top, there is a dark blue header with the text "Create Your Apple ID" in white. Below the header, there is a message: "One Apple ID is all you need to access all Apple services. Already have an Apple ID? [Find it here>](#)". The form consists of several input fields: a first name field containing "Carlos Alberto", a last name field containing "Savi", a country dropdown menu currently showing "Brazil", and a birthday field. A blue circle with the number "1" is next to the birthday field, indicating a required field.

Com essa conta, mesmo gratuita, já é possível utilizar o Xcode para testar seu app com dispositivos físicos. Portanto, essa conta é suficiente enquanto estiver na fase de estudos e testes, pois ela já dará acesso ao portal de desenvolvedor, após o *login* no endereço <https://developer.apple.com/account#/welcome>:

Observe, na figura a seguir, que o acesso da conta gratuita é restrito à documentação e download das ferramentas básicas de desenvolvimento:

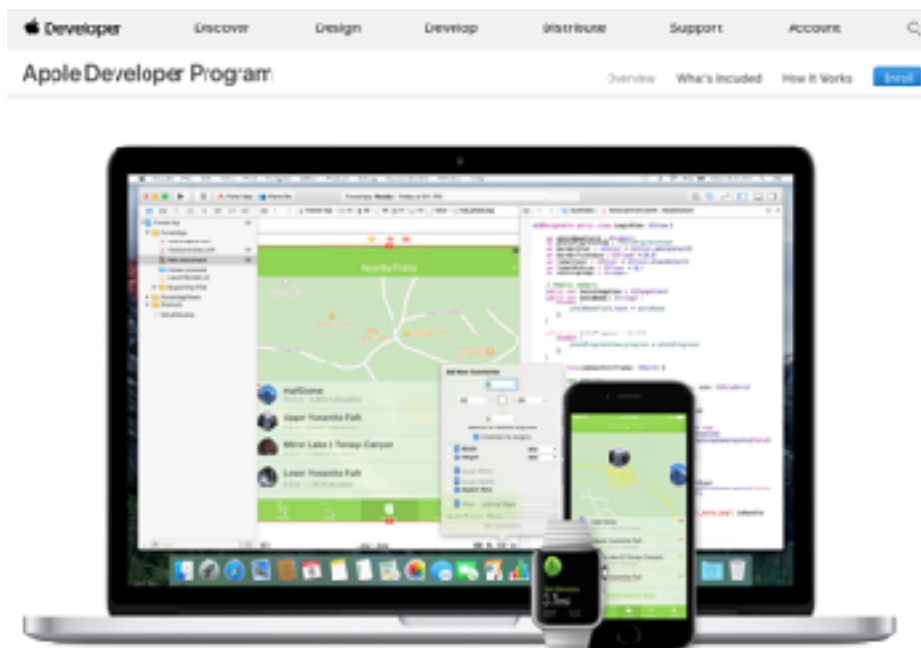


Ainda observando a figura, vemos que a seção mais abaixo (*Join the Apple Developer Program*) indica que, para distribuir e gerenciar seu app na App Store, assim como ter acesso às versões beta e ferramentas de análise (analytics), é necessário aderir ao programa de desenvolvedor, migrando para a conta paga. É o que iremos ver a seguir.

Criar uma conta paga de desenvolvedor

A página para aderir à conta paga de desenvolver está no endereço <https://developer.apple.com/programs/>.

Ao abrir essa tela, será exibido, no lado superior esquerdo, o botão <Enroll>, através do qual se inicia o processo de cadastramento da conta paga:



A conta paga tem um custo anual de US\$ 99 ao ano, e, durante o processo de cadastro, você terá a opção de escolher se a renovação será automática, ou não.

É necessário também efetuar o pagamento durante o cadastro, utilizando um cartão de crédito internacional.

Após a conclusão do cadastro, a Apple enviará dois *emails* de confirmação; um para confirmar a adesão ao programa de desenvolvedor e outro liberando acesso ao iTunes Connect, que terá um papel importante no processo de publicação.

Pronto! Com a conta paga regularizada, você está pronto para continuar os passos necessários e publicar seu aplicativo na Apple Store.

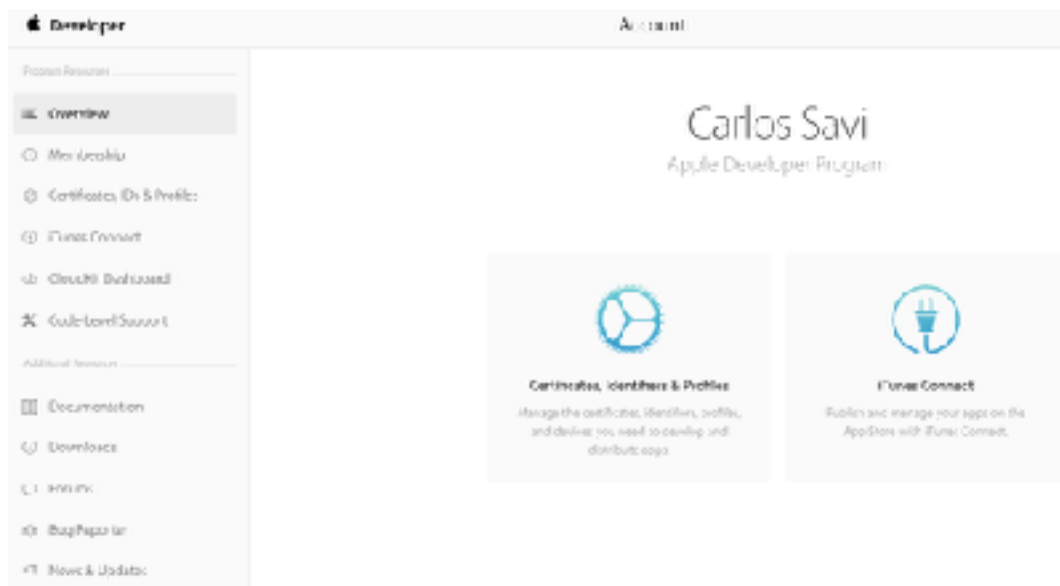
Configurar seu Mac para desenvolvimento

Nesta fase do processo, é esperado que você já tenha instalado o Xcode em seu Mac.

A configuração de um Mac para desenvolvimento envolve quatro grandes passos, que veremos em detalhes nesta seção:

1. Criação de um certificado para o aplicativo.
2. Registrar seus dispositivos físicos para testes.
3. Criação de um identificador, também para o aplicativo.
4. Criação de um perfil para o desenvolvedor

E agora, de posse de sua conta paga, ao logar novamente na página principal de desenvolvedor - <https://developer.apple.com/account>, você perceberá que vários outros conteúdos e acessos foram disponibilizados:



Na barra lateral, você encontrará guias de programação, códigos de exemplo, documentação geral, vídeos, acesso a fóruns de desenvolvimento e centro de suporte.

Mas é a área central da tela contém os itens que serão muito acessados durante o processo de desenvolvimento:



Inicialmente, vamos entender o significado de cada um deles:

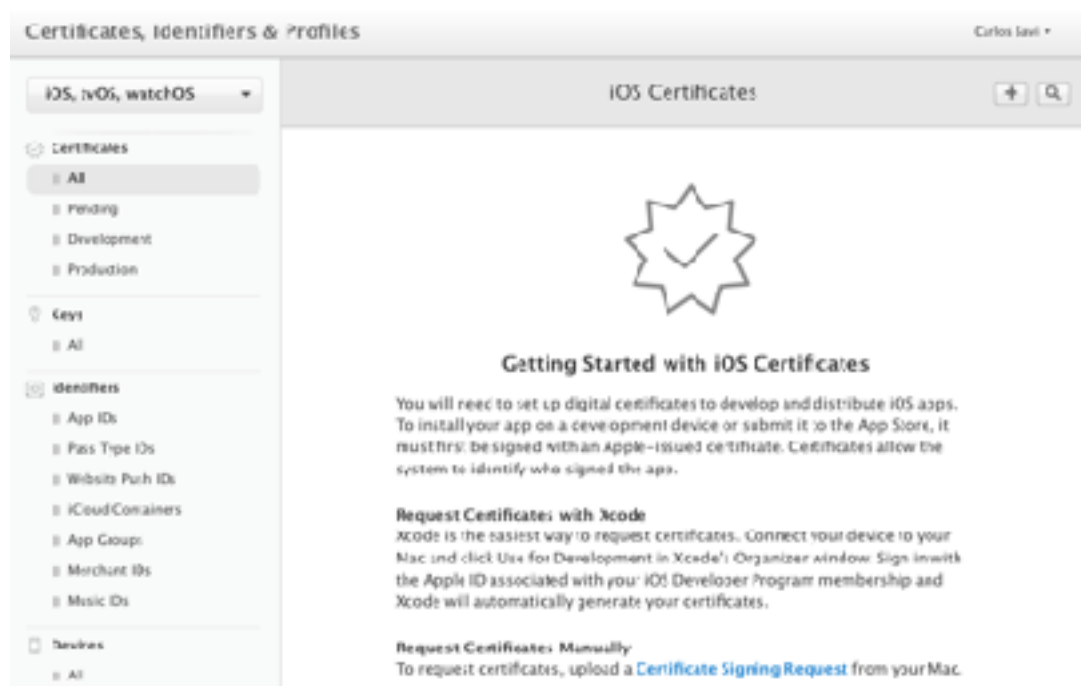
- **Certificates** - Sabemos que os devices iOS executam apenas aplicativos aprovados pela Apple, e que só podem ser instalados através da loja oficial - App Store. Para isso, todos os aplicativos devem possuir um certificado assinado pela Apple. A cada execução, o sistema verifica se o app possui um certificado válido. Adicionalmente, para que o desenvolvedor possa rodar seus aplicativos em um device físico, é necessário criar seu próprio certificado, como veremos a seguir, passo a passo.
- **App Identifiers** - Cada aplicativo da App Store deve ter um identificador único. Esse identificador, ou **App ID**, é formado pela seguinte combinação:
 - Um prefixo gerado pela Apple
 - Um sufixo gerado pelo desenvolvedor, através de uma string denominada **Bundle ID** do aplicativo.
 - Veremos mais abaixo como gerar esse identificador.

- **Provisioning Profiles** - A finalidade dos provisioning profiles é juntar tudo o que foi feito nos passos anteriores, incluindo os *certificados*, os *identificadores dos dispositivos* e os *App IDs*. Veremos adiante as formas de gerar esses arquivos.

Criar um certificado

É importante ressaltar que o Xcode gera automaticamente o certificado de seu aplicativo, mas de qualquer forma é interessante conhecer o processo manual.

Na página principal de desenvolvedor, selecione a opção **Certificates, IDs & Profiles**. Será exibida uma seguinte tela, onde os certificados podem ser criados:



Para criar um certificado, selecione o botão [+]. Inicialmente iremos criar um certificado de desenvolvimento:

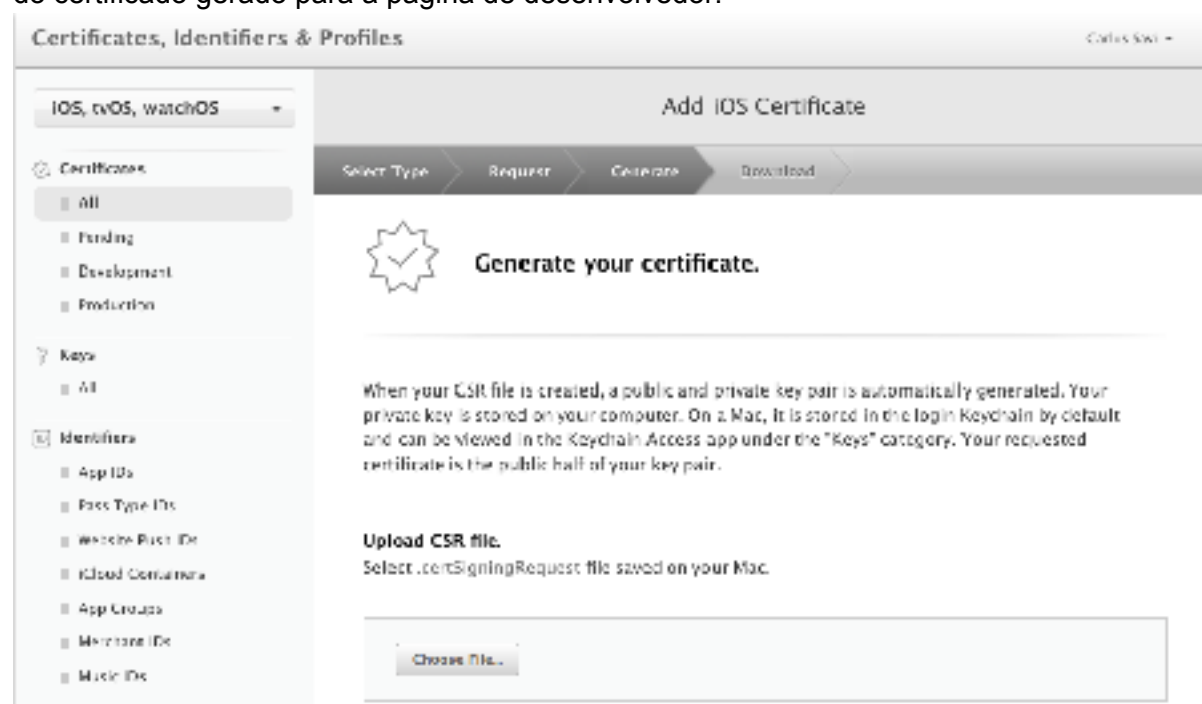


Vá até o final da página e selecione o botão [Continue].

A página exibirá instruções de geração do certificado. A geração manual de um certificado é efetuada por um utilitário do macOS chamado **Keychain Access**.

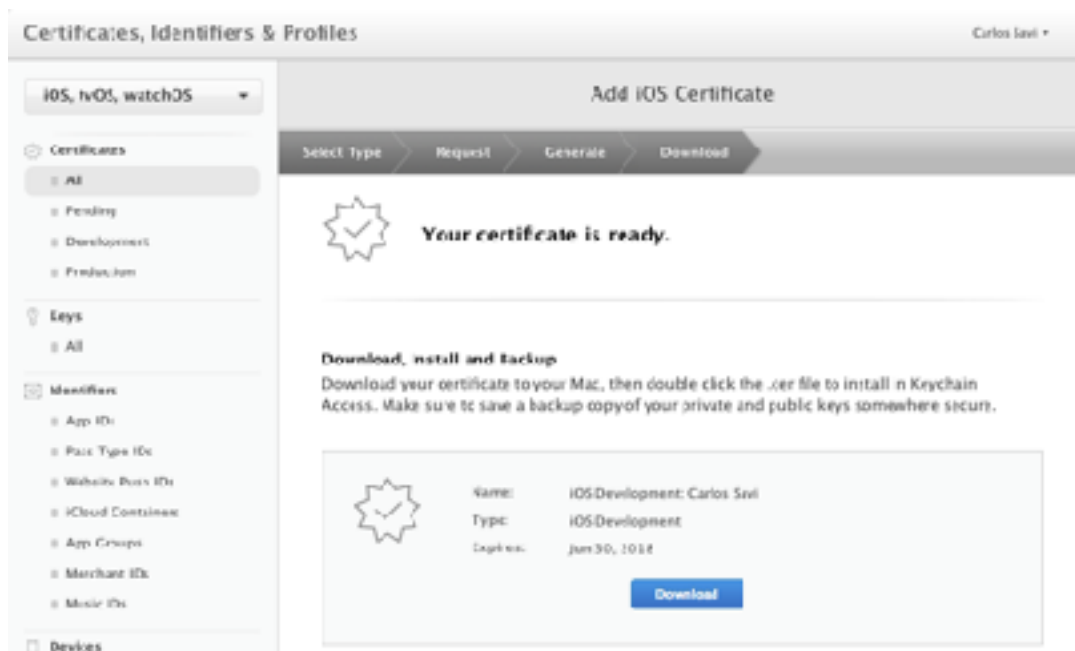
Localize e abra o Keychain Access e efetue a geração do certificado, seguindo as instruções exibidas na tela. O certificado deverá ser salvo em disco.

Quando completar o processo paralelo de geração do certificado pelo Keychain Access, retorne à página de desenvolvedor e clique em [Continue]. Iremos agora efetuar o upload do certificado gerado para a página de desenvolvedor:

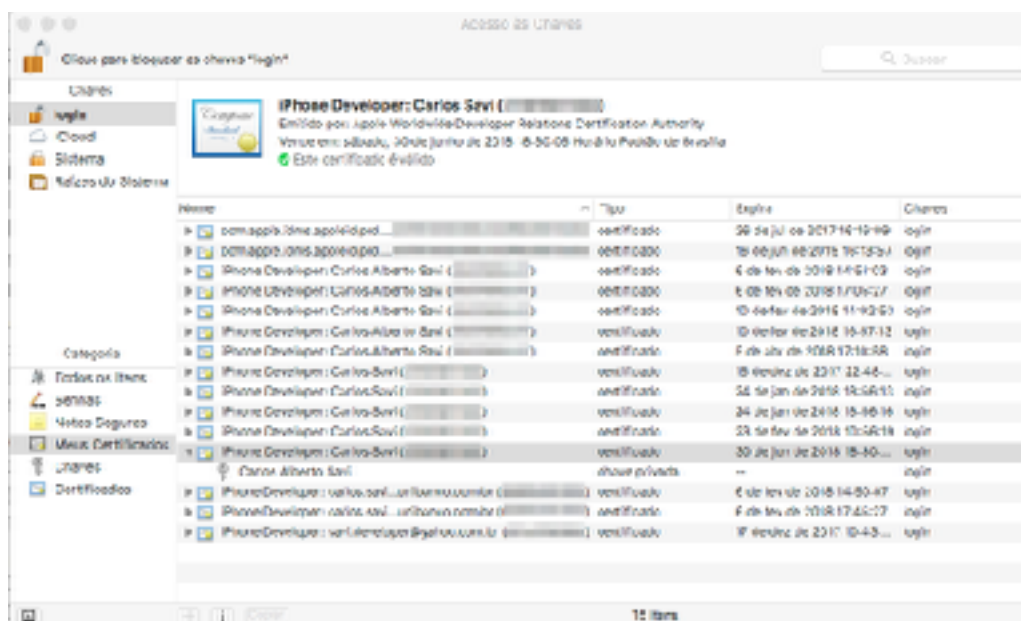


Selecione [Choose File], localize no disco o certificado salvo pelo Keychain Access, e efetue o upload.

O certificado gerado está pronto agora para download:



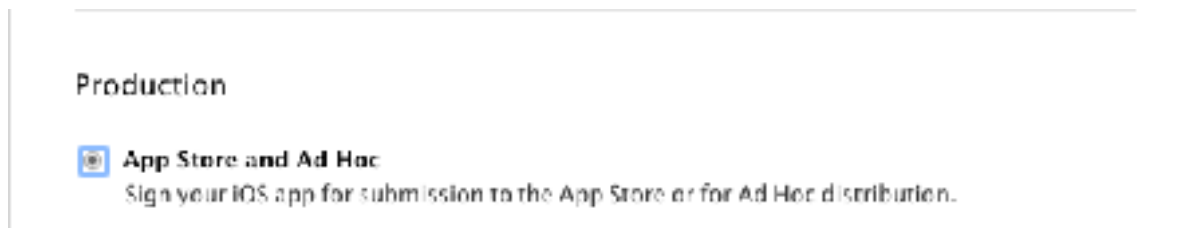
Efetue o download do arquivo, localize-o pelo Finder, e, através de um duplo clique, efetue a instalação do certificado nas chaves do Mac. Pelo Keychain Access, é possível verificar os certificados instalados, através da opção "Meus Certificados":



Vamos aproveitar o embalo e já gerar um certificado para ambiente de produção, o que nos permitirá subir o aplicativo para a loja.

Na página de desenvolvedor, vá até o final da tela e escolha a opção [Add Another].

Iremos agora escolher um certificado de produção:



A partir deste ponto, repita os mesmos passos para a geração do certificado de desenvolvimento, e conclua o processo.

Registrar seus dispositivos para testes

Neste passo iremos registrar os dispositivos físicos que serão utilizados para testes do aplicativo, durante o desenvolvimento.

Para isso, retornaremos mais uma vez à página de desenvolvedor e faremos acesso à seção **Devices**, na barra lateral esquerda. Ao clicar no botão [+], teremos acesso à tela de registro de novos devices:



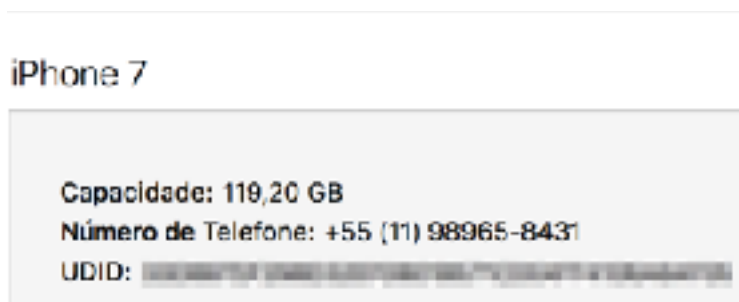
Nesta seção, dois campos devem ser preenchidos:

1. O nome do device.
2. A identificação única de um device (UDID)

A identificação única pode ser obtida de várias formas. Uma delas é através do próprio Xcode, na opção de menu Window > Devices. Será exibida uma tela com todos os devices e simuladores instalados, onde pode-se selecionar e localizar as informações do device que está conectado naquele momento:



Um outra forma é através do iTunes:



De posse do UDID, retorne agora ao portal e preencha os campos solicitados:

A screenshot of the 'Register Device' form in the Apple Developer portal. The form has a title 'Register Device' and a subtitle 'Name your device and enter its Unique Device Identifier (UDID)'. There are two input fields: 'Name:' with the value 'Meu iPhone' and 'UDID:' with a redacted value.

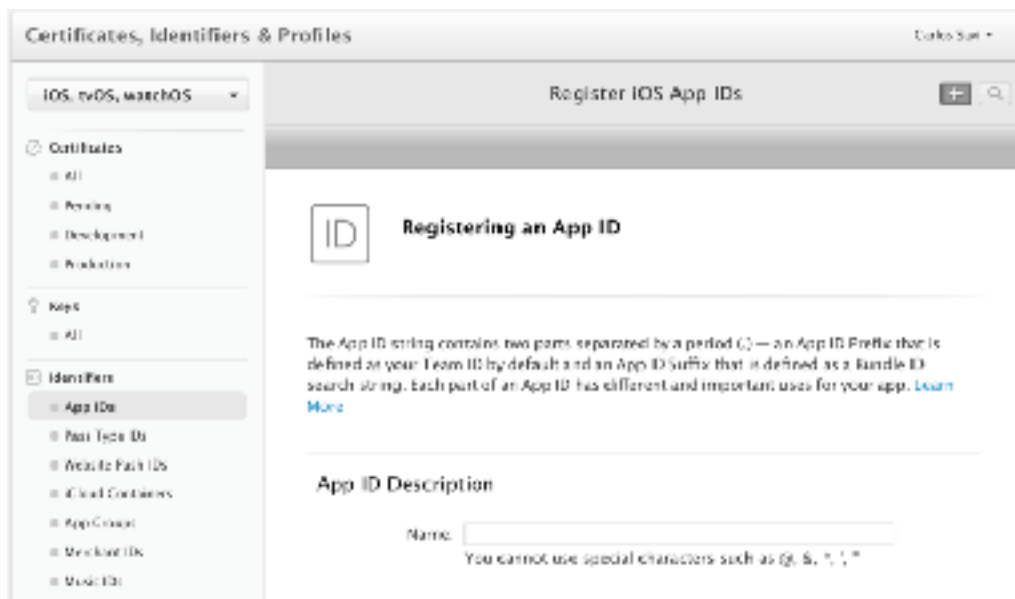
Ao clicar em [Register], o processo estará finalizado, e o seu dispositivo passará a aparecer na relação de Devices autorizados.

Criar um App ID

Cada aplicativo que você desenvolver deverá ter uma identificação única, chamada pela Apple de **App ID**.

Como colocamos anteriormente, um App ID é uma combinação de um prefixo gerado pela Apple com um sufixo criado por você, através de um campo de texto denominado **Bundle ID**. Essa combinação irá criar uma identificação única para o seu aplicativo.

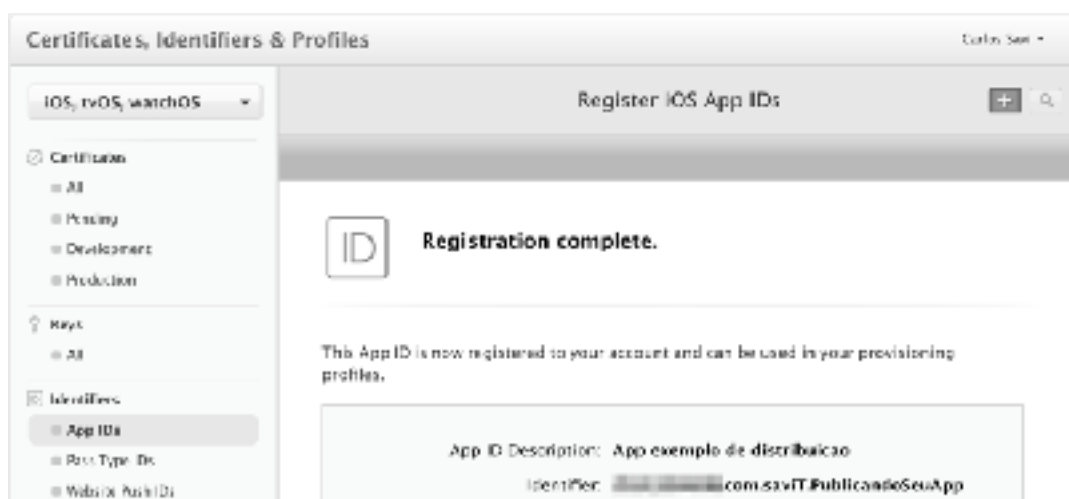
A criação de um App ID é efetuada no portal do desenvolvedor. Na página principal, selecione a opção **Certificates, IDs & Profiles**. Na próxima tela, escolha **Identifiers**, e, em seguida, selecione a opção **App Ids**. E, assim como em procedimentos anteriores, clique no botão [+]:



Vamos agora preencher os seguintes campos:

- **App ID Description:** é uma descrição livre para o seu app
 - Exemplo: **[App Exemplo de Distribuicao]**
 - não é permitida acentuação
- **Bundle ID:** É o domínio e sua organização, escrita em modo reverso, incluindo o nome do app ao final. É o mesmo utilizado no Xcode, sempre que você cria um novo projeto.
 - Exemplo: **[com.saviT.PublicandoSeuApp]**
- Observe que o prefixo do app foi automaticamente gerado pela Apple

Ao clicar em [Continue] e [Done], seu App ID estará criado!



Criar Provisioning Profiles

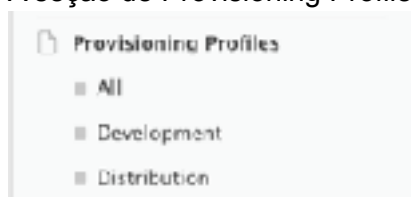
O objetivo dos provisioning profiles é permitir que seu aplicativo seja instalado em um dispositivo físico. Um provisioning profile agrupa os certificados dos aplicativos, os identificadores dos devices e o App ID.

Temos dois tipos de provisioning profiles:

1. **Development Provisioning Profiles** - que permitem a compilação e testes do seu aplicativo durante o processo de desenvolvimento.
2. **Distribution Provisioning Profiles** - que permitem que o aplicativo seja submetido à App Store e também distribuído para os *beta testers*, através da plataforma Test Flight.

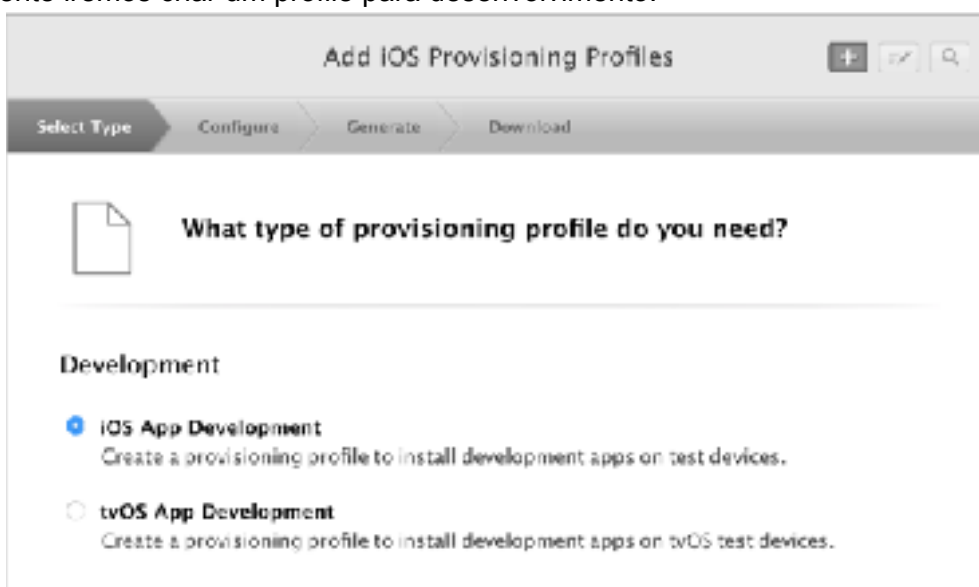
O Xcode pode gerar os provisioning profiles na própria ferramenta, mas como temos feito até agora, iremos conhecer o processo manual, através do portal do desenvolvedor.

A seção de Provisioning Profiles fica na seção mais inferior da tela:



Selecione [All] e em seguida o botão [+] para criarmos um novo provisioning profile.

Inicialmente iremos criar um profile para desenvolvimento:



Após clicar em [Continue], selecione o App ID desejado na próxima tela e clique em [Continue]:



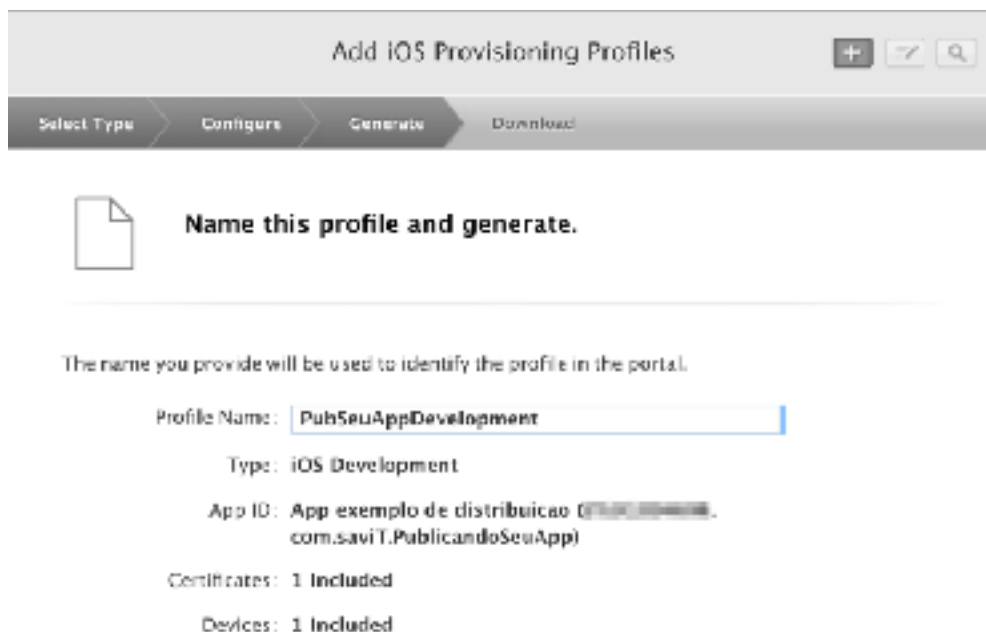
Na próxima tela, selecione os certificados que deseja incluir no profile. Caso tenha vários desenvolvedores no time, inclua os que participam deste projeto:



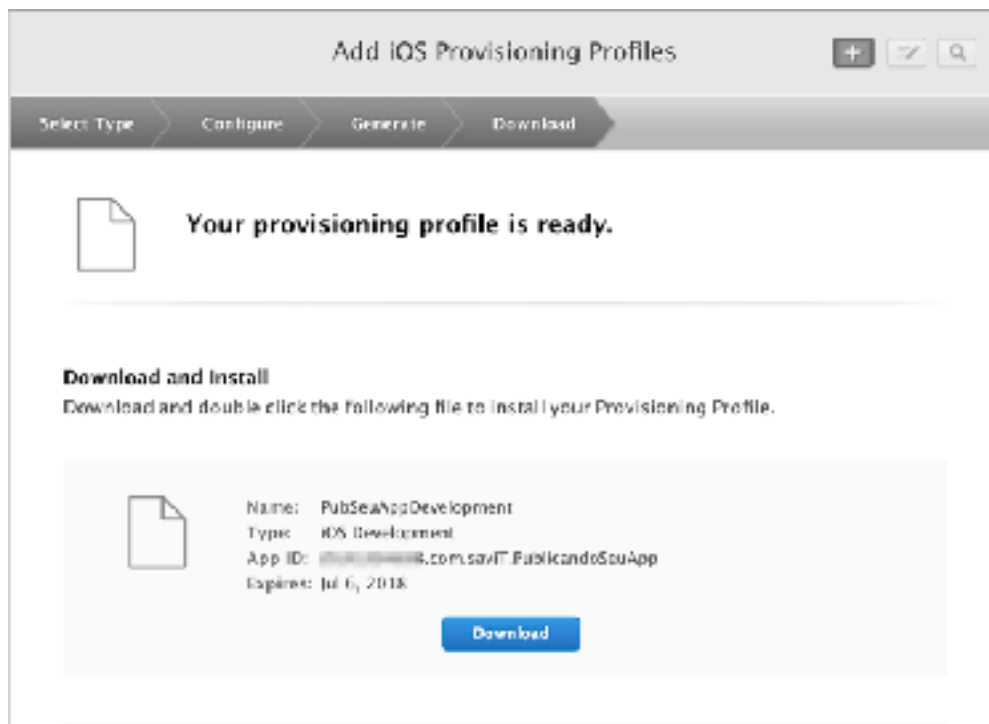
Por último, selecione os dispositivos que pretende utilizar para instalar seu app:



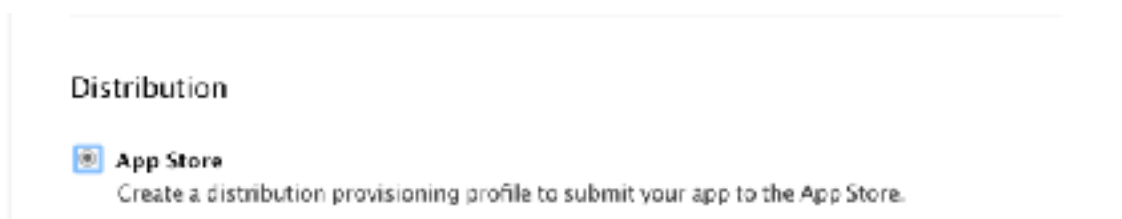
Após clicar em [Continue], na próxima tela, você deve dar um nome ao provisioning profile:



Na próxima tela, após clicar em [Continue], efetue o download de seu profile:



Neste momento, você também pode gerar o provisioning profile de produção, para a distribuição ao aplicativo na App Store. Para isso, ao final da tela de download, selecione o botão [Add Another] e, na tela de inclusão, escolha **App Store**, na seção *Distribution*:



Validando o trabalho

Como saber se tudo deu certo? É através do próprio Xcode que podemos verificar se o provisioning profile foi gerado com sucesso.

Abra o projeto no qual você está trabalhando para distribuir. Aqui iremos abrir o projeto exemplo **PublicandoSeuApp**.

Antes de mais nada, é preciso adicionar a sua conta de desenvolvedor ao Xcode. A inclusão de uma conta de desenvolvedor é essencial para testar seu app em um dispositivo físico.

O procedimento de inclusão de uma conta de desenvolvedor é efetuado através do menu **Xcode > Preferences > Accounts**. Na janela que se abrirá, clique sobre o botão [+] para adicionar uma nova conta. Digite os dados e pronto, sua conta estará agora associada ao Xcode:



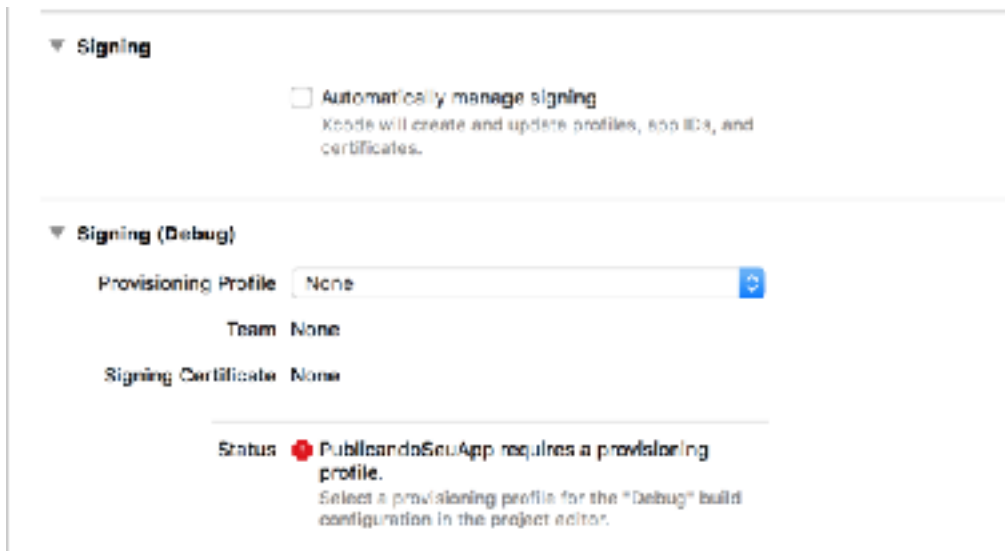
É importante lembrar que, para rodar o app no dispositivo físico, pode-se utilizar uma conta de simples, mesmo que não esteja associado ao programa de desenvolver, com conta paga.

Agora, com o projeto aberto, selecione o **target** principal e observe, na seção *General*, que existe uma seção **Signing**:

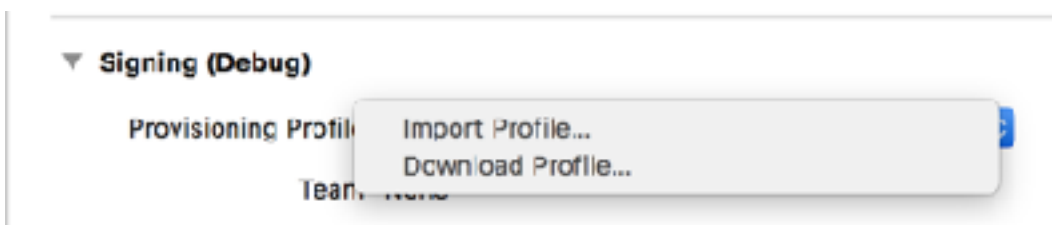


Como efetuamos todo o processo manualmente, vamos deixar desmarcada a opção *Automatically manage signing*.

No campo logo abaixo é que iremos especificar o provisioning que criamos para o desenvolvimento:



Observe que o Xcode está apontando um erro, indicando que o projeto requer um provisioning profile. Ao abrir o campo, ele oferece a opção de *Import* e *Download*:



Como no processo de geração do provisioning já efetuamos o download em nosso Mac, iremos agora importar o arquivo gerado anteriormente. Após localizar seu arquivo pelo Finder e importar, o Xcode irá indicar que o provisioning foi importado com sucesso!



ATENÇÃO: O mesmo procedimento deverá ser repetido para carregar o certificado de produção, no campo **Signing (Release)**.

Ao final de todo o processo, você deverá ter ambos os provisionings regularizados:



Pronto! Sucesso! Seu app está pronto para testes nos dispositivos físicos e distribuição na App Store!

Vale observar que todo o processo pode ser efetuado pelo Xcode, automaticamente, porém nem sempre dá certo. Além disso, você também não terá o domínio dos passos necessários assim como o conhecimento de tudo o que foi feito, o que sem dúvida é o cenário ideal para sua formação de desenvolvedor.

Veja também, no campo *Team*, que um conta de desenvolvedor já está associada ao projeto.

Desenvolvimento e configuração do app

Essa fase envolve o desenvolvimento do app em si, a configuração no iTunes Connect, e upload do binário para o review da Apple. Essa última fase pode ser considerada, para os desenvolvedores mais experientes e que vieram de outras plataformas, como a geração do executável do aplicativo.

Iremos direto às configurações do iTunes Connect, visto que o estudo da linguagem Swift, os frameworks do iOS, as técnicas de programação e boas práticas foram estudadas nas fases anteriores do curso.

O processo de upload, apesar de ser efetuado pelo Xcode, será detalhado na próxima fase, pois depende de configurações prévias no iTunes Connect.

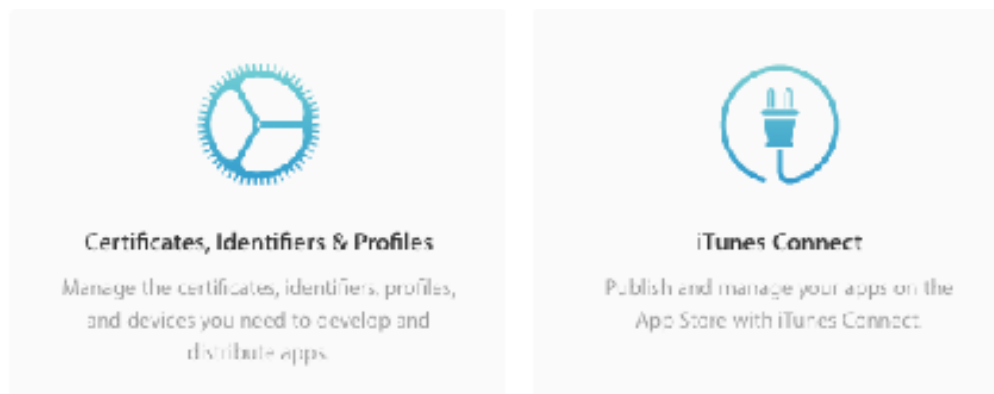
Configurando e utilizando o iTunes Connect

O iTunes Connect, como o próprio nome já indica, é o portal de conexão de seus aplicativos com a App Store.

Neste capítulo da apostila, iremos conhecer as funcionalidades do portal, e explicar em detalhes a configuração dos dados contratuais e cadastrais, que são essenciais para que seu app possa ser submetido à App Store.

Configuração do iTunes Connect

O acesso ao portal também se dá pelo portal do desenvolvedor, através dos links da tela central:



Ao selecionar o link, você será levado a uma tela de apresentação:



iTunes Connect

This suite of web-based tools lets you submit and manage the content you provide on the App Store, iTunes Store, and iBooks Store. You'll also use iTunes Connect to manage legal agreements, tax and banking information, and sales reports, as well as viewing analytics for your apps.

[Go to iTunes Connect](#)

Ao seleccionar o botão [Go to iTunes Connect], será exibida a página principal do portal, chamada de *Dashboard*:



Vamos entender a finalidade de cada item:

- **Meus Apps** - submeter e gerenciar seus apps.
- **App Analytics** - verificar como seus apps estão se saindo na loja.
- **Vendas e Tendências** - verificar as vendas e estatísticas de downloads.
- **Pagamentos e relatórios financeiros** - controlar seus pagamentos e visualizar relatórios financeiros.
- **Usuários e Funções** - gerenciar os integrantes do time de desenvolvimento e as funções de cada um.
- **Contratos, impostos e informações bancárias** - visualizar e gerenciar os aspectos legais, assim como as informações financeiras.
- **Recursos e ajuda** - ter acesso aos recursos disponíveis e à ajuda do portal.

Para que você esteja habilitado a submeter seu app para a App Store, nenhuma informação legal ou cadastral pode estar pendente. Portanto o passo essencial a ser seguido é selecionar a opção **Contratos, impostos e informações bancárias**.

Nesta funcionalidade nenhum item deve estar pendente, caso contrário você terá que regularizar a situação. Por exemplo, na tela a seguir, o contrato para aplicativos pagos deve ser confirmado e submetido à Apple, através do campo *Request Amendments*:

Contratos, impostos e informações bancárias

Request Amendments
Select the amendments you would like to request.

Contract Region	Contract Type	Legal Entity	
All	Paid Applications	Carlos Savi - Eas (Brazil), Eas (Spain), Eas (France), Eas (Germany), Eas (Italy), Eas (Japan), Eas (UK), Eas (USA)	Request

Master Agreements

Contracts In Effect

Contract Region	Contract Type	Contract Number	Contract Info	Bank Info	Tax Info	Effective Date	Expiration	Download
All (See Contract)	Paid Applications	XXXXXXXXXX	Edit	Edit	None	Dec 01, 2016	Aug 05, 2017	Download Agreement
World	Free Applications	XXXXXXXXXX	R/A	R/A	N/A	Jun 13, 2017	Aug 05, 2017	R/A

Transfer Agreements
Once an app has been requested, the recipient's Team Agent has 60 days from the day indicated to accept the request. Contracts that have not been accepted within 60 days will be cancelled. App transfers can take up to two business days to complete, depending on an account's compliance review.

You have no Transfer Agreements.

[Watch the help video](#) [View Pricing Matrix](#) [Done](#)

Ao clicar em [Request], o contrato integral será exibido, para ser então submetido para aprovação da Apple:

Review Agreement

Please review the amendment below:

By clicking to agree to this Schedule 2, which is hereby offered to you by Apple, you agree with Apple to amend that certain Apple Developer Program License Agreement currently in effect between you and Apple (the "Agreement") to add this Schedule 2 thereto (supplanting any existing Schedule 2). Except as otherwise provided herein, all capitalized terms shall have the meanings set forth in the Agreement.

Schedule 2

1. Appointment of Agent and Commissionaire

1.1 You hereby appoint Apple and Apple Subsidiaries (collectively "Apple") as: (i) your agent for the marketing and delivery of the Licensed Applications to End-Users located in those countries listed in Exhibit A, Section 1 to this Schedule 2, subject to change; and (ii) your commissionaire for the marketing and delivery of the Licensed Applications to End-Users located in those countries listed in Exhibit A, Section 2 to this Schedule 2, subject to change, during the Delivery Period. The most current list of App Store countries among which you may sell shall be set forth in the iTunes Connect tool and may be updated by Apple from time to time. You hereby acknowledge that Apple will market and make the Licensed Applications available for download by End-Users through one or more App Stores, for now and on Your behalf. For purposes of this Schedule 2, the

☒ I have read and agree to the amendment presented above.

[Printable Version](#) [View Pricing Matrix](#)

For inquiries regarding the amendment presented above, [Contact Us](#).

[Go Back](#) [Submit](#)

Ao aceitar e retornar à tela anterior, podemos ver que não há mais nenhuma pendência:

Contratos, impostos e informações bancárias

Master Agreements

Contracts In Effect

Contract Region	Contract Type	Contract Number	Contact Info	Bank Info	Tax Info	Effective Date	Expiration	Download
All free Contract	Post Applications	MS116129943	Edit	Edit	View	Jul 06, 2017	Aug 01, 2017	Download Agreement
World	Pre Applications	MS116100010	N/A	N/A	N/A	Jun 30, 2017	Aug 01, 2017	N/A

Transfer Agreements

Once an app transfer has been requested, the recipient's Team Agent has 60 days from the day initiated to accept the request. Contracts that have not been accepted within 60 days will be canceled. App transfers can take up to two business days to complete, depending on an export compliance review.

You have no Transfer Agreements.

[Watch the help video](#)
[View Pricing Matrix](#)
[Home](#)

Mas atenção, quando você entrar pela primeira vez no portal, você terá que preencher as informações de 3 campos que são pré-requisitos para todo o processo:

- **Contact Info** - onde você informará seus dados para contato (telefone, e-mail, etc.)
- **Bank Info** - essencial para que a Apple possa pagar pelas suas vendas de aplicativos, compras internas, assinaturas, etc. Uma informação sensível nesta seção é o *ABA Routing Number* de seu banco. É um código internacional, nem sempre fácil de se conseguir. A maioria dos bancos brasileiros fornece esse código em seus portais de Internet banking.
- **Tax Info** - mesmo que você resida no Brasil, você deve preencher, dentro desta seção, o campo *U.S. Tax Forms*, para que a Apple possa recolher as taxas referentes às vendas de seus aplicativos.

Após o preenchimento de todos esses requisitos contratuais e cadastrais, você estará legalmente apto a submeter seu app para o *review* da Apple.

Submetendo seu aplicativo para a App Store

O título deste tópico é "submetendo" e não "publicando", pois, na realidade, para que o seu aplicativo seja efetivamente publicado na loja ele terá que passar pelo processo de aprovação pela Apple, o qual chamamos de *review*. Quando o app for aprovado no review, ele então será automaticamente publicado. A seguir veremos o *timing* de cada fase deste processo.

Essa fase envolve também:

1. Os requisitos para submeter o aplicativo
2. Como criar uma nova entrada no portal para o seu app:
 - Processo efetuado pelo iTunes Connect.
3. Como efetuar o *upload* e submeter seu app para review:
 - Processo efetuado pelo Xcode.
4. Como submeter o app para *review* pela Apple:
 - Novamente através do iTunes Connect.

Os requisitos para submeter o aplicativo

Será que o seu app está realmente pronto? Ele foi devidamente testado? Vamos a alguns requisitos para que você submeta seu app com mais segurança:

- O aplicativo foi testado em um device físico? Todas as funcionalidades foram validadas, inclusive as questões de layout e orientação? Caso seja um app universal, foi validado em um iPad também?
- Faça uma revisão de seu app, procurando identificar fatores que estejam em desacordo com os *guidelines* da Apple. Utilize os links abaixo para esta verificação:
 - *Human Interface Guidelines*:
 - [iOS Human Interface Guidelines](#)
 - [Apple TV Human Interface Guidelines](#)
 - [Apple Watch Human Interface Guidelines](#)
 - [macOS Human Interface Guidelines](#)
 - *Store Guidelines*:
 - [App Store Review Guidelines](#)
 - [Mac App Store Review Guidelines](#)
 - Para aplicativos para o **Apple Watch**, veja:
 - [Preparing Your App Submission for Apple Watch](#)
- Uma ótima forma de testar seu novo app é disponibilizá-lo para *beta testers*, que podem ser seus familiares, amigos, colegas de trabalho ou mesmo parceiros de

negócio. O aplicativo é disponibilizado na plataforma **Test Flight**, da própria Apple. Caso não conheça, veja como funciona: <https://developer.apple.com/testflight/>

- Tenha em mente que um curador da Apple, que não conhece nada de seu projeto, irá testar o app, e para isso terá que possuir todas as informações necessárias. Por exemplo, se o seu app inicia com um logon, você deverá fornecer usuário e senha, para possibilitar o review. Se o curador não puder ter acesso ao app ou mesmo a parte dele, com certeza irá rejeitá-lo.
- Você deve ainda fornecer junto ao app algumas informações que são padrão para a Apple:
 - O nome do aplicativo
 - A descrição do aplicativo
 - O ícone do aplicativo, em resolução 1024x1024 pixels
 - Screenshots das telas do app

Como criar uma nova entrada no portal para o seu app

Neste fase iremos utilizar o iTunes Connect - <https://itunesconnect.apple.com/>.

Após logar no portal, selecione <Meus Apps> e, na próxima tela, selecione <+>, seguido de <Novo App>, que é a seleção para um App iOS.

Será exibida a tela inicial de configuração:

A imagem mostra a interface de configuração de um novo aplicativo no iTunes Connect. O formulário é intitulado "Novo app" e contém os seguintes campos:

- Plataformas**: Seção com dois botões de opção: ☒ iOS e ☐ tvOS.
- Nome**: Campo de texto com o valor "PublicandoSeuApp".
- Idioma principal**: Menu suspenso com o valor "Português (Brasil)".
- ID do pacote**: Menu suspenso com o valor "App exemplo de distribuicao - com.ssv.T.Publicar".
- SKU**: Campo de texto com o valor "001".

Na base do formulário, há dois botões: "Cancelar" e "Criar".

SKU é um termo utilizado para controle de estoque. É um identificador único para seu app. uma sugestão é utilizar o SKU para atribuir um número sequencial aos seus apps.

Após clicar em <Criar>, uma nova tela será exibida. A informação principal nesta tela é especificar uma categoria principal e, opcionalmente, uma categoria secundária para o seu app:

Informações do app

Essas informações são usadas para todos os aplicativos. Os apps devem seguir as regras de classificação de conteúdo da Apple.

Nome: [Campo de texto]

ID do bundle: [Campo de texto]

Informações gerais

Idioma principal: [Selecione um idioma]

Categoria: [Selecione uma categoria]

Categoria secundária: [Selecione uma categoria]

Classificação de conteúdo: [Selecione uma classificação]

Língua: [Selecione uma língua]

Utilizando agora o menu lateral, informaremos preço e disponibilidade. O nosso será gratuito:

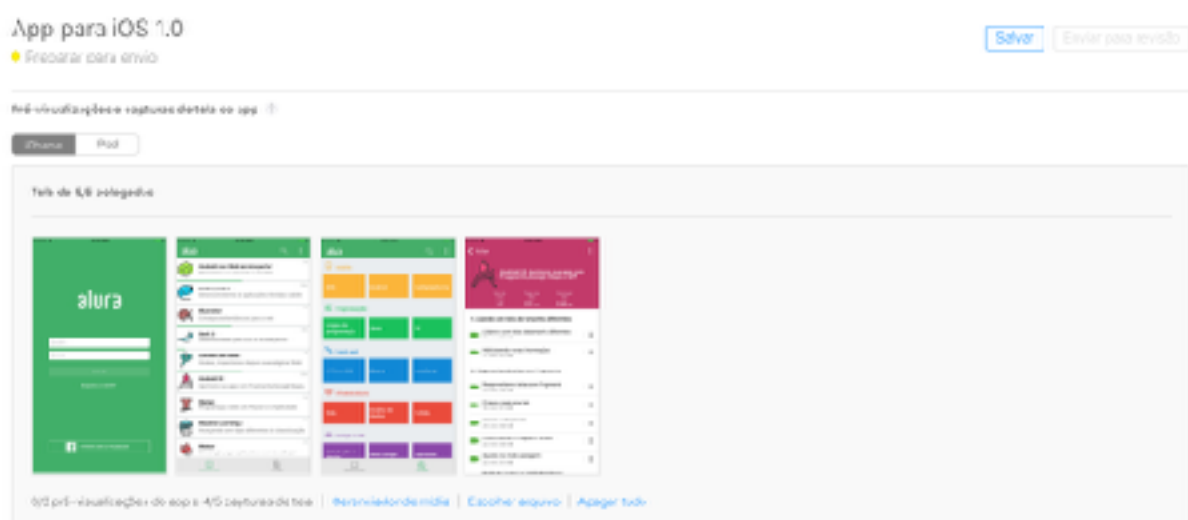
Preço e disponibilidade

Preço e disponibilidade

Preço	Data inicial	Data final
Gratuito	Sem data inicial	Sem data final

Após salvar, iremos, novamente utilizando o menu lateral, para <Preparar para envio>. Nesta outra tela subiremos as screenshots do aplicativo. Em nosso exemplo, subiremos apenas as telas para iPhone.

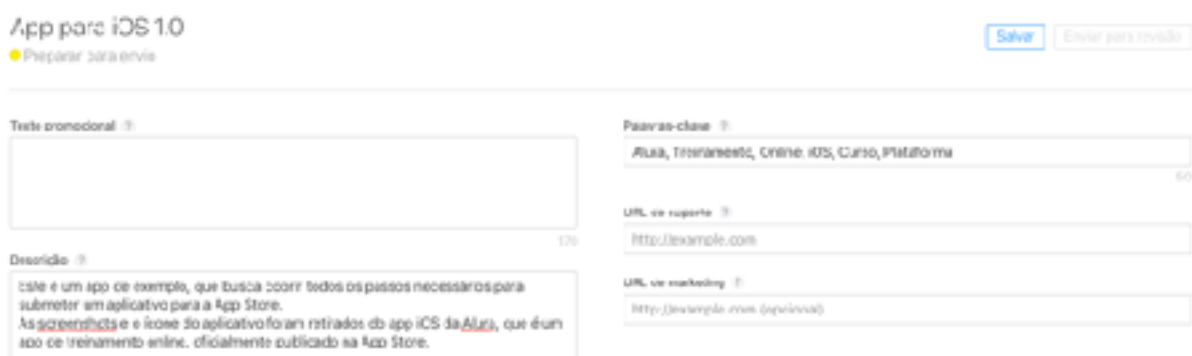
Utilizando a seção de telas para iPhones de 5,5 polegadas, subimos 4 imagens que, para este dispositivo, em modo Portrait, devem possuir a resolução de 1.242x2.208 pixels. Veja como ficou:



Se tiver algum problemas com as dimensões e resolução das imagens, as informações desse link pode auxiliá-lo: <http://help.apple.com/itunes-connect/developer/#/devd274dd925>.

É possível que, nesse momento, você precise de uma ferramenta gráfica, ou mesmo de um designer para produzir as imagens nas proporções exatas.

E agora, mais abaixo na mesma tela, iremos colocar uma descrição para o app, assim como palavras-chave para que os clientes encontrem o nosso app, quando efetuarem pesquisa na App Store. Caso essa seção não esteja aparecendo, clique, no menu principal, sobre o título <Apps para iOS 1.0>:



The screenshot shows the 'App para iOS 1.0' page in iTunes Connect. At the top, there's a title 'App para iOS 1.0' and a status 'Preparar para envio'. Below this, there are several input fields: 'Título promocional' (empty), 'Palavras-chave' (filled with 'Alura, Treinamento, Online, iOS, Curso, Plataforma'), 'URL de suporte' (filled with 'http://example.com'), and 'URL de marketing' (filled with 'http://example.com (opcional)'). There is also a 'Descrição' field with a placeholder text: 'Este é um app de exemplo, que busca por todos os passos necessários para submeter um aplicativo para a App Store. As screenshots e o ícone do aplicativo foram retirados do app iOS da Alura, que é um app de treinamento online, oficialmente publicado na App Store.'

O próximo passo será carregar o ícone do aplicativo, para uso na App Store. O *upload* do ícone fica ainda mais abaixo na tela, lembrando que o arquivo deve ter a resolução de 1.024x1.024 pixels:




The screenshot shows the 'App para iOS 1.0' page in iTunes Connect, specifically the 'Informações gerais do app' section. It features an 'Ícone do app' field with a yellow square icon containing a white letter 'a'. To the right, there are fields for 'Copyright' (filled with '© 2017 Alura Comércio de Livros e Treinamentos LTDA - EPP') and 'Informações de contato do representante comercial' (with a checkbox for 'Exibir informações de contato do representante comercial na App Store empresa' and a name field filled with 'Carlos Savi').

Em seguida, procure pelo atalho <Editar>, que fica ao lado da palavra Classificação. É nesta seção que você deverá informar a classificação indicativa de seu app. Seja honesto, pois o revisor da Apple tem poder de alterar as informações, caso ele não concorde:

Descrição de conteúdo da Apple	Nenhum	Pouco frequente/moderado	Frequente/intenso
Violência em desenhos animados ou fantasia	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Violência realista	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Violência realista sádica ou prolongada	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conteúdo obsceno ou humor grosseiro	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Temas adultos/sugestivos	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Temas de terror/medo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Informações médicas/sobre tratamentos	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso ou referências a álcool, tabaco ou drogas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogos de azar simulados	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conteúdo sexual ou nudez	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conteúdo com imagens sexuais e nudez	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Não	Sim	
Acesso ilimitado à web	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Jogos de azar e concursos	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	

☐ Desenvolvido para crianças

 A classificação para seu app é: **4+ anos**.

Na sequência, devem ser informados:

- Os dados para contato, caso o revisor tenha alguma dúvida.
- Informações adicionais para que o revisor possa testar o aplicativo, como usuário/senha para login ou algum detalhe específico.

Forneça o máximo de detalhes possível, para que o revisor não tenha nenhuma dúvida ou problema durante o processo de revisão:

Informações para a equipe de revisão dos apps

Informações para iniciar sessão ⓘ

Forneça um nome de usuário e uma senha para que seja possível iniciar sessão no seu app. Essas informações são necessárias para concluir a revisão do app.

☐ Não é necessário iniciar sessão

Informações de conta ⓘ

Carlos Alberto

Senha

(11) - 69465-3431

carlodeveloper@yahoo.com.br

Verão ⓘ

4/20/16

E, por último, pelo menos por enquanto, indique o timing de liberação do app, após a aprovação. O procedimento padrão é liberar o app automaticamente, mas você tem outras opções, como mostrado a seguir:

Liberação da versão

Depois que o app for aprovado, poderemos liberá-lo imediatamente, ou se você mesmo preferir liberá-lo, escolha uma data ou hora a liberar manualmente a qualquer momento após a aprovação. Enquanto o app estiver com o status "Liberação do desenvolvedor pendente", você poderá distribuir códigos promocionais, continuar testes no TestFlight Beta ou rejeitar e liberar e enviar uma nova submissão. Independentemente da opção escolhida é necessário processar o app antes de disponibilizá-lo na App Store. Enquanto o app estiver com o status "Processando para a App Store", não será possível criar novos códigos promocionais, convidar novos testadores ou rejeitar o app.

☐ Liberar manualmente esta versão

☒ Liberar automaticamente esta versão ⓘ

☐ Liberar automaticamente essa versão após a revisão do app e não anulado ⓘ

Data e hora local

☒ 03:00

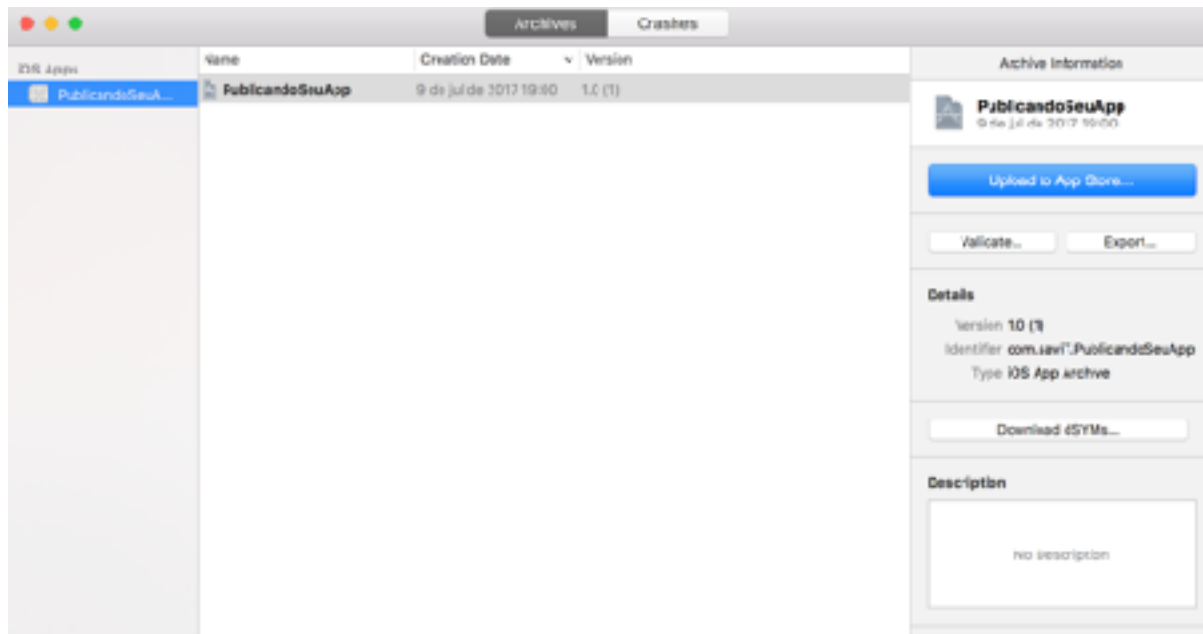
Antes de finalmente submeter o app para revisão, temos que retornar ao Xcode para efetuar o *Build*, para e carregá-lo no iTunes Connect.

Como efetuar o upload e submeter seu app para review

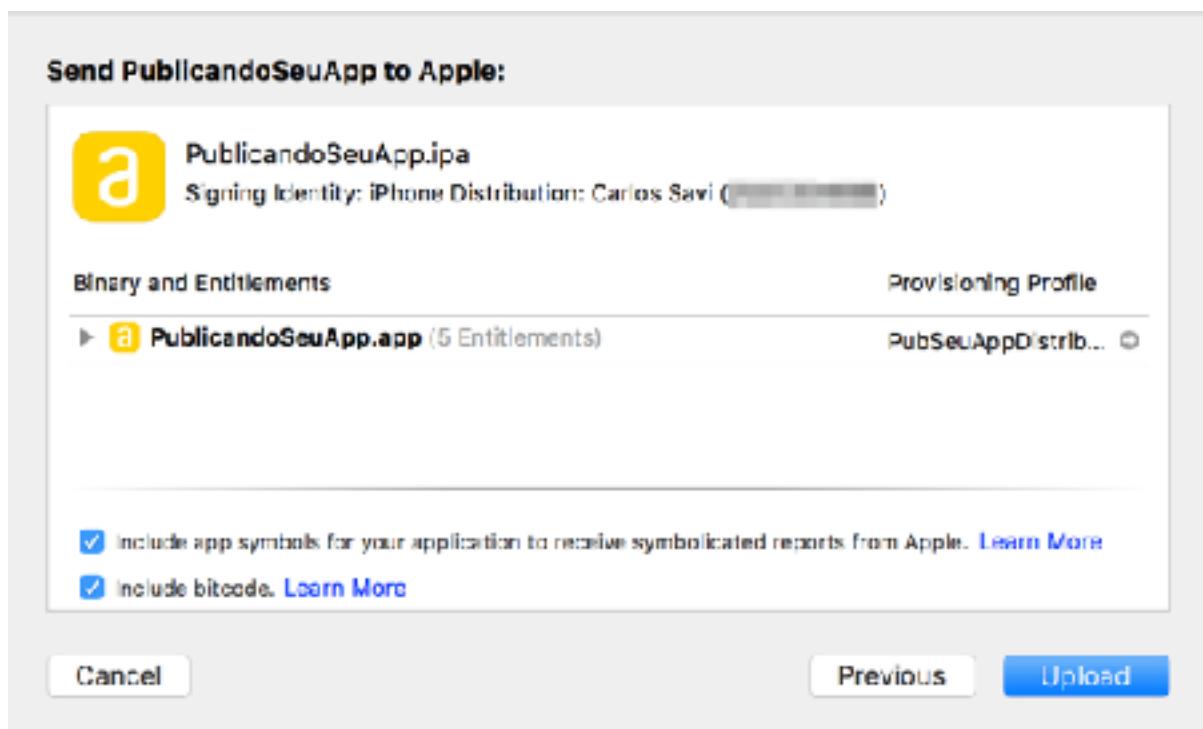
Nesta fase do processo, o nosso app está totalmente configurado no iTunes Connect, faltando apenas efetuar o Build, ou, utilizando o jargão dos desenvolvedores, "gerar o binário (ou ipa)".

A geração é efetuada pelo Xcode, com o projeto aberto. Teremos a sequência destes passos:

1. Trocar o esquema de compilação para **Generic iOS Device**.
2. No menu *Product*, executar a opção **Archive**.
 - Os provisioning profiles devem estar gerados e certificados para que o procedimento de archive seja possível
3. Após a geração, será exibida a seguinte tela:

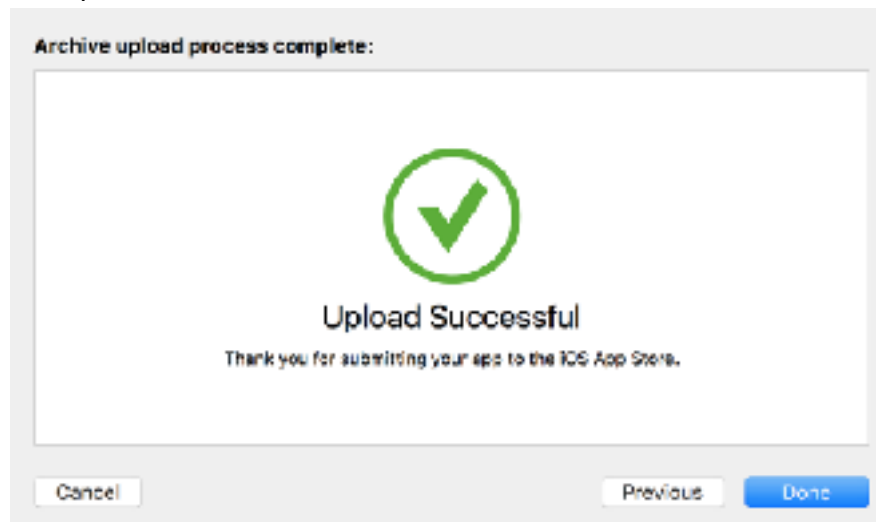


4. Após clicar em <Upload to App Store> será solicitada a confirmação da conta de desenvolvedor e exibida uma tela final de confirmação:

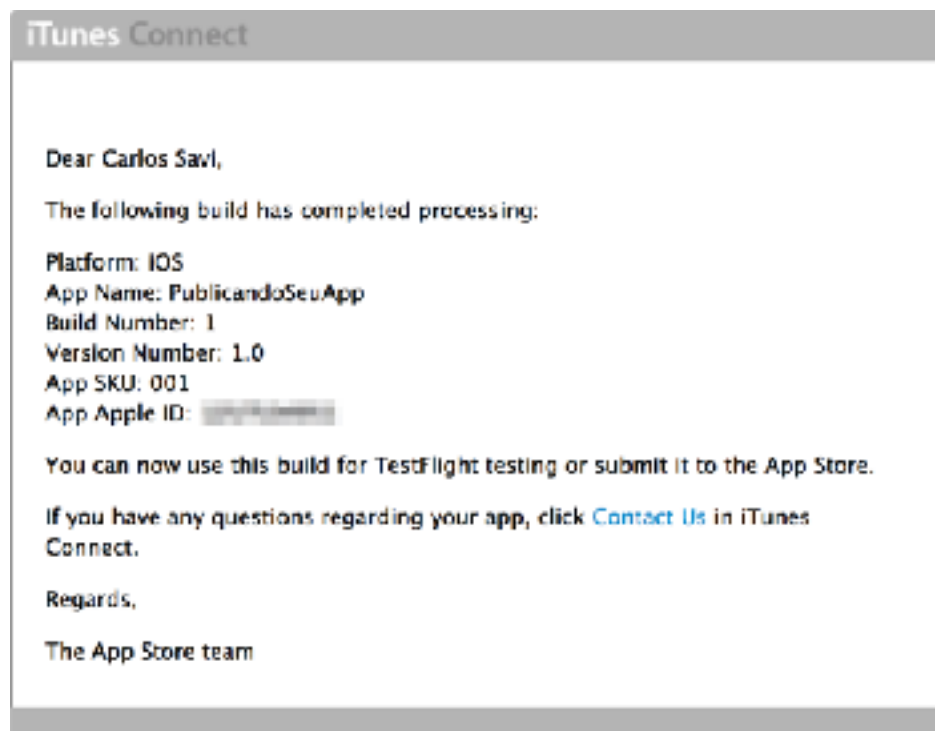


5. Após selecionar <Upload>, e aguardar o tempo de processamento, teremos então o binário disponível para *review*.
6. É possível que ocorram alguns erros durante esse processo. É neste momento que tudo deve se encaixar para a geração do binário - *Bundle ID*; *provisioning profile*, *developer account*, etc. Se houver qualquer inconsistência, o Xcode apontará o erro durante a geração do upload, e você terá que resolver para prosseguir.

7. Quando o procedimento for finalizado, teremos a tela de sucesso!



Vejam que bacana o e-mail enviado pelo time da Apple. Observe que, além de estar apto para ser submetido para a App Store, o seu app também está pronto para publicação na plataforma **TestFlight**:

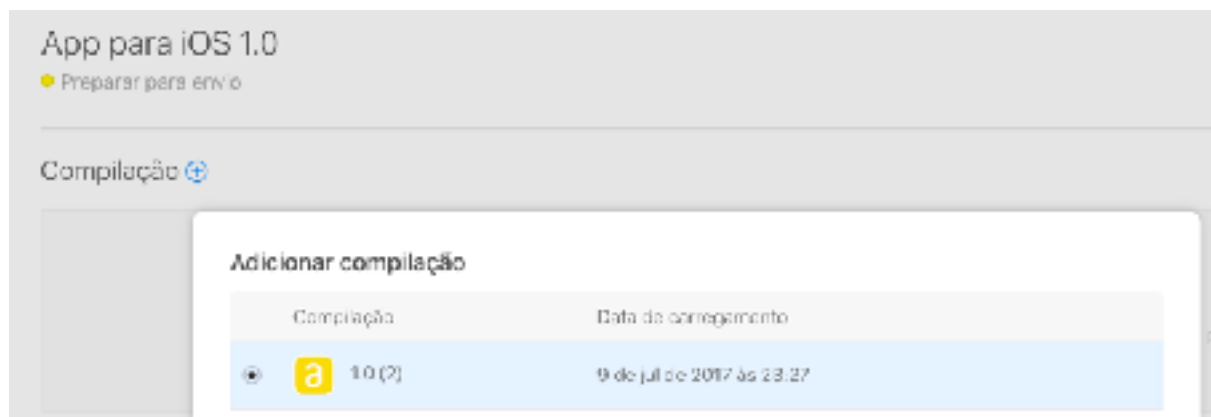


Vamos então ao último passo de todo o processo!

Como submeter o app para review pela Apple

Caso não esteja logado, retorne ao iTunes Connect, localize e selecione seu app em <Meus Apps>, e faça novamente acesso à opção <Preparar para envio>, no menu lateral.

A seção de Compilação deve mostrar um botão [+] ao lado, indicando que há um binário disponível para upload. Caso tenha acabado de executar o passo anterior, é possível que tenha que aguardar um tempo antes de prosseguir:




Ao clicar sobre o botão [+], o binário recém gerado deve ser exibido:

App para iOS 1.0

● Preparar para envio

Compilação

Compilação	Data de carregamento
 1.0 (2)	9 de jul de 2017 às 23:27

Após adicionar a compilação e salvar a operação, o botão <Enviar para Revisão> será habilitado:

Enviar para revisão

Agora é clicar, confirmar algumas operações, e aguardar a mágica acontecer!

O status do aplicativo mudará para "Waiting for Review". Atualmente, aqui no Brasil, a Apple otimizou muito seus processos está levando de 24 a 48 horas para efetuar uma revisão.

Após a aprovação, você terá seu app automaticamente publicado, caso tenha configurado dessa forma, ou estará apto para publicação.

Caso seja rejeitado, você será comunicado sobre os motivos da rejeição, terá que atuar na correção, para então reiniciar o processo de submissão do app.

Após a publicação na loja, será iniciada uma nova fase, onde o desenvolvedor passa a acompanhar o desempenho do app, em relação à downloads, vendas, se for o caso, e análise de desempenho e crashes. É uma fase de melhoria contínua, não somente das funcionalidades do aplicativo como de eventuais correções que sejam necessárias.

É isso, pessoal. Boa sorte e sucesso na publicação de seus próprios aplicativos!