接sdk的时候，ios要屏蔽外币充值

IOS包环境开放1元、3元的充值档位

苹果接入需要提供游客登录模式

个人认为如果要100%保证通过显然在现阶段有一定难度，我们更实际或效率的做法是通过细化流程和条例以及后续提交准备，尽量增加通过概率并保证被拒后的跟进提交速度以及质量（包括快速的申诉提交），下面简述一下：  
  
1.条例的把控细分：将此类审核作成流程规范并根据条例细节拆分并明确到各部门负责，最后由qa进行把关  
说明：之前没有一个明确的划分，希望在op，能落实到部门甚至负责人专门更针对和专业的把关并作为经验和流程延续下去  
  
2.提交版本的服务器配置：极简，尽量摒弃一切可能导致歧义的设定，文字，运营功能的出现  
说明：这点我们已经在执行，但并不彻底，需要优化并定义标准，何能上，何不能上，谁确认公司内标准，需要商议  
  
3.条例的吃透：坦白说，包括我们公司在内的大部分app开发商在之前都仅仅是把握了重点审核内容，对于很多条例抱着“之前游戏也有问题不是一样过了么”的心态，这点的确能有助效率，但也容易因苹果尺度的张弛埋下了地雷，如需真正提高通过率，我们必须做一个比较彻底的条例解读甚至case扩展，制定相关标准。  
  
另外，粗略分析了之前的一些被拒案例并做了大致模块划分如下：  
  
1.货币以及兑换机制-项目研发&sdk&PF  
相关条例：  
11.2使用应用内支付系统（IAP）以外的系统购买内容、功能或服务的应用软件将会被拒绝。   
说明：命名问题和购买机制，这点我们有一定经验  
11.4 应用程序使用IAP购买积分（Credit）或者其他的货币必须在本应用中消费。   
说明：即使你的货币并非如11.2描述，但如果苹果认定，我们的货币可在除它以外的比如我们梦宝谷平台进行多个游戏兑换甚至兑换成多个游戏可用的平台积分，都可能导致大概率被拒  
  
2.应用稳定性（crash问题）-项目研发&sdk&Qa  
相关条例：  
2.1  
说明：经验来看，这点他们的审核尺度针对的是高几率和条件必现crash问题，小概率的crash风险不大。  
  
3.所有新增条例-共同确认  
说明：任何最新增加条例，都可能被定义为审核重点如隐私条例，所以跟进审核指南的更新非常重要  
  
4.苹果测试需求缺失（如缺少提供给对方的测服账号，且该账号需要证明app的任何数据-项目研发）  
说明：测试环境相关必须搭建完整并且账号需要特殊性  
  
5.尺度问题（主要集中在美术资源）-项目研发  
说明：保险的方案是审核后的资源替换  
  
6.push  
相关条例：  
5.6 应用程序不可使用推送通知发送广告、促销或任何类型的直销信息  
说明：push我们遇到的情况不多，客观原因是我们不会在审核期间使用push,但我们必须审核push内容，包含引导广告类的push将非常危险  
  
7.适配尺寸问题-qa控制  
说明：和我们的适配标准一致  
  
8.一切安卓信息和其他任何平台信息不能被提及-pf-研发&运营  
相关条例：  
3.1 应用或者元数据中提到其他任何移动平台将会被拒  
说明：我们的游戏曾经因在平台外链一个问答环节提到了安卓2字被拒  
  
9.存储  
相关条例：  
2.2.3 应用必须遵守iOS数据储存指导方针(iOS Data Storage Guidelines )，否则应用将被拒。  
  
  
2.需要去除testin相关的SDK。目前只要有testin相关的SDK，全部都会被苹果拒掉。