
 博客

登录 | 注册

Q

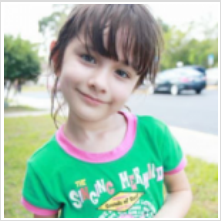
≡



shenjie12345678的专栏

目录视图 摘要视图 RSS 订阅


个人资料



Hello杰少

+ 加关注 发私信

JD.COM 京东



¥499.00 抢购>

¥999.00 抢购>

文章分类

IOS开发 (27)

设计模式 (3)

C++/C 程序开发 (0)

C++/C程序开发 (1)

语音 (2)

仿聊天 (1)

XCode6 (2)

IOS8 (2)

开发工具 (1)

文章存档

2015年06月 (2)

2015年05月 (3)

2015年04月 (1)

2015年03月 (2)

2015年01月 (4)

Bitbucket 让 pull request变得更强大，可即刻提升团队代码质量 云计算行业圆桌论坛 前端精品课程免费看，写课评赢心动大礼！

原 iOS应用程序内购/内付费(一)

标签： IOS 内付费 AppStore StoreKitStoreKit.h ItunesConnect

2015-01-15 15:25 26263人阅读 评论(37) 收藏 举报

分类： IOS开发 (26)

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

很久之前就想出一篇IOS内付费的教程，但是一查网上的教程实在太多了，有的写得真的蛮不错的，就心想算了，于是就保存在草稿箱了。至于为什么写完它呢！真是说来话长，最近公司有个项目经理跑来问我有关苹果内付费相关的细节，跟他聊了半天，从项目对接苹果官方支付接口聊到了如何查看App收益，最后终于使他有了一些眉目，但是悲催的是还要我继续去跟他们项目的程序员讲解（真是疯了），所以我就决定给他们项目写一个内购的文档，所以我顺便把这篇博客完成吧！

=====第一部份=====

首先进入苹果的ItunesConnection (<https://itunesconnect.apple.com>) 点击左号新建一个App应用，点击后该网站会弹出一个信息编辑框，大家只要将上面的信息填充完毕点击save即可在苹果的app平台上拥有一个属于自己的App。

新建 iOS App

名称 ?

版本 ?

主要语言 ?

SKU ?

套装 ID ?

请前往 [Developer Portal](#) 注册一个新的套装 ID。

取消 创建

在套装ID的上，需要提前为该App申请一个AppID以及BundleID，只要是申请成功了就会在选择列表中显示出来。如果有人有疑问如何申请，请看我之前那一篇推送的博客，里面有详细的步骤。附上链接[点击打开链接](#)。

<http://blog.csdn.net/shenjie12345678/article/details/40978977>

第 1 页 (共 16 页)

[展开](#)

阅读排行

- [iOS开发之实现App消息推送](#) (82425)
- [iOS应用程序内购/内付费\(一\)](#) (26165)
- [iOS开发之瀑布流照片墙](#) (23575)
- [iOS多线程开发其实很简单](#) (21142)
- [iOS OC声明变量在@interface](#) (11510)
- [C++基于TCP/IP简单的客户端](#) (9597)
- [苹果设备3.5英寸, 4英寸](#) (9554)
- [iOS 之模拟网易新闻主页](#) (8901)
- [iOS开发之使用Speex格式音频](#) (8650)
- [iOS开发之自定义segmentedControl](#) (7244)

评论排行

- [iOS开发之实现App消息推送](#) (86)
- [iOS应用程序内购/内付费\(一\)](#) (37)
- [iOS开发之瀑布流照片墙](#) (21)
- [iOS开发之异步加载网络图片](#) (10)
- [C++基于TCP/IP简单的客户端](#) (9)
- [iOS 之模拟网易新闻主页](#) (7)
- [苹果设备3.5英寸, 4英寸](#) (7)
- [iOS多线程开发其实很简单](#) (5)
- [iOS平台游戏如何对接GameCenter](#) (5)
- [iOS开发之仿照LinkedIn登录界面](#) (5)

推荐文章

- [* HDFS如何检测并删除多余副本块](#)
- [* Project Perfect让Swift在服务器端跑起来 - 让Perfect更Rails \(五\)](#)
- [* 数据库性能优化之SQL语句优化](#)
- [* Android重难点解析——面试中可能被问到的那些问题](#)
- [* 机器学习系列\(7\)_机器学习路线图 \(附资料\)](#)
- [* 一个程序员Java和C, C++学习之路\(整理\)](#)

最新评论

- [iOS开发之仿照LinkedIn登录界面](#)
夏浩文: 楼主真棒
- [iOS应用程序内购/内付费\(一\)](#)
lwjok2007: @wing_0706:你好, 我也是同样的问题, 你找到原因了吗?
- [解决XCode6在iOS7系统上出现崩溃](#)
lz1z1z1z1z1z1: 我改了为神魔还是不行呢! ?
- [iOS应用程序内购/内付费\(一\)](#)
栗米条: 正式环境需要修改什么吗? 只修改一个收据地址吗?
- [iOS开发之实现App消息推送 \(暴雨过晴天GM1062\)](#)
楼主, simplepush.php文件在哪下?
- [iOS开发之实现App消息推送 \(最Cloud_Pro\)](#)
博主写的很详细 先收藏了
- [iOS应用程序内购/内付费\(一\)](#)

这里顺便多说一句这个ItunesConnect是用来干嘛的, 它是苹果公司给个人或企业提供管理自己App的一个平台。在这个平台上开发者可以新建, 删除和管理自己的App应用, 开发者可以根据需求对App应用进行上架与下架, 编辑App信息, 生成测试app所需的信息, 例如账号, 邀请码等, 还有就是我们今天要讲的内付费功能。当然啦, 他的功能可不止我讲的这些, 我大致说一下这个平台的作用, 如果你经常跟它打交道的話就会慢慢熟悉了。

=====第二部分=====

接下来, 我就来为大家演示一下如何添加付费道具, 首先打开iTunesConnect, 显示如下页面



选择红圈所圈起来的选项, 然后将里面的相关信息补充完毕, 如果缺少这一步, 内购功能是不会成功的。

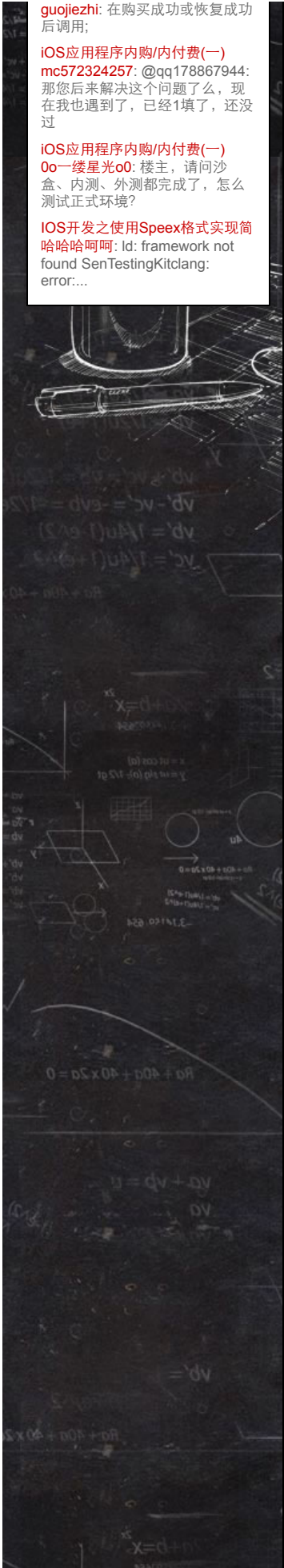
假如你已经完成了上述相关银行账户的设置, 就点击你的App, 选择上面标题栏中的"App 内购买项目"



随后点击左上角的 "create new"选项, 如下图所示, 进入到下一个界面



这个界面是让你选择消费道具的种类, 现在改版的网站是有简体中文翻译的, 所以不像以前打开一看都不知道选哪一个, 甚至都不知道每个代表的什么意思 (比如我第一次遇到的时候, 在领导面前真是囧)。它的种类分为如下几种:



guojiezh: 在购买成功或恢复成功后调用;

iOS应用程序内购/内付费(一)
mc572324257: @qq178867944: 那您后来解决这个问题了么, 现在我也遇到了, 已经填了, 还没过

iOS应用程序内购/内付费(一)
0o一缕星光o0: 楼主, 请问沙盒、内测、外测都完成了, 怎么测试正式环境?

IOS开发之使用Speex格式实现筒哈哈哈哈哈: Id: framework not found SenTestingKitclang: error:....

选择类型

选择您要创建的 App 内购买类型。如果类型不全, 请确保您已同意最近的所有合约。法务用户必须前往 iTunes Connect 上的“协议、税务和银行业务”模块, 同意最新的付费应用程序协议。您必须同意“开发人员计划许可协议”, 然后才能访问付费应用程序协议。为帮助确保您的 App 不易受到欺骗性 App 内购买, 请查看“App 内购买收据验证”文档。

详细了解使用 App 内购买出售产品。

消耗型项目

对于消耗型 App 内购买项目, 用户每次下载时都必须进行购买。一次性服务通常属于消耗型项目, 例如钓鱼 App 中的鱼饵。

选择

非消耗型项目

对于非消耗型 App 内购买项目, 用户仅需要购买一次。不会过期或随使用而减少的服务通常为非消耗型项目, 例如游戏 App 的新跑道。

选择

自动续订订阅

通过自动续订订阅, 用户可以购买指定时间期限内的更新和动态内容。除非用户取消选择, 否则订阅(例如杂志订阅等)会自动续订。

选择

免费订阅

通过免费订阅, 开发者可以将免费订阅内容放入“报刊杂志”。用户注册免费订阅后, 该订阅内容将会出现在与该用户 Apple ID 关联的所有设备上。请注意, 免费订阅不会过期, 并且仅在支持报刊杂志功能的 App 中提供。

选择

非续订订阅

非续订订阅可用于销售有限期限的服务。对于提供静态内容限时访问的 App 内购买项目, 必须使用非续订订阅。例如, 导航 App 中语音导航功能的一周订阅, 或者归档视频或音频在线目录的年度订阅。

选择

一般对项目来说大多数都是选择“消耗型项目”这个种类, 比如游戏中购买金币, 宝石 balabala~之类的, 选中之后就会到这个界面中来:

App 内购买摘要

请为此 App 的内购买项目输入参考名称和产品 ID。

参考名称:

产品 ID:

<http://blog.csdn.net/shenjie12345678>

价格与可用性

在下方输入此 App 内购买项目的价格与可用性详情。

允许销售 ☒ 是 ☐ 否

价格等级

[查看价格表](#)

- 在上图所示的编辑框中输入, 商品名称, 产品ID以及价格等级, 在这边说明一下:
- 1.商品名称根据你的消费道具的实际意义来说明, 比如“100颗宝石”, “100金币”等。
 - 2.产品ID是比较重要的, 由项目自定义, 只要唯一即可, 像我一般都是用App的 bundleID加一个后缀来表示, 这样既跟项目关联又具有唯一性。
 - 3.价格等级的话“查看价格表”中有对应的说明, 可以对照着表中每个国家的货币价格与等级来选择。

我们继续, 在这个网页的接下来部分如图所示:



App 内购买详细信息

语言

下方所示为此 App 内购买项目的详细信息。您始终必须提供至少一种语言。

[添加语言](#)
<http://blog.csdn.net/shenjie12345678>

语言	显示名称	描述
点击“添加语言”以开始操作。		

选择添加语言选项，弹出一个编辑页面：

添加语言

语言

Simplified Chinese

显示名称

钻石X20

描述

花费1元可获得20钻石

<http://blog.csdn.net/shenjie12345678>

Cancel

Save

点击save保存，则会在界面上显示成如下：

App 内购买详细信息

语言

下方所示为此 App 内购买项目的详细信息。您始终必须提供至少一种语言。

[添加语言](#)

语言	显示名称	描述
Simplified Chinese	钻石X20	花费1元可获得20钻石

审核备注（可不填）

与您的 App 内购买相关并可以帮助我们进行审核的其他信息，例如可以使用的测试帐户（用户名和密码等）。审核备注不能超过 4000 字节。

供审核的屏幕快照

在提交 App 内购买以供审核前，您必须先上传屏幕快照。此屏幕快照仅用于审核目的。它不会显示在 App Store 中。屏幕快照必须至少 640x920 像素，并且至少为 72 DPI。

[选取文件](#)

最后一步就是点击“选取文件”提交一张苹果它指定像素（640*920）的商品图片，当他上传完毕后点击“save”按钮，我们这第二部分就大功告成了。提交的商品最后会在内购的页面上显示为如图：

参考名称	产品 ID	类型	Apple ID	状态
		Consumable		Approved
		Consumable		Approved
		Consumable		Approved

这个图是我在已经发布的app上面截取的，添加了3个商品，已经是通过的状态了（显示绿色），当您刚提交的时候，因为通过苹果的审查需要一段时间所以会显示黄色的等待状态，所以不必担心是不是商品编辑错了。如图：

1 In-App Purchases				
参考名称	产品 ID	类型	Apple ID	状态
	http://blog.csdn.net/shenjie12345678	Consumable		Ready to Submit

=====第三部分

这部分，我主要给大家演示一下，如何申请测试账号，利用苹果的 sandbox 测试环境来模拟 AppStore 的购买流程。

在 iTunesConnect 中选择“用户和职能”选项~

iTunes Connect 用户和职能



随后在左上角的选项中选择沙盒测试者，点击左上角的加号图标增加一位测试者，如图：

< 沙盒测试者

添加沙盒测试者

取消 保存

测试者信息

姓氏 名字

电子邮件

密码 确认密码

安全提示问题 安全提示问题答案

出生日期 月份 日 App Store 区域 选择

编辑好相应的内容，点击保存，就创建了一个测试账号，是不是很简单啊！当然这个账号如果你忘记了密码可以重新生成一个，无关紧要。

顺带多句嘴，千万不要在正式的 appstore 上面用沙盒测试的账号来登录，不然后果很严重，千万要牢记在心，此账号只用于测试环境下~

=====第四部分

接下来就是代码部分啦~

1. 首先在项目工程中加入“storekit.framework”，加入头文件#import <StoreKit/StoreKit.h>

2. 在.h文件中加入“SKPaymentTransactionObserver, SKProductsRequestDelegate”监听机制

下面贴上内购的核心代码，就几个函数，我在这边就不在做更多详细的解释了，各位看

官可以运行跑一下就一目了然了。
.h文件

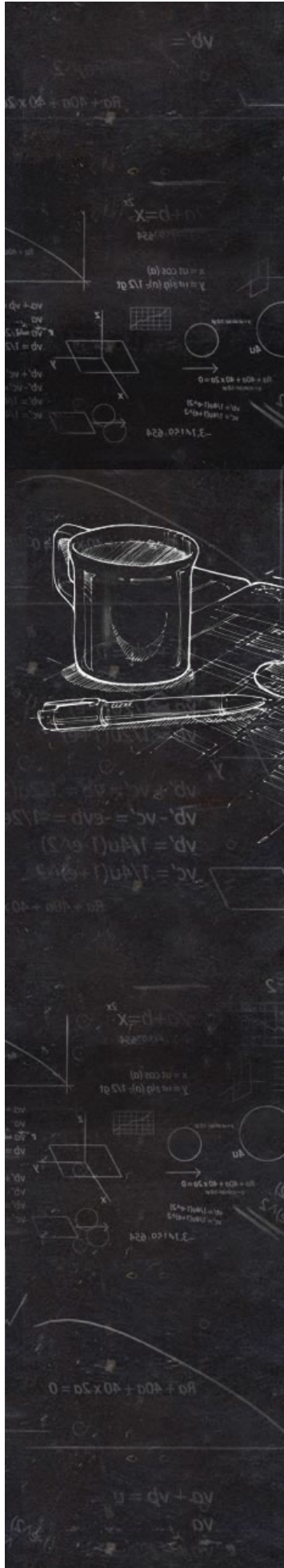
```
[objc]  

01. //
02. // PaymentViewController.h
03. // IAPPayTest
04. //
05. // Created by silicon on 14-10-28.
06. // Copyright (c) 2014年 silicon. All rights reserved.
07. //
08.
09. #import <UIKit/UIKit.h>
10.
11. #import <StoreKit/StoreKit.h>
12.
13. @interface PaymentViewController : UIViewController<SKPaymentTransactionObserver,SKProductsReq
14.
15. @property (strong, nonatomic) IBOutlet UITextField *productID;
16.
17. @property (strong, nonatomic) IBOutlet UIButton *purchase;
18.
19. - (IBAction)purchaseFunc:(id)sender;
20.
21. @end
```

.m文件

```
[objc]    

01. //
02. // PaymentViewController.m
03. // IAPPayTest
04. //
05. // Created by silicon on 14-10-28.
06. // Copyright (c) 2014年 silicon. All rights reserved.
07. //
08.
09. #import "PaymentViewController.h"
10.
11. @interface PaymentViewController ()
12.
13. @end
14.
15. @implementation PaymentViewController
16.
17. - (id)initWithNibName:(NSString *)nibNameOrNil bundle:(NSBundle *)nibBundleOrNil
18. {
19.     self = [super initWithNibName:nibNameOrNil bundle:nibBundleOrNil];
20.     if (self) {
21.         // Custom initialization
22.     }
23.     return self;
24. }
25.
26. - (void)viewDidLoad
27. {
28.     [super viewDidLoad];
29.     // Do any additional setup after loading the view from its nib.
30.
31.     [[SKPaymentQueue defaultQueue] addTransactionObserver:self];
32.     self.productID.text = @"com.games.ztyxs.product_point.1";
33. }
34.
35. - (void)didReceiveMemoryWarning
36. {
37.     [super didReceiveMemoryWarning];
38.     // Dispose of any resources that can be recreated.
```

```
39. }
40.
41. - (IBAction)purchaseFunc:(id)sender {
42.     NSString *product = self.productID.text;
43.     if([SKPaymentQueue canMakePayments]){
44.         [self requestProductData:product];
45.     }else{
46.         NSLog(@"不允许程序内付费");
47.     }
48. }
49.
50. //请求商品
51. - (void)requestProductData:(NSString *)type{
52.     NSLog(@"-----请求对应的产品信息-----");
53.     NSArray *product = [[NSArray alloc] initWithObjects:type, nil nil];
54.
55.     NSSet *nsset = [NSSet initWithArray:product];
56.     SKProductsRequest *request = [[SKProductsRequest alloc] initWithProductIdentifiers:nsset];
57.     request.delegate = self;
58.     [request start];
59.
60. }
61.
62. //收到产品返回信息
63. - (void)productsRequest:(SKProductsRequest *)request didReceiveResponse:
    (SKProductsResponse *)response{
64.
65.     NSLog(@"-----收到产品反馈消息-----");
66.     NSArray *product = response.products;
67.     if([product count] == 0){
68.         NSLog(@"-----没有商品-----");
69.         return;
70.     }
71.
72.     NSLog(@"productID:%@", response.invalidProductIdentifiers);
73.     NSLog(@"产品付费数量:%d",[product count]);
74.
75.     SKProduct *p = nil;
76.     for (SKProduct *pro in product) {
77.         NSLog(@"%@", [pro description]);
78.         NSLog(@"%@", [pro localizedTitle]);
79.         NSLog(@"%@", [pro localizedDescription]);
80.         NSLog(@"%@", [pro price]);
81.         NSLog(@"%@", [pro productIdentifier]);
82.
83.         if([pro.productIdentifier isEqualToString:self.productID.text]){
84.             p = pro;
85.         }
86.     }
87.
88.     SKPayment *payment = [SKPayment paymentWithProduct:p];
89.
90.     NSLog(@"发送购买请求");
91.     [[SKPaymentQueue defaultQueue] addPayment:payment];
92. }
93.
94. //请求失败
95. - (void)request:(SKRequest *)request didFailWithError:(NSError *)error{
96.     NSLog(@"-----错误-----:%@", error);
97. }
98.
99. - (void)requestDidFinish:(SKRequest *)request{
100.     NSLog(@"-----反馈信息结束-----");
101. }
102.
103.
104. //监听购买结果
105. - (void)paymentQueue:(SKPaymentQueue *)queue updatedTransactions:(NSArray *)transaction{
106.     for(SKPaymentTransaction *tran in transaction){
107.
108.         switch (tran.transactionState) {
```

```

109.         case SKPaymentTransactionStatePurchased:
110.             NSLog(@"交易完成");
111.
112.             break;
113.         case SKPaymentTransactionStatePurchasing:
114.             NSLog(@"商品添加进列表");
115.
116.             break;
117.         case SKPaymentTransactionStateRestored:
118.             NSLog(@"已经购买过商品");
119.
120.             break;
121.         case SKPaymentTransactionStateFailed:
122.             NSLog(@"交易失败");
123.
124.             break;
125.         default:
126.             break;
127.     }
128. }
129. }
130.
131. //交易结束
132. - (void)completeTransaction:(SKPaymentTransaction *)transaction{
133.     NSLog(@"交易结束");
134.
135.     [[SKPaymentQueue defaultQueue] finishTransaction:transaction];
136. }
137.
138.
139. - (void)dealloc{
140.     [[SKPaymentQueue defaultQueue] removeTransactionObserver:self];
141.     [super dealloc];
142. }
143.
144. @end

```

代码就这么多，到这边我们的IOS内购教程就接近尾声了，在测试的时候还有几点因素要注意一下：

- 1.沙盒环境测试appStore内购流程的时候，请使用没越狱的设备。
- 2.请务必使用真机来测试，一切以真机为准。
- 3.项目的Bundle identifier需要与您申请AppID时填写的bundleID一致，不然会无法请求到商品信息。

讲了这么多，附上几张测试截屏给大家展示一下：

请求商品时的打印日志

```

2015-01-15 14:16:51.379 BattleTowerHero[757:234366] -----请求对应的产品信息-----
2015-01-15 14:17:08.178 BattleTowerHero[757:234366] -----收到产品反馈消息-----
2015-01-15 14:17:08.179 BattleTowerHero[757:234366] productID:(
)
2015-01-15 14:17:08.179 BattleTowerHero[757:234366] 产品付费数量:1
2015-01-15 14:17:08.180 BattleTowerHero[757:234366] <SKProduct: 0x17801ca90>
2015-01-15 14:17:08.180 BattleTowerHero[757:234366] 花费1元可获得10钻石
2015-01-15 14:17:08.181 BattleTowerHero[757:234366] 6
2015-01-15 14:17:08.182 BattleTowerHero[757:234366] com.shenjie12345678.product_point.1
2015-01-15 14:17:08.183 BattleTowerHero[757:234366] 发送购买请求
2015-01-15 14:17:08.183 BattleTowerHero[757:234366] 商品添加进列表
2015-01-15 14:17:08.184 BattleTowerHero[757:234366] -----反馈信息结束-----

```

交易成功后：


```
2015-01-15 14:16:31.554 BattleTowerHero[757:234366] 
2015-01-15 14:16:51.379 BattleTowerHero[757:234366] -----请求对应的产品信息-----
2015-01-15 14:17:08.178 BattleTowerHero[757:234366] -----收到产品反馈消
息-----
2015-01-15 14:17:08.179 BattleTowerHero[757:234366] productID: (
)
2015-01-15 14:17:08.179 BattleTowerHero[757:234366] 产品付费数量:1
2015-01-15 14:17:08.180 BattleTowerHero[757:234366] <SKProduct: 0x17801ca90>
2015-01-15 14:17:08.180 BattleTowerHero[757:234366] 花费1元可获得10钻石
2015-01-15 14:17:08.181 BattleTowerHero[757:234366] 花费1元可获得10钻石
2015-01-15 14:17:08.182 BattleTowerHero[757:234366] 6
2015-01-15 14:17:08.182 BattleTowerHero[757:234366] com. .... product_point.1
2015-01-15 14:17:08.183 BattleTowerHero[757:234366] 发送购买请求
2015-01-15 14:17:08.183 BattleTowerHero[757:234366] 商品添加进列表
2015-01-15 14:17:08.184 BattleTowerHero[757:234366] -----反馈信息结束-----
2015-01-15 14:19:06.178 BattleTowerHero[757:234366] 交易完成
```

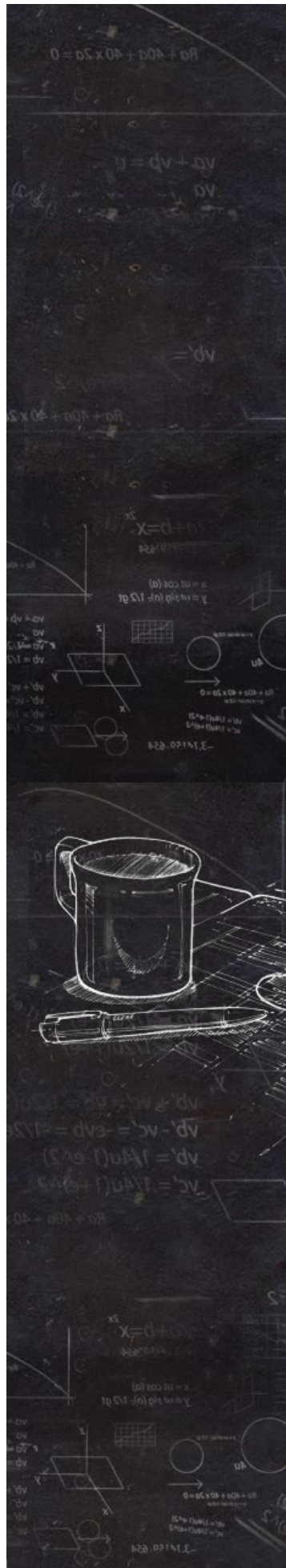
手机截屏:

要求输入AppStore帐密, 使用测试生成的即可

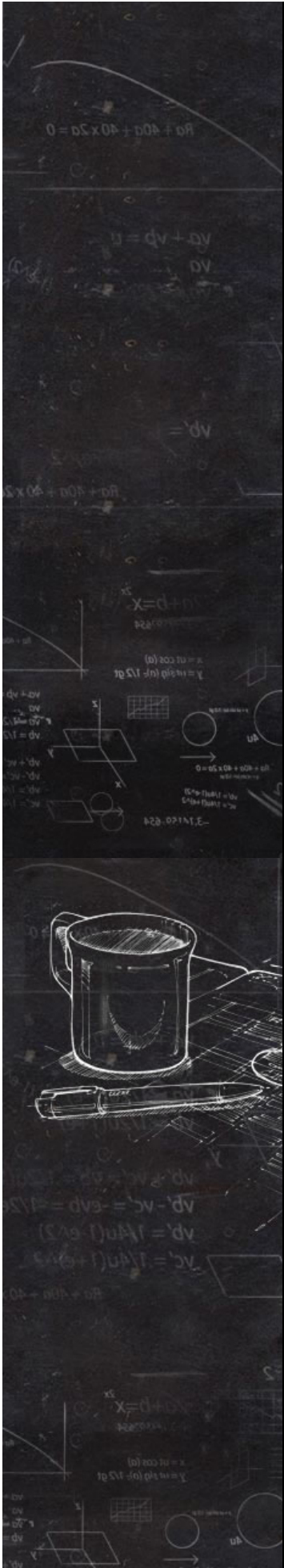




确定购买：



交易完成：



好了，所有的内购流程基本上讲完了，原谅我在图片上的涂抹，因为关系到产品的敏感



词汇所以希望大家能够不介意。赶这篇博客的时间比较匆忙，如果有童鞋还有什么疑问或者我写的那个地方不对欢迎私信我或者评论，我会在第一时间回复。谢谢~



顶

8

踩

0

- ▲ 上一篇
- 苹果设备3.5英寸，4英寸，4.7英寸，5.5英寸屏幕像素指南
- ▼ 下一篇
- ios应用程序内购/内付费(二)

我的同类文章

IOS开发（26）

• IOS内购错误汇总及解决方案

2015-06-23

阅读 1068

• IOS如何使用LaunchImage

2015-05-13

阅读 1523

• IOS打开照相机与本地相册...

2015-05-11

阅读 4643

• 苹果IOS开发者帐号申请流程

2015-03-23

阅读 525

• 多个XCode工程联编进行调...

2015-01-19

阅读 1937

• IOS如何生成一枚精美的像...

2015-06-22

阅读 445

• IOS本地化操作

2015-05-12

阅读 349

• IOS平台游戏如何对接Gam...

2015-04-13

阅读 3503

• IOS多线程开发其实很简单

2015-03-09

阅读 21128

• iOS应用程序内购/内付费(二)

2015-01-15

阅读 2665

更多文章

猜你在找

- 移动APP测试基础到进阶
- 移动手机APP测试从零开始（中级篇）
- 移动手机APP测试从零开始（初级篇）
- 移动手机APP测试从零开始（高级篇）
- ios App研发的最后冲刺：内测与部署

农村投资好项

黑马程序员培

平均年薪（万元）
iOS 25.1
Andri 15
ios工程师月薪

黑马程序员

装修

机动车驾驶证

WEB 前端开发 工程师

查看评论

- 29楼

栗米条

2016-02-24 16:18发表

正式环境需要修改什么吗？只修改一个收据地址吗？
- 28楼

guojiezh

2016-01-28 15:07发表

在购买成功或恢复成功后调用[queue finishTransaction:tran];
- 27楼

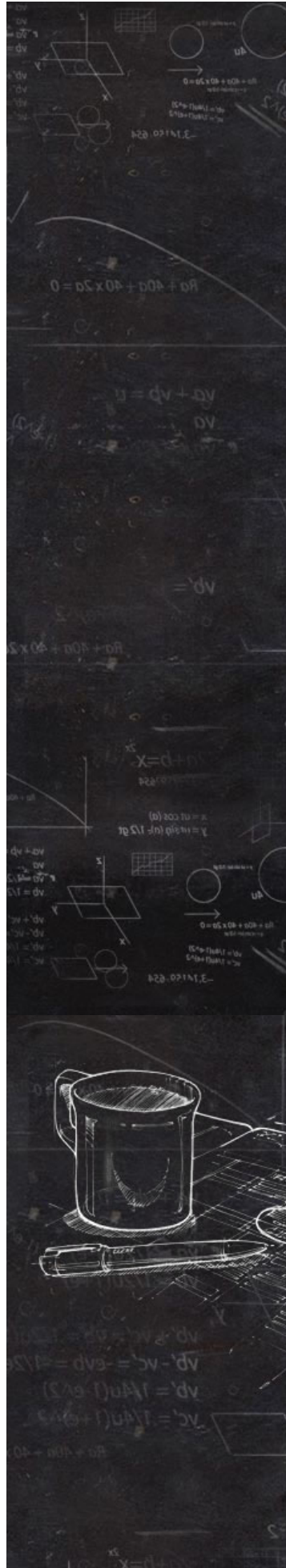
0o一缕星光o0

2016-01-17 11:32发表

楼主，请问沙盒、内测、外测都完成了，怎么测试正式环境？
- 26楼

qq_32734195

2015-12-23 10:55发表



杰少 你好

我想问一下 测试做demo也需要去协议税务银行那里设置东西吗? 如果需要那边怎么设置

25楼 Pokhara_7 2015-12-02 14:26发表



博主你好, 我都按照你的博客配置了一遍, 也购买成功了, 但是为什么只能购买一次, 买第二次就会显示: 您已购买此APP内购买项目, 从项目将免费恢复。我选择的是消耗型项目, 望解答, 谢谢

Re: sinat_27622225 2015-12-21 18:06发表



回复u010675120: 你好, 你的问题解决了么, 我遇到了一样的问题

24楼 依然范特西 2015-11-23 11:33发表



楼主, 我还是不小心看到了你的 bundleID

23楼 LuckyCat0203 2015-11-13 17:26发表



请问, 支付人的信息怎么写入呢, 我用添加了沙盒测试人员, 怎么使用呢?

22楼 花花猪 2015-10-30 10:02发表



只想说一句话, 博主真的好厉害!!!!

帅气~~~

收藏~~~

21楼 qq178867944 2015-10-27 11:37发表



杰哥, 商品状态一直是ready to submit, 两天了还是这样, 是编辑有错吗? 而且一直是这个提示“您的首个 App 内购买项目必须以新的 App 版本提交。请从 App 的“App 内购买项目”中选择然后点击“提交”。
在上传二进制文件并提交首个 App 内购买项目以供审核后, 您可以使用下表提交其他 App 内购买项目。
您仅能使用位于“报刊杂志”类别中的 App 提交免费的 App 内购买项目订阅。”

Re: mc572324257 2016-01-21 14:06发表



回复qq178867944: 那您后来解决这个问题了么, 现在我也遇到了, 已经1填了, 还没过

20楼 岩love阳 2015-10-15 11:22发表



杰少你好! 我现在到支付哪一步后, 点击支付后交易失败, 我用的测试账号, 这是怎么回事啊? 方便的话我QQ是761609909交个朋友

19楼 何岸 2015-09-06 17:22发表



请问, 是不是不可消耗品用这种方法会出现“没有商品”的提示? 我这测试可消耗品是正常的, 不可消耗品[product count]始终为0

18楼 Gen_0 2015-08-28 09:58发表



杰少您好!, 我有几个内购项目, 以前的工程师做的。现在要更改价格。我怎么改也改不了, 请问您知道么? 急!!

17楼 qq_30549047 2015-08-26 16:43发表



我想问一下, 购买成功后app端能不能拿到苹果那端生成的订单号?

16楼 juvelins 2015-08-13 16:14发表



请问下那个响应button的点击方法

15楼 qq_25708917 2015-07-28 17:24发表



您好, 新手在这里请教一个问题。我在itunes connect里新建了一个APP, 然后直接在IAP里添加了一个消耗品类型的商品。(账户之类的都弄好了) 商品截图上传完毕以后商品的状态是ready for submit。这时候我可以不提交APP, 只测试这个IAP的商品吗?

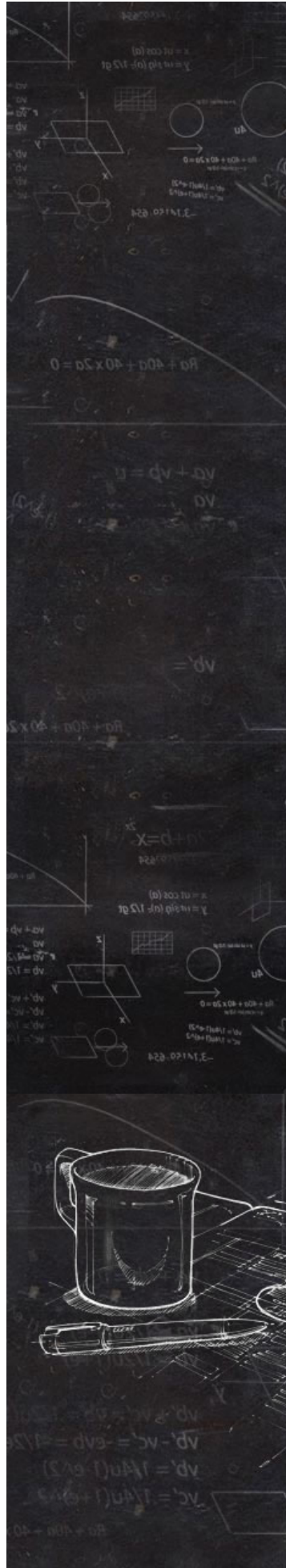
14楼 qq_25708917 2015-07-28 17:24发表



你好, 想请教一个问题。做这个IAP测试, 我的APP本身可以不提交审核吗?

13楼 awodefengduanwu 2015-07-28 14:01发表

楼主 有联系方式吗 想请教个问题



12楼 awodefengduanwu 2015-07-28 13:52发表



楼主 有联系方式吗 还想请教你个问题



11楼 yuedong56 2015-07-26 21:00发表



千万不要在正式的appstore上面用沙盒测试的账号来登录，不然后果很严重。我想知道严重的后果是什么啊？

Re: yuedong56 2015-08-09 15:02发表



回复yuedong56: 实践证明，作者说错了，我用测试账号登录的AppStore，下载不了东西，但是没啥严重的后果!!!

10楼 会飞的蜗牛up 2015-07-25 00:16发表



请教一下，我的请求回来的商品信息是0，为什么不知道是哪一步错了，请指教。

9楼 会飞的蜗牛up 2015-07-25 00:16发表



请教一下，我的请求回来的商品信息是0，为什么不知道是哪一步错了，请指教。

8楼 hds1314520 2015-07-20 11:59发表



您好 我的也是返回的可用的购买数据是0 我也设置其他数据了 但是还是 返回数据时零 请问知道是什么原因吗？那些数据都在无效商品了列表里 怎么给弄出来？

7楼 dayday_up2 2015-07-15 22:58发表



您好，请问，我这边的选择界面，只有免费订阅一项，请问这是怎么回事呢？

Re: sumuanuo 2015-10-07 11:13发表



回复dayday_up2: 原因是你那个法律的东西没有提交 点点法律里面的就行了

6楼 Dominic_7 2015-06-19 00:48发表



你好 请问C++如何调用接口？

5楼 赵青青 2015-06-18 11:18发表



你好，我们的游戏是第一次提交，状态是等待审核。然后银行协议那些已经同意了，也添加了消耗商品，但状态是ready to submit。然后API获取到的可用商品是0个，是要等苹果审核完成后，才能测试内购？

Re: Hello杰少 2015-06-22 10:43发表



回复zhaoqingqing22: 商品状态ready to submit就可以测试了，关键是你调试一下看下商品id到底有没有传正确。

4楼 呐c 2015-05-27 12:01发表



你好，这个真机测试界面是你自己搭的吗？还是怎么弄的？我打算做一个游戏button，点击以后触发购买的事件，这个应该怎么做呢？谢谢

Re: Hello杰少 2015-06-22 10:41发表



回复u013192061: u3d的话通过dll导出点击事件，回调通过onSendUnityMessage 方法 ,cocos2d-x引擎因为是基于c++的所以触发事件和回调也通过dll可实现

3楼 wing_0706 2015-03-13 10:47发表



你好，我创建了内购道具 但是response.products 总是为0啊
这是为什么啊
但是response.invalidProductIdentifiers这里有我创建ed的id
求助。。

Re: lwjok2007 5天前 20:13发表



回复wing_0706: 你好，我也是同样的问题，你找到原因了吗？

Re: Hello杰少 2015-04-03 13:20发表



回复wing_0706: 为0, 那就表示没有此商品啊

2楼 [Hello杰少](#) 2015-03-05 17:34 发表



都需要的, 只要有定价的东西就跟你三七开

1楼 [Miracle_A](#) 2015-03-01 11:40 发表



想请教一个问题, 是采用内付费是否需要向苹果公司分成30%, 还是说只有应用收费才分成

您还没有登录,请[\[登录\]](#)或[\[注册\]](#)

* 以上用户言论只代表其个人观点, 不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题	Hadoop	AWS	移动游戏	Java	Android	iOS	Swift	智能硬件	Docker	OpenStack
VPN	Spark	ERP	IE10	Eclipse	CRM	JavaScript	数据库	Ubuntu	NFC	WAP
jQuery	BI	HTML5	Spring	Apache	.NET	API	HTML	SDK	IIS	Fedora
XML	LBS	Unity	Splashtop	UML	components	Windows Mobile	Rails	QEMU	KDE	Cassandra
CloudStack	FTC	coremail	OPhone	CouchBase	云计算	iOS6	Rackspace	Web App	SpringSide	Maemo
Compuware	大数据	aptech	Perl	Tornado	Ruby	Hibernate	ThinkPHP	HBase	Pure	Solr
Angular	Cloud Foundry	Redis	Scala	Django	Bootstrap					

[公司简介](#) | [招贤纳士](#) | [广告服务](#) | [银行汇款帐号](#) | [联系方式](#) | [版权声明](#) | [法律顾问](#) | [问题报告](#) | [合作伙伴](#) | [论坛反馈](#)

网站客服 杂志客服 微博客服 webmaster@csdn.net 400-600-2320 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏乐知网络技术有限公司 提供商务支持
京 ICP 证 09002463 号 | Copyright © 1999-2014, CSDN.NET, All Rights Reserved

