



# Linii directoare privind App Review

Aplicațiile schimbă lumea, îmbogățesc viețile oamenilor și le permit dezvoltatorilor ca dvs. să inoveze mai mult ca niciodată. Drept urmare, App Store s-a transformat într-un ecosistem interesant și vibrant pentru milioane de dezvoltatori și peste un miliard de utilizatori. Indiferent dacă sunteți un dezvoltator debutant sau o echipă mare de programatori experimentați, suntem încântați că creați aplicații pentru platformele noastre și dorim să vă ajutăm să înțelegeți liniile directoare, astfel încât să aveți încredere că aplicația dvs. va trece rapid de procesul de examinare.

**august 2024**

<b>Introducere</b>	<b>4</b>
<b>Înainte de trimitere</b>	<b>5</b>
<b>1. Siguranță</b>	<b>6</b>
1.1 Conținut inacceptabil	6
1.2 Conținut generat de utilizatori	7
1.2.1 Conținut de la creatori	8
1.3 Categoria pentru copii	8
1.4 ➔ Vătămare fizică	9
1.5 ➔ Informații despre dezvoltator	9
1.6 ➔ Securitatea datelor	10
1.7 Raportarea activităților infracționale	10
<b>2. Performanță</b>	<b>10</b>
2.1 Caracterul complet al aplicației	10
2.2 Testarea beta	10
2.3 ➔ Metadate precise	11
2.4 Compatibilitatea cu echipamentele hardware	13
2.5 Cerințe de software	14
<b>3. Aspecte comerciale</b>	<b>16</b>
3.1 Plăți	17
3.1.1 Achiziții din aplicație	17
3.1.1(a) Link către alte modalități de achiziție	18
3.1.2 Abonamente	19
3.1.2(a) Utilizări permise	19
3.1.2(b) Upgrade-uri și downgrade-uri	20
3.1.2(c) Informații despre abonament	20
3.1.3 Alte modalități de achiziție	20
3.1.3(a) Aplicații pentru citit	20
3.1.3(b) Servicii multiplatformă	21
3.1.3(c) Servicii pentru întreprinderi	21
3.1.3(d) Servicii de la persoană la persoană	21
3.1.3(e) Bunuri și servicii în afara aplicației	21
3.1.3(f) Aplicații independente gratuite	21
3.1.3(g) Aplicații pentru gestionarea reclamelor	21
3.1.4 Conținut specific hardware-ului	22
3.1.5 Criptomonede	22
3.2 Alte probleme privind modelul de afaceri	22
3.2.1 Acceptabile	22
3.2.2 Inacceptabile	23

<b>4. Proiectare</b>	<b>24</b>
4.1 Copii	24
4.2 Funcționalitate minimă	25
4.2.7 Aplicații client Remote Desktop	25
4.3 Spam	26
4.4 🚫 Extensii	26
4.5 🚫 Site-uri și servicii Apple	27
4.6 Omis intenționat.	28
4.7 🚫 Mini-aplicații, mini-jocuri, jocuri în flux, chatboți, plug-inuri și emulatoare de jocuri	28
4.8 🚫 Servicii de login	29
4.9 🚫 Apple Pay	30
4.10 🚫 Monetizarea capabilităților încorporate	30
<b>5. 🚫 Aspecte juridice</b>	<b>30</b>
5.1 🚫 Confidențialitate	30
5.1.1 🚫 Colectarea și păstrarea datelor	31
5.1.2 🚫 Utilizarea și partajarea datelor	32
5.1.3 🚫 Sănătate și cercetare privind sănătatea	33
5.1.4 Copii	34
5.1.5 🚫 Servicii de localizare	35
5.2 Proprietatea intelectuală	35
5.3 Jocuri, jocuri de noroc și loterii	36
5.4 🚫 Aplicații VPN	36
5.5 🚫 Gestionarea dispozitivelor mobile	37
5.6 🚫 Cod de conduită pentru dezvoltatori	37
5.6.1 Recenzii în App Store	37
5.6.2 🚫 Identitatea dezvoltatorului	38
5.6.3 Descoperirea fraudei	38
5.6.4 Calitatea aplicației	38
<b>După trimitere</b>	<b>38</b>

## Introducere

Principiul care ghidează App Store este simplu: dorim să oferim o experiență sigură pentru utilizatorii care doresc acces la aplicații și o oportunitate excelentă de reușită pentru toți dezvoltatorii. Facem acest lucru punând la dispoziție un magazin de aplicații App Store foarte bine pus la punct, unde fiecare aplicație este analizată de experți, unde o echipă editorială îi ajută pe utilizatori să descopere aplicații noi în fiecare zi. De asemenea, scanăm fiecare aplicație pentru malware și alt software care poate afecta siguranța, securitatea și confidențialitatea utilizatorilor. Aceste eforturi au făcut ca platformele Apple să fie cele mai sigure pentru consumatorii din întreaga lume.

În Uniunea Europeană, dezvoltatorii pot să distribuie și aplicații iOS notarizate de pe piețe alternative de aplicații. Aflați mai multe despre [piețele alternative de aplicații](#) și despre [Notarizarea aplicațiilor iOS](#). Puteți vedea ce linii directoare se aplică pentru Notarizarea aplicațiilor iOS dând clic pe „Show Notarization Review Guidelines Only” (Afișează numai liniile directoare pentru examinarea notarizării) din meniul din partea stângă.

Pentru orice altceva, există întotdeauna internetul deschis. Dacă modelul și liniile directoare ale App Store sau piețele alternative de aplicații și Notarizarea pentru aplicațiile iOS nu sunt cele mai bune pentru aplicația sau ideea dvs. de afaceri, nu-i nimic, vă oferim Safari pentru o experiență web excelentă.

Pe paginile următoare veți găsi cele mai recente linii directoare ale noastre, structurate în cinci secțiuni separate: Siguranță, Performanță, Afaceri, Proiectare și Juridic. App Store se schimbă și se îmbunătățește în permanență pentru a ține pasul cu nevoile clienților noștri și ale produselor noastre. De asemenea, și aplicațiile dvs. trebuie să se schimbe și să se îmbunătățească pentru a rămâne în App Store.

Alte câteva aspecte de reținut cu privire la distribuirea aplicației dvs. pe platformele noastre:

- Sunt mulți copii care descarcă multe aplicații. Controalele parentale sunt foarte bune pentru a proteja copiii, dar trebuie să participați și dvs. Așadar, să știți că suntem atenți și la copii.
- App Store este o modalitate excelentă de a ajunge la sute de milioane de oameni din întreaga lume. Dacă creați o aplicație pe care doriți doar să o arătați familiei și prietenilor, App Store nu este cel mai bun loc pentru a face acest lucru. Luați în considerare posibilitatea de a utiliza Xcode pentru a vă instala gratuit aplicația pe un dispozitiv sau de a utiliza distribuția Ad Hoc disponibilă pentru membrii Apple Developer Program. Dacă tocmai ați început, aflați mai multe despre [Apple Developer Program](#).
- Susținem cu tărie ideea ca toate punctele de vedere să fie reprezentate în App Store, atât timp cât aplicațiile sunt respectuoase față de utilizatorii cu opinii diferite, iar calitatea experienței aplicației este excelentă. Vom respinge aplicațiile cu conținut sau comportament pe care îl considerăm exagerat. Ce înseamnă exagerat? Păi, așa cum a spus un judecător al Curții Supreme, „Vom ști când vom vedea”. Și credem că veți ști și dvs. atunci când vă va ieși în cale.
- Dacă încercați să păcăliți sistemul (de exemplu, încercând să păcăliți procesul de examinare, să furați date ale utilizatorilor, să copiați munca altui dezvoltator, să manipulați evaluările sau investigațiile din App Store), aplicațiile dvs. vor fi eliminate din magazin și vă vom exclude din Apple Developer Program.

- Aveți responsabilitatea să vă asigurați că toate elementele din aplicația dvs. respectă aceste linii directoare, inclusiv rețelele publicitare, serviciile de analiză și SDK-urile terților, prin urmare analizați-le și alegeți-le cu atenție.
- Unele caracteristici și tehnologii care nu sunt în general disponibile pentru dezvoltatori pot fi oferite ca drepturi pentru cazuri de utilizare limitată. De exemplu, oferim drepturi pentru CarPlay Audio, HyperVisor și Privileged File Operations.

Sperăm că aceste linii directoare vă vor ajuta să treceți mai ușor prin procesul de examinare și că aprobările și respingerile vor rămâne consecvente la nivelul întregii comisii. Acesta este un document în continuă schimbare; aplicațiile noi care ridică întrebări noi pot duce la crearea de reguli noi în orice moment. Poate că aplicația dvs. va declanșa acest lucru. Ne plac și aceste lucruri și respectăm ceea ce faceți. Ne străduim din răspuțeri să creăm cea mai bună platformă din lume pentru ca dvs. să vă exprimați talentele și să vă câștigați existența.

---

## Înainte de trimitere

Pentru a facilita aprobarea aplicației dvs., consultați greșelile frecvente de mai jos, care pot încetini procesul de analizare sau pot determina respingerea. Acestea nu înlocuiesc liniile directoare și nu garantează aprobarea, dar verificarea tuturor elementelor din această listă este un bun început. Dacă aplicația dvs. nu mai funcționează adecvat sau nu o mai susțineți în mod activ, aceasta va fi eliminată din App Store. [Aflați mai multe despre îmbunătățirile App Store.](#)

Nu uitați să:

- Testați aplicația pentru eventuale blocaje și erori
- Vă asigurați că toate informațiile și metadatele aplicației sunt complete și exacte
- Actualizați datele dvs. de contact, în caz că este necesar ca App Review să vă contacteze
- Acordați acces complet la aplicația dvs. pentru App Review. Dacă aplicația dvs. include funcții bazate pe cont, furnizați fie un cont demonstrativ activ, fie un mod demonstrativ cu funcții complete, precum și orice alte echipamente hardware sau resurse care pot fi necesare pentru examinarea aplicației (de ex., acreditările de login sau un cod QR eșantion)
- Activați serviciile de backend, astfel încât să fie online și accesibile în timpul examinării
- Includeți explicații detaliate ale funcțiilor neevidente și ale achizițiilor din aplicație în notele pentru App Review, incluzând documente justificative, acolo unde este cazul
- Verificați dacă aplicația dvs. respectă liniile directoare din alte documente, cum sunt:

## Documentație pentru dezvoltatori

- [SwiftUI](#)
- [UIKit](#)
- [AppKit](#)
- [Extensii pentru aplicații](#)
- [Optimizarea datelor aplicației dvs. pentru Backup iCloud](#)
- [Apple File System](#)
- [Asistență pentru App Store Connect](#)
- [Asistență pentru conturi de dezvoltator](#)

## Linii directoare pentru design

- [Linii directoare pentru interfața umană](#)

## Linii directoare pentru marcă și marketing

- [Linii directoare pentru resurse de marketing și identitate](#)
- [Linii directoare pentru marketing Apple Pay](#)
- [Linii directoare pentru adăugare în Portofel Apple](#)
- [Linii directoare pentru utilizarea mărcilor comerciale și a drepturilor de autor Apple](#)

Linii directoare care includ  se aplică [Notarizării pentru aplicațiile iOS](#) în UE.

---

# 1. Siguranță

Când oamenii instalează o aplicație din App Store, vor să aibă încredere că o pot face în siguranță, mai exact, că aplicația nu are conținuturi supărătoare sau ofensatoare, că nu le va deteriora dispozitivul și că este improbabil ca utilizarea sa să provoace vătămări fizice. Am reunit principalele capcane mai jos, dar, dacă intenția dvs. este să șocați sau să jigniți alte persoane, atunci App Store nu este locul potrivit pentru dvs. Unele dintre aceste reguli sunt incluse și în procesul de Notarizare pentru aplicațiile iOS.

## 1.1 Conținut inacceptabil

Aplicațiile nu trebuie să includă conținuturi ofensatoare, insensibile, supărătoare, menite să dezguste, de foarte prost gust sau, pur și simplu, înfricoșătoare. Exemple de astfel de conținuturi sunt:

**1.1.1** Conținuturi defăimătoare, discriminatorii sau răutăcioase, incluzând trimiteri sau comentarii legate de religie, rasă, orientare sexuală, gen, naționalitate/etnie sau alte grupuri țintă, în special dacă este probabil ca aplicația să umilească, să intimideze sau să facă rău unui individ sau unui grup țintă. Satiriștii și umoriștii politici profesioniști sunt, în general, exonerati de la această cerință.

**1.1.2** Reprezentări realiste ale uciderii, mutilării, torturării sau abuzului împotriva unor persoane sau animale sau conținuturi care încurajează violența. „Inamicii” din jocuri nu pot viza exclusiv o rasă sau o cultură specifică, un guvern real, o corporație sau orice altă entitate reală.

**1.1.3** Descrierile care încurajează utilizarea ilegală sau imprudentă a armelor și a obiectelor periculoase sau care facilitează cumpărarea de arme de foc și muniții.

**1.1.4** Materialele de natură sexuală explicită sau pornografice, definite astfel: „descrieri sau imagini explicite ale organelor sau actelor sexuale, cu scop de stimulare erotică, mai degrabă decât estetică sau emoțională”. Acestea includ aplicațiile de „întâlniri erotice” și alte aplicații care pot include materiale pornografice sau pot fi utilizate pentru facilitarea prostituției, a traficului și exploatării de ființe umane.

**1.1.5** Comentarii instigatoare de natură religioasă sau citate inexacte sau înșelătoare din texte religioase.

**1.1.6** ➡ Informații și funcții false, inclusiv date inexacte despre dispozitiv sau funcționalități de tip trucuri/glume, cum ar fi urmăritorii de localizare falși. Mențiunea că aplicația are „scopuri de divertisment” nu vă exonerează de la respectarea acestei linii directoare. Aplicațiile care permit efectuarea de apeluri anonime sau farse telefonice ori prin SMS/MMS vor fi respinse.

**1.1.7** Ideile rău-intenționate prin care se încearcă să se facă bani sau să se obțină profit pe seama evenimentelor recente sau actuale, cum sunt conflictele violente, atacurile teroriste și epidemiile.

## **1.2 Conținut generat de utilizatori**

Aplicațiile cu conținut generat de utilizatori prezintă provocări deosebite, de la încălcarea drepturilor de proprietate intelectuală la comportament agresiv sub masca anonimatului. Pentru prevenirea abuzurilor, aplicațiile cu conținut generat de utilizatori sau rețelele de socializare trebuie să includă:

- O metodă de filtrare a materialelor inacceptabile care să împiedice postarea acestora în aplicație
- Un mecanism de raportare a conținutului ofensiv și răspunsuri prompte la problemele semnalate
- Posibilitatea de a bloca utilizatorii care comit abuzuri, astfel încât să nu mai poată utiliza serviciul
- Publicarea datelor de contact, astfel încât utilizatorii să vă poată contacta cu ușurință

Aplicațiile cu conținut generat de utilizatori sau serviciile care ajung să fie utilizate preponderent pentru conținuturi pornografice, experiențele de tip Chatroulette, obiectificarea unor persoane reale (de ex., voturi „sexy sau nu”), amenințările fizice sau comportamentul agresiv nu își au locul în App Store și pot fi îndepărtate fără înștiințare prealabilă. Dacă aplicația dvs. include conținut generat de utilizatori de la un serviciu bazat pe web, poate afișa conținut incidental „NSFW” pentru adulți, cu condiția ca acest conținut să fie ascuns implicit și să fie afișat numai dacă utilizatorii îl activează prin intermediul site-ului dvs. web.

## 1.2.1 Conținut de la creatori

Aplicațiile cu conținut de la o comunitate specifică de utilizatori numiți „creatori” sunt o oportunitate excelentă, dacă sunt moderate corect. Aceste aplicații oferă o experiență deosebită unificată prin care clienții pot interacționa cu diferite tipuri de conținut de la creatori. Ele oferă instrumente și programe care ajută această comunitate de creatori care nu sunt dezvoltatori să creeze, să partajeze și să monetizeze experiențele generate de utilizatori. Aceste experiențe nu trebuie să modifice caracteristicile și funcționalitatea de bază a aplicației native, ci mai degrabă, să adauge conținut la acele experiențe structurate. Aceste experiențe nu sunt „aplicații” native programate de dezvoltatori, ci sunt conținuturi în cadrul aplicației și sunt tratate de App Review drept conținut generat de utilizatori. Astfel de conținut de la creatori poate include videoclipuri, articole, materiale audio și chiar jocuri obișnuite. App Store acceptă aplicațiile care oferă astfel de conținut generat de utilizatori, atât timp cât acestea respectă toate Linii directe, inclusiv Linia directoare 1.2 privind moderarea conținutului generat de utilizatori și Linia directoare 3.1.1 privind plățile și achizițiile din aplicație. Aplicațiile de la creatori trebuie să menționeze clasificarea în funcție de vârstă a conținutului de la creatori cu cea mai mare clasificare în funcție de vârstă disponibil în aplicație și să comunice utilizatorilor care conținuturi necesită achiziții suplimentare.

## 1.3 Categoria pentru copii

Categoria pentru copii este un mod excelent de a permite utilizatorilor să găsească rapid aplicații proiectate pentru copii. Dacă doriți să participați la Categoria pentru copii, trebuie să vă concentrați pe crearea unei experiențe excelente în special pentru utilizatorii mai tineri. Aceste aplicații nu trebuie să includă linkuri către conținuturi din afara aplicației, ocazii de cumpărare sau alte lucruri care distrag atenția copiilor, decât dacă sunt limitate la o zonă rezervată în acest sens și protejată prin control parental. Rețineți că din momentul în care clienții se așteaptă ca aplicația dvs. să respecte cerințele Categoriei pentru copii, aceasta va trebui să continue să respecte aceste linii directe cu ocazia actualizărilor ulterioare, chiar dacă decideți să deselectați categoria. Aflați mai multe despre [controlul parental](#).

Este necesar să respectați legislația în vigoare la nivel mondial cu privire la confidențialitate în ceea ce privește colectarea de date de la copii online. Pentru mai multe informații, consultați [secțiunea Confidențialitate](#) din aceste linii directe. În plus, aplicațiile din Categoria pentru copii nu pot trimite informații de identificare personală sau informații despre dispozitiv la terți. Aplicațiile din Categoria pentru copii nu trebuie să includă analize efectuate de terți sau reclame de la terți. Acest lucru garantează o experiență mai sigură pentru copii. În cazuri limitate, analizele efectuate de terți pot fi permise, cu condiția ca serviciile să nu colecteze și să nu transmită IDFA sau informații de identificare despre copii (cum ar fi numele, data nașterii, adresa de e-mail), localizarea lor sau dispozitivele lor. Acest lucru include orice dispozitiv, rețea sau alte informații care ar putea fi utilizate direct sau în combinație cu alte informații pentru identificarea utilizatorilor și a dispozitivelor acestora. Reclamele contextuale de la terți pot fi, de asemenea, permise în cazuri limitate, cu condiția ca serviciile respective să aibă practici și politici documentate public pentru aplicațiile din Categoria pentru copii, care să includă examinarea umană a creatorilor de reclame în ceea ce privește caracterul adecvat pentru grupa de vârstă.



## 1.4 ➡ Vătămare fizică

Dacă aplicația dvs. se comportă într-un fel care presupune riscuri de vătămare fizică, o putem respinge. De exemplu:

**1.4.1 ➡** Aplicațiile medicale care pot furniza date sau informații inexacte sau care pot fi utilizate pentru diagnosticarea sau tratamentul pacienților ar putea să fie examinate mai riguros.

- Aplicațiile trebuie să dezvăluie date și metodologii în sprijinul pretenției de exactitate a măsurătorilor de sănătate, iar dacă nivelul de exactitate sau metodologia nu pot fi validate, vă vom respinge aplicația. De exemplu, aplicațiile care susțin că efectuează radiografii, măsoară tensiunea arterială, temperatura corpului, glicemia sau nivelul de oxigen din sânge utilizând numai senzorii de pe dispozitiv nu sunt permise.

- Aplicațiile trebuie să le reamintească utilizatorilor să se adreseze medicului, în plus față de utilizarea aplicației, înainte de a lua decizii de natură medicală.

Dacă aplicația dvs. medicală a fost aprobată de autoritățile de reglementare, vă rugăm să furnizați un link către documentația respectivă în cadrul aplicației.

**1.4.2 ➡** Calculatoarele de doze de medicamente trebuie să fie furnizate de producătorul medicamentului, un spital, o universitate, o societate de asigurări de sănătate, o farmacie sau o altă entitate autorizată sau să aibă aprobarea FDA sau a uneia dintre omoloagele sale internaționale. Având în vedere potențialul de vătămare a pacienților, este necesar să ne asigurăm că aplicația va oferi asistență și actualizări pe termen lung.

**1.4.3** Aplicațiile care încurajează consumul de tutun și țigări electronice, droguri ilegale sau cantități excesive de alcool nu sunt permise. Aplicațiile care încurajează minorii să consume oricare dintre aceste substanțe vor fi respinse. Facilitarea comercializării de substanțe controlate (cu excepția farmaciilor autorizate și a dispensarelor de cannabis autorizate sau, în orice caz, legale) sau tutun nu sunt permise.

**1.4.4 ➡** Aplicațiile pot afișa numai punctele de verificare a alcoolemiei publicate de autoritățile de aplicare a legii și nu trebuie să încurajeze niciodată condusul în stare de ebrietate sau alt comportament imprudent, ca viteza excesivă.

**1.4.5 ➡** Aplicațiile nu trebuie să invite clienții să participe la activități (ca pariuri, provocări etc.) sau să-și utilizeze dispozitivele într-un mod care prezintă riscuri de vătămare fizică personală sau a altora.

## 1.5 ➡ Informații despre dezvoltator

Utilizatorii trebuie să știe cum să vă contacteze cu întrebări sau probleme care necesită asistență. Asigurați-vă că aplicația dvs. și URL-ul cu informații de asistență aferent includ o modalitate simplă prin care utilizatorii vă pot contacta; acest lucru este deosebit de important în cazul aplicațiilor care pot fi utilizate în sala de clasă. Neîncluderea de informații de contact exacte și actualizate nu doar că este o sursă de frustrare pentru clienți, dar poate constitui o încălcare a legislației în anumite țări sau regiuni. De asemenea, asigurați-vă că tichetele pentru Portofel includ informații de contact valide de la emițător și sunt semnate cu un certificat dedicat, atribuit titularului mărcii sau mărcii comerciale a tichetului.

## 1.6 Securitatea datelor

Aplicațiile trebuie să aibă implementate măsuri de securitate adecvate, pentru a asigura prelucrarea corectă a informațiilor despre utilizator colectate potrivit Acordului de licență Apple Developer Program și potrivit acestor Linii directoare (a se vedea Linia directoare 5.1 pentru informații suplimentare) și pentru a preveni utilizarea neautorizată, divulgarea sau accesarea de către terți a acestora.


## 1.7 Raportarea activităților infracționale

Aplicațiile destinate raportării de pretinse activități infracționale trebuie să implice autoritățile locale de aplicare a legii și pot fi oferite numai în țările sau regiunile în care această implicare este activă.

---

# 2. Performanță

## 2.1 Caracterul complet al aplicației

(a)  Aplicațiile trimise către App Review, inclusiv aplicațiile pe care le puneți la dispoziție pentru precomandă, trebuie să fie versiuni finale, cu toate metadatele necesare și URL-uri complet funcționale incluse; textul substituent, site-urile web goale și alte conținuturi temporare trebuie să fie eliminate înainte de trimitere. Asigurați-vă că aplicația dvs. a fost testată pe dispozitive în privința erorilor și stabilității înainte să o trimiteți și includeți datele unui cont demonstrativ (și activați-vă serviciul de backend!) dacă aplicația dvs. necesită login. Dacă nu puteți furniza un cont demonstrativ din cauza unor obligații legale sau de securitate, puteți include un mod demonstrativ integrat în locul contului demonstrativ, cu aprobare prealabilă din partea Apple. Asigurați-vă că modul demonstrativ ilustrează funcționalitatea și caracteristicile complete ale aplicației. Vom respinge pachetele de aplicații incomplete și fișierele binare care se blochează sau prezintă probleme tehnice evidente.

(b) Dacă aplicația dvs. oferă achiziții din aplicație, asigurați-vă că acestea sunt complete, actualizate, vizibile pentru examinator și funcționale. Dacă sunt configurate achiziții din aplicație care nu pot fi găsite sau examinate în aplicația dvs., explicați de ce în notele pentru examinare.


## 2.2 Testarea beta

Demonstrațiile, versiunile beta și versiunile de încercare ale aplicației dvs. nu își au locul în App Store. Folosiți TestFlight în acest scop. Orice aplicație trimisă pentru distribuție beta prin TestFlight trebuie să fie destinată distribuției publice și să respecte Liniile directoare privind App Review. Pe de altă parte, rețineți că aplicațiile care utilizează TestFlight nu pot fi distribuite către testeri în schimbul unei remunerații de niciun fel, nici ca recompensă pentru finanțare externalizată spre public. Actualizările semnificative la versiunea dvs. beta trebuie să fie trimise spre TestFlight App Review înainte de a fi distribuite la testeri. Pentru a afla mai multe, accesați pagina [testarea beta TestFlight](#).

## 2.3 Metadate precise

Clienții trebuie să știe ce vor primi când descarcă sau cumpără aplicația dvs., așa că asigurați-vă că metadatele aplicației dvs., inclusiv informațiile cu privire la confidențialitate, descrierea aplicației, capturile de ecran și previzualizările reflectă în mod exact experiența centrală a aplicației și nu uitați să le mențineți actualizate în cazul versiunilor noi.

### 2.3.1


**(a)**  Nu includeți nicio funcție ascunsă, latentă sau nedocumentată în aplicația dvs.; funcționalitatea aplicației dvs. trebuie să fie clară pentru utilizatorii finali și pentru App Review. Toate caracteristicile și funcționalitățile noi, precum și modificările produsului trebuie să fie descrise detaliat în secțiunea Note pentru examinare din App Store Connect (descrierile generice vor fi respinse) și trebuie să fie accesibile pentru examinare. În mod similar, promovarea aplicației dvs. în mod înșelător, de exemplu, prin promovarea de conținut sau servicii pe care nu le oferă efectiv (de ex., scanere de viruși și malware bazate pe iOS) sau promovarea unui preț fals, indiferent dacă în cadrul sau în afara App Store, constituie motive de eliminare a aplicației dvs. din App Store sau de blocare a instalării acesteia prin căi alternative de distribuție, precum și de închidere a contului dvs. de dezvoltator.

**(b)** Comportamentul impertinent sau repetat constituie motiv de excludere din Apple Developer Program. Depunem eforturi pentru ca App Store să fie un ecosistem de încredere și ne așteptăm ca dezvoltatorii noștri să facă la fel; dacă sunteți necinstiți, nu vrem să facem afaceri cu dvs.

**2.3.2** Dacă aplicația dvs. include achiziții din aplicație, asigurați-vă că în descrierea aplicației, capturile de ecran și previzualizări este indicat clar dacă anumite elemente, niveluri, abonamente etc. specificate necesită achiziții suplimentare. Dacă decideți să promovați achizițiile din aplicație în App Store, asigurați-vă că achiziția din aplicație afișează un nume, o captură de ecran și o descriere adecvate pentru publicul general, că respectați liniile directoare de la pagina [Promovarea achizițiilor din aplicație](#) și că aplicația dvs. gestionează corect [metoda SKPaymentTransactionObserver](#), astfel încât clienții să poată finaliza fără probleme achiziția la lansarea aplicației dvs.

**2.3.3** Capturile de ecran trebuie să ilustreze aplicația în timpul utilizării și nu numai denumirea stilizată, pagina de login sau ecranul de încărcare. De asemenea, acestea pot include suprapuneri de text și imagini (de ex., pentru a demonstra mecanismele de introducere a datelor, cum ar fi un punct de atingere animat sau un Apple Pencil) și să arate funcționalitatea extinsă pe dispozitiv, de exemplu, pe Touch Bar.

**2.3.4** Previzualizările sunt un mod excelent prin care clienții pot să vadă cum arată aplicația dvs. și ce poate să facă. Pentru a vă asigura că oamenii înțeleg ce anume vor primi prin aplicația dvs., previzualizările pot utiliza numai capturi de ecran video ale aplicației în sine. Abțibildurile și extensiile iMessage pot ilustra experiența utilizatorilor în aplicația Mesaje. Puteți adăuga un comentariu audio și suprapuneri video sau de text, pentru a ajuta la explicarea eventualelor aspecte care nu sunt clare numai din videoclip.

**2.3.5**  Selectați categoria cea mai potrivită pentru aplicația dvs. și consultați [Definițiile categoriilor din App Store](#) dacă aveți nevoie de ajutor. Dacă alegeți o categorie total nepotrivită, este posibil să vă schimbăm categoria.

**2.3.6** ➡ Răspundeți cinstit la întrebările privind clasificarea în funcție de vârstă în App Store Connect, astfel încât aplicația dvs. să se alinieze corect la controalele parentale. Dacă aplicația dvs. nu este clasificată corect, clienții ar putea fi surprinși de ceea ce primesc sau autoritățile de reglementare guvernamentale ar putea iniția o anchetă. Dacă aplicația dvs. include conținuturi multimedia care necesită afișarea de clasificări sau avertismente privind conținutul (de ex., filme, muzică, jocuri etc.), aveți responsabilitatea să respectați cerințele locale din fiecare teritoriu în care este disponibilă aplicația dvs.

**2.3.7** ➡ Alegeți un nume unic pentru aplicație, atribuiți cuvinte-cheie care descriu cu exactitate aplicația dvs. și nu încercați să încărcăți metadatele cu denumiri de mărci comerciale, denumiri de aplicații populare, informații despre prețuri sau alte sintagme irelevante pentru a păcăli sistemul. Numele aplicației nu trebuie să depășească 30 de caractere. Metadatele, cum sunt numele aplicațiilor, subtitrările, capturile de ecran și previzualizările nu trebuie să includă prețuri, termeni sau descrieri nespecifice pentru tipul de metadate respectiv. Subtitrările la aplicații sunt un mod excelent de a furniza context suplimentar pentru aplicația dvs.; acestea trebuie să respecte regulile noastre standard privind metadatele și nu trebuie să includă conținuturi nepotrivite, trimeri la alte aplicații sau afirmații despre produs care nu pot fi confirmate. Apple poate să modifice cuvintele-cheie neadecvate în orice moment sau să ia alte măsuri adecvate pentru prevenirea abuzurilor.

**2.3.8** ➡ Metadatele trebuie să fie adecvate pentru toate categoriile de public, așa că asigurați-vă că pictogramele, capturile de ecran și previzualizările aplicației și achizițiilor din aplicație respectă clasificarea în funcție de vârstă 4+, chiar dacă aplicația dvs. are o clasificare mai mare. De exemplu, dacă aplicația dvs. este un joc cu violență, selectați imagini care nu ilustrează o moarte înfiorătoare sau un pistol îndreptat spre un anumit personaj. Utilizarea unor termeni ca „Pentru copii” în metadatele aplicației este rezervată Categoriei pentru copii în App Store. Nu uitați să vă asigurați că metadatele dvs., inclusiv numele și pictogramele aplicației (mică, mare, aplicație pentru Apple Watch, pictograme alternative etc.) sunt similare, pentru a evita confuziile

**2.3.9** Vă asumați răspunderea pentru protejarea drepturilor de utilizare a tuturor materialelor din pictogramele, capturile de ecran și previzualizările aplicației dvs. și trebuie să afișați date de cont fictive și nu datele unei persoane reale.

**2.3.10** Asigurați-vă că aplicația dvs. este axată pe platformele Apple cu care este compatibilă și nu includeți denumiri, pictograme sau elemente grafice ale altor platforme pentru dispozitive mobile sau piețe alternative de aplicații în aplicația dvs. sau în metadate, dacă nu există o funcționalitate interactivă specifică aprobată. Asigurați-vă că metadatele aplicației dvs. sunt axate pe aplicația în sine și pe experiența pe care o oferă. Nu includeți informații irelevante.

**2.3.11** Aplicațiile pe care le trimiteți pentru precomandă prin App Store trebuie să fie complete și să poată fi furnizate în starea în care au fost trimise. Asigurați-vă că aplicația pe care o lansați la final nu prezintă diferențe semnificative față de cea promovată în faza de precomandă a aplicației. Dacă aduceți modificări semnificative aplicației (de ex., schimbarea modelelor de afaceri), trebuie să reîncepeți vânzările prin precomandă.

**2.3.12** Aplicațiile trebuie să descrie în mod clar funcțiile noi și modificările aduse produsului în secțiunea „Noutăți”. Pentru simplele remedieri de erori, actualizări de securitate și îmbunătățiri ale performanței poate fi suficientă o descriere generală, dar modificările semnificative trebuie să fie menționate în note.

**2.3.13** Evenimentele din aplicație sunt evenimente care au loc în aplicația dvs. la un moment stabilit. Pentru a publica evenimentul dvs. în App Store, acesta trebuie să se încadreze într-o tipologie de eveniment dintre cele disponibile în App Store Connect. Toate metadatele evenimentului trebuie să fie exacte și să se refere la evenimentul în sine, mai degrabă decât la aplicație în general. Evenimentele trebuie să aibă loc la datele și orele pe care le selectați în App Store Connect, inclusiv prin mai multe vitrine. Puteți monetiza evenimentul, atât timp cât respectați regulile din Secțiunea 3 privind Aspectele comerciale. De asemenea, linkul de adâncime al evenimentului dvs. trebuie să direcționeze utilizatorii la destinația corectă din aplicația dvs. Citiți pagina [Evenimente din aplicație](#) pentru linii directoare detaliate cu privire la metadatele acceptabile pentru evenimente și linkurile de adâncime ale evenimentelor.

## 2.4 Compatibilitatea cu echipamentele hardware

**2.4.1** Pentru a vă asigura că oamenii pot profita la maximum de aplicația dvs., aplicațiile pentru iPhone trebuie să poată fi rulate și pe iPad, acolo unde este posibil. Vă încurajăm să luați în considerare crearea de aplicații pe care clienții le pot utiliza pe toate dispozitivele lor.

**2.4.2** ➡️ Proiectați aplicația astfel încât să aibă o bună eficiență energetică și utilizarea ei să nu prezinte riscuri de deteriorare a dispozitivului. Aplicațiile nu trebuie să descarce rapid bateria, să determine încălzirea excesivă a dispozitivului sau să supună resursele dispozitivului la solicitări inutile. De exemplu, aplicațiile nu trebuie să încurajeze introducerea dispozitivului sub saltea sau sub pernă în timpul încărcării sau să efectueze cicluri de scriere excesive pe discul SSD. Aplicațiile, inclusiv reclamele de la terți afișate în cadrul lor, nu pot rula procese irelevante pe fundal, cum ar fi minarea de criptomonede.

**2.4.3** Oamenii trebuie să poată utiliza aplicația dvs. pentru Apple TV fără să aibă nevoie de alte intrări hardware în afară de Siri Remote sau controlere pentru jocuri de la terțe părți, dar aveți libertatea să oferiți funcționalitate îmbunătățită la conectarea altor periferice. Dacă este necesar un controler pentru jocuri, aveți grijă să explicați clar acest lucru în metadate, astfel încât clienții să știe că au nevoie de echipamente suplimentare pentru a juca.

**2.4.4** ➡️ Aplicațiile nu trebuie să recomande sau să solicite niciodată repornirea dispozitivului sau modificări ale configurărilor de sistem nelegate de funcționalitatea centrală a aplicației. De exemplu, nu încurajați utilizatorii să dezactiveze rețeaua Wi-Fi, funcțiile de securitate etc.

**2.4.5** În cazul aplicațiilor distribuite prin Mac App Store, există anumite cerințe suplimentare de reținut:

**(i)** Acestea trebuie testate corespunzător într-un mediu virtual și trebuie urmată [Documentația pentru sistemul de fișiere macOS](#). De asemenea, trebuie să utilizeze numai API-urile pentru macOS adecvate pentru modificarea datelor utilizatorilor stocate de alte aplicații (de ex., semne de carte, intrări din agendă sau din calendar).

**(ii)** Acestea trebuie să fie împachetate și trimise folosind tehnologii pe bază de Xcode; nu sunt permise programe de instalare de la terți. De asemenea, ele trebuie să fie pachete de instalare independente, cu o singură aplicație și nu pot instala programe sau resurse în localizări partajate.

**(iii)** Acestea nu pot să realizeze lansarea automată sau să prevadă rularea automată a unui alt program la pornire sau efectuarea loginului fără consimțământ sau continuarea rulării unor procese secundare fără consimțământ după ce utilizatorii au închis aplicația. Ele nu trebuie să-și adauge automat pictogramele în Dock sau să salveze scurtături pe desktopul utilizatorilor.

**(iv)** Acestea nu pot să descarce sau să instaleze aplicații independente, kexts, programe suplimentare sau resurse care adaugă funcționalități sau modifică în mod semnificativ aplicația față de ceea ce vedem în timpul procesului de analizare.

**(v)** Acestea nu pot să solicite escaladarea la privilegiile rădăcină sau să utilizeze atribute setuid.

**(vi)** Acestea nu pot să prezinte un ecran de licență la lansare, să solicite coduri de licență sau să implementeze propriile sisteme de protecție împotriva copierii.

**(vii)** Acestea trebuie să utilizeze Mac App Store pentru distribuirea actualizărilor; alte mecanisme de actualizare nu sunt permise.

**(viii)** Aplicațiile trebuie să ruleze pe sisteme de operare actuale și nu pot să utilizeze tehnologii perimate sau instalate opțional (de ex., Java)

**(ix)** Aplicațiile trebuie să conțină toate limbile și localizările compatibile într-un singur pachet de aplicație.

## 2.5 Cerințe de software

**2.5.1** ➡ Aplicațiile pot să utilizeze numai API-uri publice și trebuie să ruleze pe sisteme de operare actuale. Aflați mai multe despre [API-urile publice](#). Mențineți-vă aplicațiile actualizate și asigurați-vă că eliminați orice funcții, frameworkuri și tehnologii perimate care nu vor mai fi compatibile cu versiunile viitoare ale unui sistem de operare. Aplicațiile trebuie să utilizeze API-uri și frameworkuri pentru scopul lor propus și să indice integrarea respectivă în descrierea aplicației. De exemplu, frameworkul HomeKit trebuie să furnizeze servicii de automatizare pentru locuință, iar HealthKit trebuie utilizat pentru scopuri de sănătate și fitness și trebuie să fie integrat cu aplicația Sănătate.

**2.5.2** ➡ Aplicațiile trebuie să fie furnizate în pachete independente și nu pot citi sau scrie date în afara zonei container desemnate și nici nu pot descărca, instala sau executa programe, inclusiv alte aplicații, care introduc sau modifică funcțiile sau funcționalitatea aplicației. Aplicațiile educaționale proiectate pentru predarea sau dezvoltarea de programe executabile sau pentru a permite elevilor și studenților să testeze aceste programe, pot, în circumstanțe limitate, să descarce programe, cu condiția ca acele programe să nu fie utilizate pentru alte scopuri. În astfel de aplicații, codul sursă furnizat de aplicație trebuie să poată fi vizualizat și editat integral de către utilizator.

**2.5.3** ➡ Aplicațiile care transmit viruși, fișiere, coduri pentru computere sau programe care pot deteriora sau întrerupe funcționarea normală a sistemului de operare și/sau a caracteristicilor hardware, incluzând Notificările Push și Game Center, vor fi respinse. Încălcările sfruntate și comportamentul repetat vor duce la excluderea din Apple Developer Program.

**2.5.4** ➡️ Aplicațiile pentru multitasking pot utiliza serviciile din fundal numai pentru scopurile propuse ale acestora: VoIP, redare audio, localizare, finalizare sarcini, notificări locale etc.

**2.5.5** Aplicațiile trebuie să asigure funcționarea completă pe rețele exclusiv IPv6.

**2.5.6** ➡️ Aplicațiile de navigare pe web trebuie să utilizeze frameworkurile WebKit și JavaScript WebKit corespunzătoare. Puteți solicita dreptul de a utiliza un motor de browser web alternativ în aplicația dvs. [Aflați mai multe despre aceste drepturi.](#)

**2.5.7** Omis intenționat.

**2.5.8** Aplicațiile care creează medii alternative pentru desktop/ecranul principal vor fi respinse.

**2.5.9** ➡️ Aplicațiile care modifică sau dezactivează funcțiile comutatoarelor standard, cum sunt comutatoarele Mărește/Micșorează volumul și Sonerie/Silențios sau alte elemente sau comportamente ale interfeței native cu utilizatorii vor fi respinse. De exemplu, aplicațiile nu trebuie să blocheze linkurile către alte aplicații sau alte funcții despre care utilizatorii s-ar aștepta să funcționeze într-un anumit fel.

**2.5.10** Aplicațiile trebuie să fie trimise cu bannere pentru reclame goale sau cu reclame de probă.

**2.5.11** ➡️ SiriKit și scurtături

(i) Aplicațiile care integrează SiriKit și scurtături trebuie să se înscrie numai pentru intențiile pe care le pot gestiona fără susținere din partea unei aplicații suplimentare și la care utilizatorii s-ar aștepta de la funcționalitatea menționată. De exemplu, dacă aplicația dvs. este o aplicație de planificare a meselor, nu trebuie să încorporați intenția de a începe un exercițiu, chiar dacă aplicația partajează integrarea cu o aplicație de fitness.

(ii) Asigurați-vă că vocabularul și frazele din plist sunt relevante pentru aplicația dvs. și pentru funcționalitatea Siri a intențiilor pentru care a fost înregistrată aplicația. Aliasurile trebuie să aibă legătură directă cu aplicația dvs. sau cu denumirea companiei dvs. și nu trebuie să fie termeni generici sau să includă nume ori servicii ale unor aplicații de la terți.

(iii) Rezolvați solicitarea Siri sau scurtătura în cel mai direct mod cu putință și nu introduceți reclame sau alte conținuturi de marketing între solicitare și îndeplinirea sa. Solicitați dezambiguizarea numai acolo unde este necesar pentru îndeplinirea sarcinii (de ex., rugați utilizatorii să specifice un anumit tip de exercițiu).

**2.5.12** ➡️ Aplicațiile care utilizează CallKit sau includ o extensie pentru fraude prin SMS trebuie să blocheze numai numerele de telefon care sunt confirmate drept spam. Aplicațiile care includ o funcționalitate de blocare a apelurilor, SMS-urilor și MMS-urilor sau de identificare a spam-ului trebuie să identifice clar aceste funcții în textul lor de marketing și să explice criteriile de creare a listelor de contacte blocate și spam. Nu puteți utiliza datele accesate prin intermediul acestor instrumente pentru niciun scop care nu este legat direct de operarea sau îmbunătățirea aplicației sau extensiei dvs. (de ex., nu le puteți utiliza, partaja sau vinde în scopuri de urmărire, creare de profiluri de utilizatori etc.).

**2.5.13** ➡ Aplicațiile care utilizează recunoașterea facială pentru autentificarea în cont trebuie să utilizeze [LocalAuthentication](#) (și nu ARKit sau alte tehnologii de recunoaștere facială) acolo unde este posibil și trebuie să utilizeze o metodă de autentificare alternativă pentru utilizatorii sub 13 ani.

**2.5.14** ➡ Aplicațiile trebuie să solicite consimțământul explicit al utilizatorilor și să ofere indicații vizuale și/sau sonore clare în momentul în care înregistrează, colectează jurnale sau țin evidența activității utilizatorilor în orice alt mod. Aceasta include orice utilizare a camerei sau microfonului dispozitivului, înregistrărilor ecranului sau a altor intrări ale utilizatorilor.

**2.5.15** Aplicațiile care le permit utilizatorilor să vizualizeze și să selecteze fișiere trebuie să includă articolele din aplicația Fișiere și documentele din iCloud ale utilizatorilor.

**2.5.16** ➡ Widgeturile, extensiile și notificările trebuie să fie legate de conținutul și de funcționalitatea aplicației dvs.

**(a)** În plus, toate caracteristicile și funcționalitatea App Clips-urilor trebuie să fie incluse în fișierul binar principal al aplicației. App Clips-urile nu pot să conțină reclame.

**2.5.17** ➡ Aplicațiile care acceptă Matter trebuie să utilizeze cadrul de asistență Apple pentru Matter pentru a iniția asocierea. În plus, dacă alegeți să utilizați în aplicația dvs. orice altă componentă software Matter în afară de Matter SDK de la Apple, componenta software trebuie să fie certificată de [Connectivity Standards Alliance](#) pentru platforma pe care este rulată.

**2.5.18** ➡ Reclamele afișate trebuie să fie limitate la fișierul binar principal al aplicației și nu trebuie să fie incluse în extensii, App Clips-uri, widgeturi, notificări, tastaturi, aplicații pentru watchOS etc. Reclamele afișate într-o aplicație trebuie să fie adecvate pentru clasificarea în funcție de vârstă a aplicației, să permită utilizatorilor să vadă toate informațiile utilizate pentru a-i viza pentru acea reclamă (fără să fie nevoie ca utilizatorii să părăsească aplicația) și să nu fie reclame direcționate sau comportamentale bazate pe date sensibile despre utilizatori, cum sunt datele despre sănătate/medicale (de ex., de la API-urile HealthKit), datele școlare și din sala de clasă (de ex., de la ClassKit) sau furnizate de copii (de ex., de la aplicațiile din Categoria pentru copii din App Store) etc. Reclamele interstițiale sau reclamele care întrerup sau blochează experiența utilizatorilor trebuie să indice clar că sunt reclame, nu trebuie să manipuleze sau să păcălească utilizatorii să le atingă și trebuie să conțină butoane de închidere/omitere ușor accesibile și vizibile, suficient de mari pentru ca utilizatorii să poată închide reclama cu ușurință. Aplicațiile care conțin reclame trebuie să includă totodată și capacitatea utilizatorilor de a raporta anunțurile neadecvate sau nepotrivite vârstei.

---

### 3. Aspecte comerciale

Există multe modalități de monetizare a aplicației dvs. în App Store. Dacă modelul dvs. de afaceri nu este evident, asigurați-vă că îl explicați în metadate și în notele pentru App Review. Dacă nu înțelegem cum funcționează aplicația dvs. sau dacă achizițiile din aplicația dvs. nu sunt imediat evidente, analizarea poate fi întârziată și se poate ajunge la respingere. De asemenea, deși dvs. decideți prețul, nu vom distribui aplicații și achiziții din aplicații care constituie furt pe față. Vom respinge aplicațiile scumpe, care încearcă să înșele utilizatorii cu prețuri irațional de mari.



Dacă aflăm că ați încercat să manipulați recenziile, să vă creșteți poziția în clasamente prin feedback plătit, bazat pe stimulente, filtrat sau fals sau că ați recurs la servicii de la terți care să facă aceste lucruri pentru dvs., vom lua măsuri pentru a păstra integritatea App Store, care pot include excluderea dvs. din Apple Developer Program.

## 3.1 Plăți

### 3.1.1 Achiziții din aplicație

- Dacă doriți să deblocați caracteristici și funcționalități din aplicația dvs. (de exemplu: abonamente, monede din cadrul jocurilor, niveluri în cadrul jocurilor, acces la conținuturi premium sau deblocarea versiunii complete), este necesar să utilizați achizițiile din aplicație. Aplicațiile nu pot utiliza mecanisme proprii pentru deblocarea conținuturilor sau funcționalităților, ca de exemplu, coduri de licență, marcaje de realitate augmentată, coduri QR, criptomonede și portofele de criptomonede etc.
- Aplicațiile pot utiliza monede pentru achiziții din aplicație, care să le permită clienților să „lase bacșiș” dezvoltatorului sau furnizorilor de conținut digital în aplicație.
- Creditele sau monedele din cadrul jocurilor cumpărate prin achiziții din aplicație nu pot să expire și trebuie să vă asigurați că aveți un mecanism de restaurare pentru achizițiile din aplicație care pot fi restaurate.
- Aplicațiile pot să permită dăruirea unor articole eligibile pentru achiziții din aplicație către alții. Aceste daruri pot fi rambursate numai către cumpărătorul inițial și nu pot fi schimbate.
- Aplicațiile distribuite prin Mac App Store pot să găzduiască plug-inuri sau extensii activate prin mecanisme diferite de App Store.
- Aplicațiile care oferă „pachete surpriză” sau alte mecanisme care oferă spre achiziție articole virtuale aleatorii trebuie să dezvăluie clienților probabilitatea de a primi fiecare tip de articol înainte de achiziție.
- Cardurile cadou digitale, certificatele, voucherele și cupoanele care pot fi valorificate în schimbul unor bunuri sau servicii digitale pot fi vândute în cadrul aplicației dvs. numai prin achiziții din aplicație. Pentru cardurile cadou fizice care se vând în cadrul unei aplicații și apoi se trimit prin poștă clienților pot fi utilizate și alte modalități de plată în afară de achizițiile din aplicație.
- Aplicațiile fără abonament pot să ofere o perioadă de încercare gratuită bazată pe timp înainte să prezinte o opțiune de deblocare completă, prin configurarea unui articol IAP neconsumabil la preț de vânzare 0, care respectă denumirea convențională: „Perioadă de încercare de XX (de) zile”. Înainte de începerea perioadei de încercare, aplicația dvs. trebuie să specifice clar durata acesteia, conținutul sau serviciile care nu vor mai fi accesibile la terminarea perioadei de încercare și orice taxe din aval pe care utilizatorii ar trebui să le plătească pentru a beneficia de funcționalitatea completă. Aflați mai multe despre gestionarea accesului la conținut și durata perioadei de încercare folosind [Chitanțele](#) și [DeviceCheck](#).

- Aplicațiile pot să utilizeze achiziții din aplicație pentru a vinde servicii legate de tokenuri nefungibile (NFT), printre care creare (minting), cotare și transfer. Aplicațiile pot permite utilizatorilor să-și vizualizeze NFT-urile, cu condiția ca deținerea de NFT-uri să nu deblocheze caracteristici sau funcționalități în aplicație. Aplicațiile pot permite utilizatorilor să exploreze colecții de NFT-uri deținute de alții, cu condiția ca aplicațiile să nu includă butoane, linkuri externe sau alte apeluri la acțiune care direcționează clienții către alte mecanisme de achiziție în afară de achizițiile din aplicație.

### 3.1.1(a) Link către alte modalități de achiziție

Dezvoltatorii pot solicita drepturi de a furniza în aplicația lor un link către un site web deținut de dezvoltator sau pentru care dezvoltatorul își asumă răspunderea, în vederea achiziționării de conținut sau servicii digitale. Consultați detaliile suplimentare din continuare.

- Drepturi privind un link pentru achiziții externe în StoreKit: aplicațiile din App Store din anumite regiuni pot oferi achiziții în aplicație și pot beneficia, de asemenea, de drepturi privind un link pentru achiziții externe în StoreKit pentru a include un link către site-ul web al dezvoltatorului, care informează utilizatorii despre altor modalități de achiziționare de produse sau servicii digitale. Aflați mai multe despre aceste [drepturi](#). În conformitate cu acordurile privind acordarea de drepturi, linkul poate informa utilizatorii despre locul și modul de achiziționare a respectivelor articole de achiziționat din aplicație, precum și despre faptul că articolele respective pot fi disponibile la un preț comparativ mai mic. Utilizarea drepturilor este limitată exclusiv la App Store în iOS sau iPadOS, în anumite vitrine. În toate celelalte vitrine, aplicațiile și metadatele acestora nu pot include butoane, linkuri externe sau alte apeluri la acțiune care direcționează clienții către alte mecanisme de achiziție decât achiziția din aplicație.
- Drepturi privind servicii de difuzare de muzică în flux: aplicațiile pentru difuzare de muzică în flux din anumite regiuni pot beneficia de drepturi privind servicii de difuzare de muzică în flux pentru a include un link (care poate fi sub forma unui buton de cumpărare) către site-ul web al dezvoltatorului, care informează utilizatorii despre alte modalități de achiziționare de conținut sau servicii muzicale digitale. Aceste drepturi le permit, de asemenea, dezvoltatorilor de aplicații de difuzare de muzică în flux să invite utilizatorii să își furnizeze adresa de e-mail în scopul expres de a li se trimite un link către site-ul web al dezvoltatorului în vederea achiziționării de conținut sau servicii muzicale digitale. Aflați mai multe despre aceste [drepturi](#). În conformitate cu acordurile privind acordarea de drepturi, linkul poate informa utilizatorii despre locul și modul de achiziționare a respectivelor articole de achiziționat din aplicație, precum și despre prețul articolelor respective. Utilizarea drepturilor este limitată exclusiv la App Store în iOS sau iPadOS, în anumite vitrine. În toate celelalte vitrine, aplicațiile de difuzare de muzică în flux și metadatele acestora nu pot include butoane, linkuri externe sau alte solicitări de acțiuni care direcționează clienții către alte mecanisme de achiziție decât achiziția din aplicație.
- Dacă aplicația dvs. se angajează în practici de marketing înșelătoare, escrocherii sau fraudă în legătură cu dreptul, aplicația dvs. va fi eliminată din App Store și este posibil să vă eliminăm din Apple Developer Program.

## 3.1.2 Abonamente

Aplicațiile pot să ofere abonamente cu reînnoire automată achiziționabile din aplicație, indiferent de categoria din App Store. Atunci când încorporați abonamente cu reînnoire automată în aplicația dvs., trebuie să respectați liniile directoare de mai jos.

### 3.1.2(a) Utilizări permise

Dacă oferiți un abonament cu reînnoire automată, trebuie să oferiți valoare continuă clienților, iar durata abonamentului trebuie să fie de cel puțin șapte zile și abonamentul să fie disponibil pe toate dispozitivele utilizatorilor. Deși lista următoare nu este exhaustivă, câteva exemple de abonamente adecvate sunt: noi niveluri de joc; conținuturi episodice; compatibilitate multiplayer; aplicații care oferă actualizări substanțiale regulate; acces la colecții mari sau actualizate continuu de conținuturi multimedia; software ca serviciu („SAAS”); și servicii în cloud. În plus:

- Abonamentele pot fi oferite alături de oferte à la carte (de ex., puteți oferi un abonament la o bibliotecă întreagă de filme, dar și achiziția sau închirierea unui singur film).
- Puteți oferi un abonament unic partajat între toate aplicațiile și serviciile dvs.
- Jocurile oferite în cadrul unui abonament la un serviciu de jocuri difuzate în flux pot să ofere un abonament unic partajat între aplicații și servicii de la terțe părți; cu toate acestea, ele trebuie să fie descărcate direct din App Store, trebuie să fie proiectate astfel încât să evite plățile duble de către abonați și nu trebuie să creeze un dezavantaj pentru clienții fără abonament.
- Abonamentele trebuie să funcționeze pe toate dispozitivele utilizatorilor pentru care este disponibilă aplicația. Aflați mai multe despre [partajarea unui abonament pentru mai multe aplicații](#).
- Aplicațiile nu trebuie să oblige utilizatorii să evalueze aplicația, să lase o recenzie pentru aplicație, să descarce alte aplicații sau alte acțiuni similare, pentru a avea acces la funcționalități, conținuturi sau la utilizarea aplicației.
- La fel ca pentru toate aplicațiile, cele care oferă abonamente trebuie să permită utilizatorilor să primească ceea ce au plătit fără să trebuiască să desfășoare sarcini suplimentare, ca postarea pe rețele de socializare, încărcarea contactelor, intrarea în aplicație de un anumit număr de ori etc.
- Abonamentele pot să includă credite, pietre prețioase, monede din cadrul jocurilor etc. consumabile și puteți oferi abonamente care includ acces la articole consumabile cu reducere (de ex., un abonament platină care oferă pachete de pietre prețioase la un preț redus).
- Dacă vă transformați aplicația existentă într-un model de afaceri bazat pe abonament, nu trebuie să anulați funcționalitatea primară pentru care utilizatorii existenți au plătit deja. De exemplu, permiteți clienților care au cumpărat deja un „acces la jocul complet” să acceseze în continuare jocul complet după ce introduceți un model pe bază de abonament pentru clienții noi.
- Aplicațiile pe bază de abonament cu reînnoire automată pot oferi clienților o perioadă de încercare gratuită, furnizând informațiile relevante stabilite în App Store Connect. [Aflați mai multe despre furnizarea de oferte de abonament](#).

- Aplicațiile care încearcă să escrocheze utilizatorii vor fi eliminate din App Store. Acestea includ aplicațiile care încearcă să păcălească utilizatorii să cumpere un abonament sub pretenții false sau care adoptă practici frauduloase sau de tip momeală și schimbare; acestea vor fi eliminate din App Store și este posibilă excluderea dvs. din Apple Developer Program.
- Aplicațiile de la operatorii de rețele celulare pot include abonamente de muzică și conținut video cu reînnoire automată când sunt achiziționate în pachete cu noi planuri de date celulare, cu aprobare prealabilă din partea companiei Apple. Alte abonamente cu reînnoire automată pot fi, de asemenea, incluse în pachete atunci când sunt achiziționate cu noi planuri de date celulare, cu aprobare prealabilă din partea companiei Apple, dacă aplicațiile operatorului de rețea celulară acceptă achiziția din aplicație pentru utilizatori. Astfel de abonamente nu pot include acces sau reduceri la articole consumabile, iar abonamentele trebuie să se rezilieze odată cu planul de date celulare.

### **3.1.2(b) Upgrade-uri și downgrade-uri**

Utilizatorii trebuie să beneficieze de o experiență de upgrade/downgrade fără probleme și nu trebuie să existe posibilitatea ca aceștia să se aboneze la mai multe variații ale aceluiași lucru. Consultați [cele mai bune practici](#) cu privire la gestionarea opțiunilor de upgrade și downgrade ale abonamentului dvs.

### **3.1.2(c) Informații despre abonament**

Înainte de a invita clienții să se aboneze, trebuie să descrieți clar ce anume vor primi utilizatorii în schimbul prețului plătit. Câte ediții pe lună? Cât spațiu de stocare în cloud? Ce fel de acces la serviciul dvs.? Aveți grijă să comunicați clar cerințele descrise în [Desfășurătorul 2 al Acordului de licență pentru Apple Developer Program](#).

### **3.1.3 Alte modalități de achiziție**

Următoarele aplicații pot utiliza modalități de achiziție diferite de achiziția din aplicație. Aplicațiile din această secțiune nu pot încuraja utilizatorii să folosească o modalitate de achiziție diferită de achiziția din aplicație, cu excepțiile de la punctul 3.1.3(a). Dezvoltatorii pot trimite comunicări în afara aplicației către baza lor de utilizatori cu privire la modalitățile de achiziție diferite de achiziția din aplicație.

#### **3.1.3(a) Aplicații pentru citit**

Aplicațiile pot permite utilizatorilor să acceseze conținuturi sau abonamente la conținuturi achiziționate anterior (în mod specific: reviste, ziare, cărți, conținuturi audio, muzică și conținuturi video). Aplicațiile pentru citit pot oferi crearea de conturi gratuite și funcționalitatea de gestionare a conturilor pentru clienții existenți. Dezvoltatorii de aplicații pentru citit pot face cerere pentru Dreptul contului de a utiliza linkuri externe, astfel încât să poată furniza în aplicația lor un link către informații de pe un site web deținut de dezvoltator sau pentru care dezvoltatorul își asumă răspunderea, în vederea creării sau gestionării unui cont. Aflați mai multe despre [dreptul contului de a utiliza linkuri externe](#).

### **3.1.3(b) Servicii multiplatformă**

Aplicațiile care operează pe mai multe platforme pot permite utilizatorilor accesul la conținuturi, abonamente sau funcții pe care le-au achiziționat în aplicația dvs. pe alte platforme sau pe site-ul dvs. web, incluzând articolele consumabile din jocurile multiplatformă, cu condiția ca acele articole să fie disponibile și ca [achiziții din aplicație](#).

### **3.1.3(c) Servicii pentru întreprinderi**

Dacă aplicația dvs. este vândută direct de dvs. către organizații sau grupuri, în folosul angajaților sau elevilor/studentilor acestora (de exemplu, baze de date profesionale și instrumente de gestionare a sălii de clasă), puteți permite organizațiilor utilizatoare să acceseze conținuturi și abonamente achiziționate anterior. Vânzările către consumatori, utilizatori individuali sau familii trebuie să utilizeze achiziția din aplicație.

### **3.1.3(d) Servicii de la persoană la persoană**

Dacă aplicația dvs. permite achiziția de servicii de la persoană la persoană în timp real între două persoane fizice (de exemplu, meditații pentru elevi sau studenți, consultații medicale, vizite de proprietăți imobiliare sau antrenamente de fitness), puteți utiliza modalități de achiziție diferite de achiziția din aplicație pentru încasarea plăților respective. Serviciile în timp real de la o persoană la câteva persoane și de la o persoană la multe persoane trebuie să utilizeze achiziția din aplicație.

### **3.1.3(e) Bunuri și servicii în afara aplicației**

Dacă aplicația dvs. permite oamenilor să cumpere bunuri sau servicii fizice, care vor fi consumate în afara aplicației, trebuie să utilizați modalități de achiziție diferite de achiziția din aplicație pentru încasarea plăților respective, cum sunt Apple Pay sau introducerea tradițională a datelor cardului de credit.

### **3.1.3(f) Aplicații independente gratuite**

În cazul aplicațiilor gratuite cu caracter autonom, care însoțesc un instrument bazat pe web plătit (de exemplu, VoIP, Cloud Storage, Email Services, Web Hosting), nu este necesar să se utilizeze funcția de achiziție din aplicație, cu condiția să nu existe nicio achiziție în cadrul aplicației și nici solicitări de acțiuni pentru achiziții în afara aplicației.

### **3.1.3(g) Aplicații pentru gestionarea reclamelor**

Aplicațiile care au ca unic scop acela de a permite furnizorilor de publicitate (persoane sau companii care fac reclamă la un produs, serviciu sau eveniment) să achiziționeze și să gestioneze campanii publicitare la nivelul tuturor mijloacelor mediatice (televiziune, aer liber, site-uri web, aplicații etc.) nu au obligația să utilizeze achiziția din aplicație. Aceste aplicații sunt create cu scopul de a gestiona campaniile și nu afișează reclamele în sine. Achizițiile digitale de conținuturi experimentate sau consumate într-o aplicație, inclusiv cumpărarea de reclame în vederea afișării în aceeași aplicație (de exemplu, vânzări de servicii de creștere a postărilor într-o aplicație de socializare) trebuie să utilizeze achiziția din aplicație.

### 3.1.4 Conținut specific hardware-ului

În circumstanțe limitate, de exemplu, atunci când caracteristicile depind de un echipament hardware specific pentru a funcționa, aplicația poate debloca funcționalitatea respectivă fără să utilizeze achiziții din aplicație (de ex., o aplicație de astronomie oferă funcții suplimentare atunci când este sincronizată cu un telescop). Caracteristicile aplicației care funcționează în combinație cu un produs fizic aprobat (de exemplu, o jucărie), opțional, pot debloca funcționalități fără utilizarea achiziției din aplicație, cu condiția să fie disponibilă și opțiunea de achiziție din aplicație. Cu toate acestea, nu le puteți cere utilizatorilor să cumpere produse irelevante sau să participe la activități publicitare sau de marketing pentru a debloca funcționalitatea aplicației.

### 3.1.5 Criptomonede

**(i)** Portofele: aplicațiile pot facilita stocarea de monede virtuale, cu condiția să fie oferite de dezvoltatori înscriși ca organizație.

**(ii)** Minare: aplicațiile nu pot efectua minarea de criptomonede, decât dacă procesarea nu se face pe dispozitiv (de ex., minare bazată pe cloud).

**(iii)** Schimburi: aplicațiile pot facilita tranzacțiile sau transmiterile de criptomonede la un curs de schimb aprobat, cu condiția ca acestea să fie oferite numai în țările și regiunile în care aplicația deține autorizațiile și permisiunile necesare pentru a oferi schimbul de criptomonede.

**(iv)** Oferte inițiale de monede: aplicațiile care facilitează ofertele inițiale de monede („ICO-uri”), tranzacțiile cu futures în criptomonedă și alte tranzacții cu titluri de valoare crypto sau cvasi-titluri de valoare trebuie să provină de la bănci recunoscute, societăți de valori mobiliare, comercianți de comisioane futures („FCM”) sau alte instituții financiare aprobate și trebuie să respecte toate legile aplicabile.

**(v)** Aplicațiile pentru criptomonede nu pot oferi monede pentru îndeplinirea unor sarcini, cum ar fi descărcarea altor aplicații, încurajarea altor utilizatori să descarce, postarea pe rețele de socializare etc.

## 3.2 Alte probleme privind modelul de afaceri

Listele de mai jos nu sunt exhaustive, iar ceea ce ne trimiteți poate determina modificarea sau actualizarea politicilor noastre, dar iată câteva aspecte acceptabile și neacceptabile suplimentare de reținut:

### 3.2.1 Acceptabile

**(i)** Afișarea aplicațiilor dvs. pentru cumpărare sau promovare în cadrul aplicației dvs., cu condiția ca aplicația să nu fie un simplu catalog al aplicațiilor dvs.

**(ii)** Afișarea sau recomandarea unei colecții de aplicații de la terți, proiectate pentru o nevoie aprobată specifică (gestionarea sănătății, aviație, accesibilitate). Aplicația dvs. trebuie să ofere conținut editorial substanțial, astfel încât să nu pară o simplă vitrină.

**(iii)** Dezactivarea accesului la conținuturi de închiriat aprobate specifice (de ex., filme, programe de televiziune, muzică sau cărți) după expirarea perioadei de închiriere; expirarea nu este permisă pentru alte articole și servicii.

**(iv)** Tichetele pentru Portofel pot fi utilizate pentru a efectua sau a primi plăți, a transmite oferte sau a oferi identificarea (de exemplu, bilete la film, cupoane și acreditări VIP). Alte utilizări pot duce la respingerea aplicației și la revocarea acreditărilor pentru Portofel.

**(v)** Aplicațiile de asigurări trebuie să fie gratuite, să respecte legislația din regiunile în care sunt distribuite și nu pot să utilizeze achiziții din aplicație.

**(vi)** Organizațiile non-profit aprobate pot să strângă fonduri direct din propriile aplicații sau din aplicații de la terțe părți, cu condiția ca respectivele campanii de strângere de fonduri să respecte toate Liniile directe privind App Review și să accepte Apple Pay. Aceste aplicații trebuie să dezvăluie informații cu privire la modalitatea de utilizare a fondurilor, să respecte toate legile locale și federale aplicabile și să furnizeze donatorilor chitanțe fiscale adecvate. La cerere, vor fi furnizate informații suplimentare către App Review. Platformele nonprofit care pun în legătură donatorii cu alte organizații nonprofit trebuie să se asigure că toate organizațiile nonprofit prezente în aplicație s-au supus, de asemenea, la procesul de aprobare a organizațiilor nonprofit. Aflați mai multe despre cum să deveniți o [organizație non-profit aprobată](#).

**(vii)** Aplicațiile pot permite utilizatorilor individuali să dăruiască bani unei alte persoane fără să utilizeze achiziția din aplicație, cu condiția ca (a) darul să fie o alegere complet opțională a persoanei care dăruiește și (b) 100% din fonduri să ajungă la beneficiarul darului. Pe de altă parte, darurile care au legătură sau sunt asociate, în orice moment, cu primirea unui conținut sau a unor servicii digitale trebuie să utilizeze achiziția din aplicație.

**(viii)** Aplicațiile utilizate pentru tranzacții financiare, investiții sau gestionarea banilor trebuie să fie trimise de instituția financiară care oferă serviciile respective.

### 3.2.2 Inacceptabile

**(i)** Crearea unei interfețe pentru afișarea de aplicații, extensii sau plug-inuri de la terți, similare cu App Store sau sub formă de colecție de interes general.

**(ii)** Omis intenționat.

**(iii)** Creșterea artificială a numărului de afișări sau a ratei de clic a reclamelor, precum și aplicațiile proiectate preponderent pentru afișarea de reclame.

**(iv)** Dacă nu sunteți o organizație nonprofit aprobată sau acceptată potrivit secțiunii 3.2.1 (vi) de mai sus, strângerea de fonduri în cadrul aplicației pentru organizații și evenimente caritabile. Aplicațiile care își propun să strângă bani pentru astfel de cauze trebuie să fie gratuite în App Store și pot să strângă fonduri numai în afara aplicației, de exemplu, prin Safari sau prin SMS.

**(v)** Restricționarea arbitrară a celor care pot utiliza aplicația, de exemplu, în funcție de localizare sau de operator.

**(vi)** Omis intenționat.

**(vii)** Manipularea artificială a vizibilității, statusului sau poziției în clasament a utilizatorilor în cadrul altor servicii, cu excepția cazului în care acest lucru este permis de Termenele și condițiile serviciului respectiv.

**(viii)** Aplicațiile care facilitează tranzacțiile cu opțiuni binare nu sunt permise în App Store. În schimb, luați în considerare dezvoltarea unei aplicații bazate pe web. Aplicațiile care facilitează tranzacțiile cu contracte pentru diferență („CFD-uri”) sau alte instrumente derivate (de ex., FOREX) trebuie să dispună de licențe corespunzătoare în toate jurisdicțiile în care este disponibil serviciul.

**(ix)** Aplicațiile care oferă împrumuturi personale trebuie să dezvăluie în mod clar și evident toate clauzele împrumutului, inclusiv, dar fără limitare la dobânda anuală efectivă (DAE) maximă echivalentă și data scadenței de plată. Aplicațiile nu pot percepe o DAE maximă mai mare de 36%, cu includerea comisioanelor și cheltuielilor și nu poate să ceară rambursarea completă în termen de 60 de zile sau mai puțin.

---

## 4. Proiectare

Clienții Apple apreciază foarte mult produsele simple, rafinate, inovative și simplu de utilizat. Astfel de produse dorim să vedem în App Store. Crearea unui design excelent depinde de dvs., dar următoarele sunt standardele minime de aprobare pentru App Store. De asemenea, rețineți că, chiar și după ce aplicația dvs. a fost aprobată, trebuie să o actualizați pentru a vă asigura că rămâne funcțională și atractivă pentru clienții noi și existenți. Aplicațiile care nu mai funcționează sau oferă o experiență degradată pot fi eliminate din App Store în orice moment.

### 4.1 Copii

**(a)** Veniți cu idei proprii. Știm că le aveți, așa că transformați-le în realitate. Nu vă limitați să copiați cea mai recentă aplicație populară din App Store sau să faceți câteva modificări minore la denumirea sau interfața cu utilizatorii a unei alte aplicații, pentru ca apoi să o prezentați drept aplicația dvs. Pe lângă faptul că riscați să primiți acuzații de încălcare a proprietății intelectuale, acest lucru îngreunează navigarea în App Store și, pur și simplu, nu este corect față de colegii dvs. dezvoltatori.

**(b)** ➡ Trimiterea de aplicații care uzurpă identitatea altor aplicații sau servicii este considerată o încălcare a Codului de conduită pentru dezvoltatori și poate duce la eliminarea din Apple Developer Program.



## 4.2 Funcționalitate minimă

Aplicația dvs. trebuie să includă funcții, conținut și interfață cu utilizatorii care o fac superioară unui site web într-un ambalaj diferit. Dacă aplicația dvs. nu este foarte utilă, unică sau „nu arată a aplicație”, aceasta nu își are locul în App Store. Dacă aplicația dvs. nu oferă o formă de divertisment de durată sau o utilitate adecvată, este posibil să nu fie acceptată. Aplicațiile care sunt doar o melodie sau un film trebuie să fie trimise la iTunes Store. Aplicațiile care sunt doar o carte sau un ghid de joc trebuie să fie trimise la Apple Books Store.

**4.2.1** Aplicațiile care utilizează ARKit trebuie să ofere experiențe de realitate augmentată bogate și integrate; simpla adăugare a unui model într-o vizualizare AR sau redarea unei animații nu este suficientă.

**4.2.2** Spre deosebire de cataloage, aplicațiile nu trebuie să fie în primul rând materiale de marketing, reclame, decupaje de pe web, agregatoare de conținuturi sau o colecție de linkuri.

### 4.2.3

**(i)** Aplicația dvs. trebuie să funcționeze independent, fără să necesite instalarea unei alte aplicații pentru a funcționa.

**(ii)** Dacă aplicația dvs. necesită descărcarea de resurse suplimentare la prima lansare pentru a funcționa, dezvăluți dimensiunea materialului de descărcat și solicitați permisiunea utilizatorilor înainte de a descărca.

**4.2.4** Omis intenționat.

**4.2.5** Omis intenționat.

**4.2.6** Aplicațiile create pe baza unui șablon comercializat sau a unui serviciu de generare de aplicații vor fi respinse, dacă nu sunt trimise direct de furnizorul conținutului aplicației. Aceste servicii nu trebuie să trimită aplicații în numele clienților lor și trebuie să pună la dispoziție instrumente care să permită clienților lor să creeze aplicații personalizate și inovative, care oferă experiențe unice clienților. O altă opțiune acceptabilă pentru furnizorii de șabloane este să creeze un singur fișier binar care să găzduiască toate conținuturile clienților într-un model agregat sau „selector”; de exemplu, o aplicație de găsire a restaurantelor, cu intrări sau pagini personalizate separate pentru fiecare restaurant client sau o aplicație de evenimente cu intrări separate pentru evenimentul fiecărui client.

### 4.2.7 Aplicații client Remote Desktop

În cazul în care aplicația dvs. Remote Desktop funcționează ca o oglindă a unui software sau a unor servicii specifice, mai degrabă decât ca o oglindă generică a dispozitivului gazdă, aceasta trebuie să respecte următoarele condiții:

**(a)** Aplicația trebuie să se conecteze numai la un dispozitiv gazdă deținut de utilizator, care trebuie să fie un computer personal sau o consolă de jocuri dedicată deținută de utilizator și atât dispozitivul gazdă, cât și clientul trebuie să fie conectați la o rețea locală și bazată pe LAN.

**(b)** Orice software sau servicii care apar în cadrul clientului sunt complet executabile pe dispozitivul gazdă, sunt afișate pe ecranul dispozitivului gazdă și nu pot să utilizeze API-uri sau caracteristici de platformă dincolo de cele necesare pentru difuzarea în flux a clientului Remote Desktop.

**(c)** Toate operațiile de creare și gestionare de conturi trebuie să fie inițiate de pe dispozitivul gazdă.

**(d)** Interfața cu utilizatorul afișată pe client nu seamănă cu ecranele din iOS sau App Store, nu oferă o interfață de tip magazin și nu include posibilitatea de a explora, selecta sau achiziționa software care nu este deținut sau licențiat deja de utilizator. Pentru clarificare, în cazul tranzacțiilor care au loc în cadrul software-ului oglindit nu este necesară utilizarea achiziției din aplicație, cu condiția ca tranzacțiile să fie procesate pe dispozitivul gazdă.

**(e)** Clienții restrânși pentru aplicațiile bazate pe cloud nu sunt potriviți pentru App Store.

### 4.3 Spam

**(a)** ➡ Nu creați mai multe ID-uri de pachet pentru aceeași aplicație. Dacă aplicația dvs. are versiuni diferite pentru localizări, echipe sportive, universități etc. specifice, luați în considerare trimiterea unei singure aplicații și furnizați variantele folosind achiziția din aplicație.

**(b)** De asemenea, evitați adăugarea la o categorie care este deja saturată. În App Store există deja suficiente aplicații cu pârturi, râgâituri, lanterne, prevederea viitorului, întâlniri, jocuri de băut, Kama Sutra etc. Vom respinge aceste aplicații, dacă nu oferă o experiență unică, de calitate superioară. Dacă deveniți o sursă de spam pentru Store, se poate ajunge la excluderea dvs. din Apple Developer Program.

### 4.4 ➡ Extensii

Aplicațiile care găzduiesc sau conțin extensii trebuie să respecte [Ghidul de programare pentru extensiile de aplicații](#), [Documentația pentru extensiile aplicației Safari](#) sau [Documentația pentru extensiile web Safari](#) și să includă unele funcționalități, cum ar fi, ecrane de ajutor și interfețe de configurări, acolo unde este posibil. În textul de marketing al aplicației, trebuie să dezvăluiți în mod clar și exact ce extensii sunt disponibile, iar extensiile nu pot include materiale de marketing, reclame sau achiziții din aplicație.

#### 4.4.1 ➡ Extensiile pentru tastatură trebuie să respecte câteva reguli suplimentare.

Acestea trebuie:

- Să ofere funcționalitatea de introducere de date de la tastatură (de ex., caractere tastate);
- Să respecte liniile directe pentru abțibilduri, dacă tastatura include imagini sau emoji;
- Să ofere o metodă de avansare la tastatura următoare;
- Să își păstreze funcționalitatea fără acces complet la rețea și fără să necesite accesul complet;
- Să colecteze activitatea utilizatorului numai pentru a îmbunătăți funcționalitatea extensiei pentru tastatură a utilizatorului pe dispozitivul iOS.

Acestea nu trebuie:

- Să lanseze alte aplicații în afară de Configurări; sau
- Să modifice funcțiile butoanelor de pe tastatură cu alte comportamente (de ex., menținerea apăsată a tastei „enter” pentru lansarea camerei).

**4.4.2** ➔ Extensiile pentru Safari trebuie să ruleze în versiunea curentă a aplicației Safari, în sistemul de operare Apple corespunzător. Acestea nu trebuie să interfereze cu elementele de sistem și elementele interfeței cu utilizatorul Safari și nu trebuie să includă niciodată conținuturi sau programe rău-intenționate sau înșelătoare. Încălcarea acestei reguli va avea drept consecință excluderea din Apple Developer Program. Extensiile pentru Safari nu trebuie să solicite accesul la mai multe site-uri web decât cele strict necesare pentru funcționare.

**4.4.3** Omis intenționat.

## **4.5** ➔ **Site-uri și servicii Apple**

**4.5.1** ➔ Aplicațiile pot să utilizeze fluxuri Apple RSS aprobate, ca de exemplu fluxul RSS iTunes Store, dar nu pot să facă scraping după nicio informație de pe site-urile Apple (de ex., apple.com, iTunes Store, App Store, App Store Connect, portalul pentru dezvoltatori etc.) și nici să creeze scoruri utilizând aceste informații.

### **4.5.2** ➔ **Apple Music**

**(i)** MusicKit din iOS permite utilizatorilor să redea muzică de pe Apple Music și din bibliotecile lor de muzică locale în mod nativ din aplicațiile și jocurile dvs. Când utilizatorii dau permisiunea contului lor Apple Music, aplicația dvs. poate crea liste de redare, poate adăuga melodii la biblioteca lor și poate reda oricare dintre milioanele de melodii din catalogul Apple Music. Utilizatorii trebuie să inițieze redarea unui flux Apple Music și să poată naviga folosind comenzile multimedia standard, ca „redare”, „suspendare” și „omitere”. Totodată, aplicația dvs. nu poate să solicite plata sau să monetizeze indirect accesul la serviciul Apple Music (de ex., prin achiziții din aplicație, reclame, solicitarea de informații despre utilizator etc.). Nu descărcați, nu încărcați și nu permiteți partajarea de fișiere de muzică obținute din API-urile MusicKit, cu excepția cazurilor permise în mod expres în documentația [MusicKit](#).

**(ii)** Utilizarea API-urilor MusicKit nu înlocuiește obligația de a obține eventualele licențe necesare pentru o integrare mai profundă sau mai complexă a muzicii. De exemplu, dacă doriți ca aplicația dvs. să redea o anumită melodie într-un anumit moment sau să creeze fișiere audio sau video care pot fi partajate pe rețelele de socializare, va trebui să contactați direct deținătorii drepturilor pentru a obține permisiunea acestora (de ex., drepturi de sincronizare sau adaptare) și resursele necesare. Ilustrațiile de copertă și alte metadate pot fi utilizate numai în legătură cu redarea muzicii sau listele de redare (inclusiv capturile de ecran din care ilustrează funcționalitatea aplicației dvs.) și nu trebuie să fie utilizate în niciun fel de materiale de marketing sau publicitare fără obținerea autorizațiilor specifice de la deținătorii drepturilor. Trebuie să respectați [Liniile directe pentru identitatea Apple Music](#) când integrați servicii Apple Music în aplicația dvs.

(iii) Aplicațiile care accesează datele utilizatorilor Apple Music, cum sunt listele de redare și favoritele, trebuie să dezvăluie în mod clar acest acces în șirul privind scopul solicitării permisiunii. Eventualele date colectate nu pot fi partajate cu terți pentru niciun alt scop în afară de susținerea sau îmbunătățirea experienței din aplicație. Aceste date nu pot fi utilizate pentru identificarea utilizatorilor sau dispozitivelor sau pentru direcționarea reclamelor.

**4.5.3** ➔ Nu utilizați serviciile Apple, inclusiv Game Center, notificările Push etc., pentru activități de spamming, phishing sau trimiterea de mesaje nesolicitate clienților. Nu încercați să efectuați căutări inverse, să urmăriți, să relaționați, să asociați, să minați, să prelevați sau să exploatați în alte moduri ID-urile jucătorilor, aliasurile sau alte informații obținute prin Game Center; în caz contrar, vă vom exclude din Apple Developer Program.

**4.5.4** ➔ Notificările Push nu trebuie să fie necesare pentru funcționarea aplicației și nu trebuie să fie utilizate pentru trimiterea de date cu caracter personal sau informații confidențiale sensibile. Notificările Push nu trebuie să fie utilizate pentru promoții sau scopuri de marketing direct, dacă clienții nu au optat în mod expres pentru primirea lor prin intermediul frazei de consimțământ afișată în interfața cu utilizatorii a aplicației dvs. și trebuie să oferiți o modalitate în cadrul aplicației dvs. prin care utilizatorii pot opta împotriva primirii acestor mesaje. Dacă abuzați de aceste servicii, vi se pot revoca privilegiile.

**4.5.5** ➔ Utilizați ID-urile jucătorilor din Game Center numai conform modalităților aprobate în clauzele pentru Game Center, nu le afișați în aplicație și nu le divulgați către terți.

**4.5.6** ➔ Aplicațiile pot utiliza caractere Unicode care sunt redade ca emoji Apple în aplicație și în metadatele aplicației. Emojiurile Apple nu pot fi utilizate pe alte platforme și nu pot fi încorporate direct în fișierul binar al aplicației dvs.

## **4.6 Omis intenționat.**

## **4.7 ➔ Mini-aplicații, mini-jocuri, jocuri în flux, chatboți, plug-inuri și emulatoare de jocuri**

Aplicațiile pot oferi anumite programe software care nu sunt încorporate în fișierul binar, mai exact, mini-aplicații și mini-jocuri HTML5, jocuri în flux, chatboți și plug-inuri. În plus, aplicațiile cu console de jocuri retro cu emulatoare PC se pot oferi să descarce jocuri. Vă asumați răspunderea pentru toate aceste elemente de software oferite în aplicația dvs. și trebuie să vă asigurați că aceste elemente de software respectă prezentele Linii directoare și toate legile aplicabile. Software-ul care nu respectă una sau mai multe linii directoare va duce la respingerea aplicației dvs. De asemenea, trebuie să vă asigurați că software-ul respectă regulile suplimentare menționate la punctele de la 4.7.1 la 4.7.5 de mai jos. Aceste reguli suplimentare sunt importante pentru păstrarea experienței la care se așteaptă clienții App Store și pentru a contribui la asigurarea siguranței utilizatorilor.

**4.7.1** Software-ul oferit în aplicații în baza acestei reguli trebuie:

- să respecte toate liniile directoare privind confidențialitatea, inclusiv, dar fără a se limita la regulile stabilite în Linia directoare 5.1 privind colectarea, utilizarea și partajarea datelor și a datelor sensibile (cum ar fi datele privind sănătatea și datele cu caracter personal de la copii);

- să includă o metodă de filtrare a materialelor inacceptabile, un mecanism de raportare a conținutului și răspunsuri prompte la problemele semnalate, precum și capacitatea de a bloca utilizatorii abuzivi; și
- să folosească achiziția din aplicație pentru a oferi bunuri sau servicii digitale utilizatorilor finali.

**4.7.2** ➔ Aplicația dvs. nu poate să extindă sau să expună API-urile platformei native la software fără permisiunea prealabilă a companiei Apple.

**4.7.3** ➔ Aplicația dvs. nu poate să partajeze date sau permisiuni de confidențialitate cu niciun software individual oferit în aplicația dvs. fără consimțământul explicit al utilizatorului pentru fiecare caz în parte.

**4.7.4** Trebuie să furnizați un index al software-ului și metadatelor disponibile în aplicația dvs. Acesta trebuie să includă linkuri universale care să conducă la tot software-ul oferit în aplicația dvs.

**4.7.5** Aplicația dvs. trebuie să menționeze clasificarea în funcție de vârstă pentru conținutul cu cea mai mare clasificare în funcție de vârstă disponibil în aplicație.

## **4.8** ➔ **Servicii de login**

Aplicațiile care utilizează un serviciu de login prin intermediul unor terțe părți sau rețele de socializare (de exemplu, Login cu Facebook, Autentificare cu Google, Autentificare cu Twitter, Autentificare cu LinkedIn, Login cu Amazon sau Login cu WeChat) pentru configurarea sau autentificarea conturilor principale ale utilizatorilor, trebuie să ofere, de asemenea, ca opțiune echivalentă, un alt serviciu de login cu următoarele caracteristici:

- serviciul de login limitează colectarea datelor la numele și adresa de e-mail ale utilizatorului;
- serviciul de login permite utilizatorilor să-și păstreze adresa de e-mail privată ca parte a configurării contului; și
- serviciul de login nu colectează interacțiuni cu aplicația dvs. în scopuri publicitare fără consimțământ.

Conturile principale ale utilizatorilor reprezintă conturile pe care aceștia le creează pentru aplicația dvs., în scopuri de identificare, autentificare și acces la caracteristici și servicii asociate.

Nu este necesar un alt serviciu de login dacă:

- Aplicația dvs. utilizează exclusiv sistemele proprii ale companiei dvs. pentru configurarea conturilor și autentificare.
- Aplicația dvs. este o piață alternativă de aplicații sau o aplicație distribuită dintr-o piață alternativă de aplicații, care utilizează un sistem de login specific pieței pentru funcțiile de cont, descărcare și comerț.
- Aplicația dvs. este o aplicație educațională, organizațională sau comercială care impune autentificarea utilizatorilor cu un cont educațional sau organizațional existent.
- Aplicația dvs. utilizează un sistem de identificare a cetățenilor guvernamental sau industrial sau cărți de identitate electronice pentru autentificarea utilizatorilor.

- Aplicația dvs. este un client pentru un serviciu specific de la terțe părți, iar utilizatorii trebuie să realizeze autentificarea directă în contul lor de e-mail, contul de pe rețelele de socializare sau un alt cont de la terțe părți pentru a-și accesa conținuturile.

## 4.9 🚫 Apple Pay

Aplicațiile care utilizează Apple Pay trebuie să furnizeze utilizatorilor toate informațiile semnificative despre achiziție înainte de vânzarea oricărui bunuri sau servicii și trebuie să utilizeze corect elementele de branding și de interfață cu utilizatorii ale Apple Pay, conform descrierii din Apple Pay Marketing Guidelines și Human Interface Guidelines. Aplicațiile care utilizează Apple Pay pentru a oferi plăți recurente trebuie să dezvăluie cel puțin următoarele informații:

- Perioada de reînnoire și faptul că reînnoirea va continua până la anulare
- Ce se va oferi pe parcursul fiecărei perioade
- Tarifele efective care vor fi percepute de la clienți
- Modalitatea de anulare

## 4.10 🚫 Monetizarea capabilităților încorporate

Nu aveți dreptul să monetizați capabilitățile încorporate furnizate de hardware sau de sistemul de operare, cum ar fi notificările Push, camera sau giroscopul; sau serviciile și tehnologiile Apple, cum ar fi accesul la Apple Music, spațiul de stocare iCloud sau API-urile Screen Time.

---

## 5. 🚫 Aspecte juridice

Aplicațiile trebuie să respecte toate cerințele legislative din orice loc în care le puneți la dispoziție (în caz de incertitudini, apelați la un avocat). Știm că aceste chestiuni sunt complicate, dar este de responsabilitatea dvs. să le înțelegeți și să vă asigurați că aplicația dvs. este în conformitate cu toate legile locale, nu doar cu liniile directe de mai jos. Bineînțeles, aplicațiile care solicită, promovează sau încurajează comportamente infracționale sau de o imprudență evidentă vor fi respinse. În cazuri extreme, cum este cazul aplicațiilor despre care se descoperă că facilitează traficul de ființe umane și/sau exploatarea copiilor, vor fi înștiințate autoritățile competente.

### 5.1 🚫 Confidențialitate

Protejarea intimității utilizatorilor este fundamentală în ecosistemul Apple și trebuie să procedați cu atenție când prelucrați date cu caracter personal, pentru a vă asigura că respectați [cele mai bune practici în materie de confidențialitate](#), legislația aplicabilă și clauzele din [Acordul de licență Apple Developer Program](#), precum și așteptările clienților. Mai exact:

## 5.1.1 ➡ Colectarea și păstrarea datelor

**(i) Politici de confidențialitate:** Toate aplicațiile trebuie să includă un link ușor de accesat către politica lor de confidențialitate în câmpul de metadate App Store Connect și în aplicație. Politica de confidențialitate, în mod clar și explicit, trebuie:

- Să identifice ce date colectează aplicația/serviciul, dacă există, cum colectează acele date și toate utilizările acelor date.
- Să confirme că orice terț cu care o aplicație partajează date despre utilizatori (în conformitate cu aceste Linii directoare), cum sunt instrumentele de analiză, rețelele publicitare și SDK-urile de la terțe părți, precum și orice entități-mamă, sucursale sau alte entități afiliate care vor avea acces la datele utilizatorilor, va asigura aceeași protecție sau o protecție echivalentă a datelor despre utilizatori ca cea specificată în politica de confidențialitate a aplicației și impusă prin prezentele Linii directoare.
- Să explice politicile sale de retenție/ștergere a datelor și să descrie cum pot utilizatorii să își retragă consimțământul și/sau să solicite ștergerea propriilor date.

**(ii) Permisiiune:** Aplicațiile care colectează date despre utilizatori sau date de utilizare trebuie să obțină consimțământul utilizatorilor pentru colectare, chiar dacă datele respective sunt considerate anonime în momentul colectării sau imediat după colectare. Funcționalitățile plătite nu trebuie să solicite sau să depindă de acordarea accesului la propriile date de către utilizator. De asemenea, aplicațiile trebuie să ofere clienților o modalitate ușor accesibilă și inteligibilă de retragere a consimțământului. Asigurați-vă că șirurile privind scopul solicitării permisiunii descriu în mod clar și complet modalitățile în care utilizați datele. Aplicațiile care colectează date pentru un interes legitim fără consimțământ, în conformitate cu prevederile Regulamentului general al Uniunii Europene privind protecția datelor („RGPD”) sau alt regulament similar trebuie să respecte toate prevederile legislației respective. Aflați mai multe despre [Solicitarea permisiunii](#).

**(iii) Minimizarea datelor:** Aplicațiile trebuie să solicite doar accesul la datele relevante pentru funcționalitatea centrală a aplicației și să colecteze și să utilizeze numai datele necesare pentru îndeplinirea sarcinilor relevante. Acolo unde este posibil, utilizați selectorul din afara procesului sau o foaie de partajare, în loc să solicitați acces complet la resurse protejate ca Poze sau Contacte.

**(iv) Acces:** Aplicațiile trebuie să respecte configurările privind permisiunile utilizatorilor și să nu încerce să manipuleze, să păcălească sau să oblige utilizatorii să își dea consimțământul pentru accesul la date care nu sunt necesare. De exemplu, aplicațiile care includ abilitatea de a posta poze pe o rețea de socializare nu trebuie să ceară accesul și la microfon înainte să permită utilizatorilor să încarce pozele. Acolo unde este posibil, furnizați soluții alternative pentru utilizatorii care nu doresc să-și dea consimțământul. De exemplu, dacă un utilizator refuză partajarea localizării, oferiți abilitatea de a introduce manual o adresă.

**(v) Autentificare în cont:** Dacă aplicația dvs. nu include caracteristici semnificative bazate pe cont, lăsați oamenii să o utilizeze fără login. Dacă aplicația dvs. acceptă crearea de conturi, trebuie, de asemenea, să [oferiți ștergerea contului din aplicație](#). Aplicațiile nu pot să solicite utilizatorilor să introducă date cu caracter personal pentru a funcționa, cu excepția celor relevante în mod direct pentru funcționalitatea centrală a aplicației sau obligatorii prin lege. Dacă funcționalitatea centrală a aplicației dvs. nu este legată de o rețea de socializare specifică (de ex., Facebook, WeChat, Weibo,

X etc.), trebuie să oferiți acces fără login sau printr-un alt mecanism. Obținerea de informații de bază despre profiluri, partajarea pe rețeaua de socializare sau invitarea prietenilor să utilizeze aplicația nu sunt considerate funcționalitate centrală a aplicației. Aplicația trebuie să includă, de asemenea, un mecanism de revocare a acreditărilor pentru rețeaua de socializare și de dezactivare a accesului la date între aplicație și rețeaua de socializare, din aplicație. O aplicație nu poate să păstreze acreditările sau tokenurile pentru rețelele de socializare în afara dispozitivului și poate să utilizeze aceste acreditări sau tokenuri numai pentru conectarea directă la rețeaua de socializare din aplicație în timp ce aplicația se află în uz.

**(vi)** Dezvoltatorii care își utilizează aplicațiile pentru a descoperi pe ascuns parole și alte date cu caracter privat vor fi excluși din Apple Developer Program.

**(vii)** Trebuie să se utilizeze SafariViewController pentru a prezenta în mod vizibil informațiile utilizatorilor; controllerul nu poate fi ascuns sau obscurat de alte vizualizări sau straturi. În plus, o aplicație nu poate utiliza SafariViewController pentru urmărirea utilizatorilor fără ca aceștia să știe sau să-și fi dat consimțământul.

**(viii)** Aplicațiile care compilează date cu caracter personal din orice altă sursă, dar nu direct de la utilizator sau fără consimțământul expres al utilizatorului, chiar dacă este vorba despre baze de date publice, nu sunt permise în App Store sau pe piețele alternative de aplicații.

**(ix)** Aplicațiile care furnizează servicii din domenii strict reglementate (de exemplu, servicii bancare și financiare, sănătate, jocuri de noroc, utilizarea legală a canabisului și trafic aerian) sau care necesită informații sensibile despre utilizatori trebuie să fie trimise de către o persoană juridică furnizoare a serviciilor și nu de către un dezvoltator individual. Aplicațiile care facilitează vânzarea legală a canabisului trebuie să fie restricționate geografic la jurisdicția legală corespunzătoare.

**(x)** Aplicațiile pot să solicite date de contact de bază (cum sunt numele și adresa de e-mail), atât timp cât solicitarea este opțională pentru utilizatori, funcțiile și serviciile nu sunt condiționate de furnizarea datelor și sunt respectate toate prevederile din prezentele linii directoare, inclusiv limitările privind colectarea de informații de la copii.

## 5.1.2 ↻ Utilizarea și partajarea datelor

**(i)** În absența unor prevederi legale contrarii, nu puteți utiliza, transmite sau partaja datele cu caracter personal despre cineva fără a obține mai întâi permisiunea sa. Trebuie să oferiți acces la informații despre modul și locul în care vor fi utilizate datele. Datele colectate de la aplicații pot fi partajate cu terți numai pentru îmbunătățirea aplicației sau difuzarea de publicitate (în conformitate cu [Acordul de licență pentru Apple Developer Program](#)). Trebuie să primiți permisiunea explicită a utilizatorilor prin intermediul API-urilor de App Tracking Transparency pentru a le putea urmări activitatea. Aflați mai multe despre [monitorizare](#). Este posibil ca aplicația dvs. să nu le solicite utilizatorilor să activeze funcționalități ale sistemului (de exemplu, notificări Push, servicii de localizare, urmărire) pentru a accesa funcționalitatea, conținutul, a utiliza aplicația sau a primi compensații financiare sau de altă natură, inclusiv, printre altele, carduri și coduri cadou. Aplicațiile care partajează date despre utilizatori fără consimțământul utilizatorilor sau fără respectarea legilor în materie de confidențialitate a datelor pot fi eliminate de la vânzare și pot duce la excluderea din Apple Developer Program.



**(ii)** Datele colectate pentru un anumit scop nu pot fi utilizate pentru un alt scop fără obținerea unui nou consimțământ, dacă acest lucru nu este permis în mod expres prin lege.

**(iii)** Aplicațiile nu trebuie să încerce să construiască pe ascuns un profil al utilizatorilor pe baza datelor colectate și nu pot încerca, facilita sau încuraja pe alții să identifice utilizatorii anonimi sau să reconstruiască profilurile utilizatorilor pe baza datelor colectate de la API-urile furnizate de Apple sau orice date despre care afirmați că au fost colectate în mod „anonim”, „agregat” sau într-un alt mod care nu permite identificarea.

**(iv)** Nu utilizați informații din Contacte, Poze sau alte API-uri care accesează datele utilizatorilor pentru a construi o bază de date de contacte pentru uz personal sau pentru vânzare/distribuție către terți și nu colectați informații despre ce alte aplicații sunt instalate pe dispozitivele utilizatorilor, în scopuri de analiză sau publicitate/marketing.

**(v)** Nu contactați persoane folosind informațiile colectate din Contacte sau Poze de pe dispozitivele utilizatorilor, decât la inițiativa expresă a utilizatorilor respectivi și în mod individual; nu includeți opțiunea Selectare tot și nu oferiți ca valoare implicită selectarea tuturor contactelor. Trebuie să oferiți utilizatorilor o descriere clară a modului în care va arăta mesajul la destinatar înainte de a-l trimite (de ex., Ce va fi scris în mesaj?, Cine va figura drept expeditor?).

**(vi)** Datele colectate de la API-ul HomeKit, HealthKit, API-ul Clinical Health Records, API-urile MovementDisorder, ClassKit sau de la instrumentele de mapare de adâncime și/sau facială (de ex., ARKit, API-uri pentru Cameră sau API-uri pentru Poze) nu pot fi utilizate pentru marketing, publicitate sau minare de date bazate pe utilizare, nici de către terți. Aflați mai multe despre cele mai bune practici pentru implementarea [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) și [ARKit](#).

**(vii)** Aplicațiile care utilizează Apple Pay pot să partajeze datele utilizatorilor obținute prin Apple Pay cu terțe părți numai pentru a facilita sau a îmbunătăți livrarea bunurilor și serviciilor.

### 5.1.3 🏠 Sănătate și cercetare privind sănătatea

Datele cu privire la sănătate, fitness și de natură medicală sunt deosebit de sensibile, iar aplicațiile din această categorie trebuie să respecte câteva reguli suplimentare pentru a asigura protejarea intimității clienților:

**(i)** Aplicațiile nu pot să utilizeze sau să divulge către terți datele obținute în contextul cercetării cu privire la sănătate, fitness și medicale, inclusiv din API-ul Clinical Health Records, API-ul HealthKit, Motion and Fitness, API-urile MovementDisorder sau cercetarea în domeniul sănătății pe subiecți umani, în scopuri de publicitate, marketing sau alte scopuri de minare de date bazate pe utilizare, în afară de îmbunătățirea gestionării sănătății sau cercetare privind sănătatea, iar în acest caz, numai cu permisiune. Cu toate acestea, aplicațiile pot să utilizeze datele de sănătate sau fitness ale utilizatorilor pentru a oferi beneficii directe utilizatorilor respectivi (de exemplu, reducerea primei de asigurare), cu condiția ca aplicația să fie trimisă de entitatea care acordă beneficiul respectiv și datele să nu fie partajate cu o terță parte. Trebuie să dezvăluiți ce date de sănătate specifice colectați de pe dispozitiv.

**(ii)** Aplicațiile nu trebuie să scrie date false sau inexacte în HealthKit sau în orice alte aplicații de cercetare medicală sau de gestionare a sănătății și nu pot stoca date cu caracter personal despre sănătate în iCloud.

**(iii)** Aplicațiile care desfășoară studii de cercetare în domeniul sănătății pe subiecți umani trebuie să obțină consimțământul participanților sau, în cazul minorilor, consimțământul părintelui sau tutorelui. Acest consimțământ trebuie să includă (a) natura, scopul și durata cercetării; (b) procedurile, riscurile și beneficiile pentru participant; (c) informații despre confidențialitate și prelucrarea datelor (inclusiv eventuala partajare cu terțe părți); (d) un punct de contact pentru întrebările participanților; și (e) procesul de retragere.

**(iv)** Aplicațiile care desfășoară studii de cercetare în domeniul sănătății pe subiecți umani trebuie să obțină aprobarea de la o comisie independentă de evaluare a integrității etice. Dovada acestei aprobări trebuie să fie furnizată la cerere.

#### 5.1.4 Copii

**(a)** ➡ Din multe motive, este extrem de important să se procedeze cu precauție atunci când se prelucrează date cu caracter personal de la copii și vă încurajăm să examinați cu atenție toate cerințele pentru asigurarea conformității cu legile precum Legea privind protecția confidențialității copiilor în mediul online („COPPA”), Regulamentului general al Uniunii Europene privind protecția datelor („RGPD”) și alte regulamente sau legi aplicabile.

Aplicațiile pot să solicite data nașterii și informațiile de contact ale părinților numai în scopul asigurării conformității cu aceste legi, dar trebuie să includă funcționalități utile sau divertisment de valoare, indiferent de vârstă.

Aplicațiile create în primul rând pentru copii nu trebuie să includă analize efectuate de terțe părți sau reclame de la terți. Acest lucru garantează o experiență mai sigură pentru copii.

**(b)** Într-un număr limitat de cazuri, este posibil să se permită analize și reclame de la terți, cu condiția ca serviciile să respecte aceleași clauze stabilite în [Linia directoare 1.3](#).

De asemenea, aplicațiile din Categoria pentru copii sau cele care colectează, transmit sau au capacitatea de a partaja date cu caracter personal (de ex., numele, adresa, adresa de e-mail, localizarea, poze, videoclipuri, desene, abilitatea de chat, alte date cu caracter personal sau identificatori persistenți utilizați în combinație cu oricare dintre datele de mai sus) de la un minor trebuie să aibă o politică de confidențialitate și să respecte toate prevederile legale aplicabile privind confidențialitatea copiilor. Pentru claritate, [cerința privind controlul parental](#) pentru Categoria pentru copii nu este același lucru, în general, cu obținerea consimțământului părinților pentru colectarea datelor cu caracter personal în baza acestor prevederi legale privind confidențialitatea.

Rețineți: [Linia directoare 2.3.8](#) prevede ca utilizarea termenilor precum „Pentru copii” în metadatele aplicației să fie rezervată categoriei Copii. Aplicațiile care nu fac parte din Categoria pentru copii nu pot să includă în denumirea, subtitlul, pictograma, capturile de ecran sau descrierea aplicației termeni care implică faptul că destinatarii principali ai aplicației sunt copiii.

### 5.1.5 🚫 Servicii de localizare

Utilizați Serviciile de localizare în aplicația dvs. numai atunci când acestea prezintă relevanță directă pentru funcțiile și serviciile furnizate de aplicație. API-urile bazate pe localizare nu trebuie să fie utilizate pentru furnizarea de servicii de urgență sau control autonom asupra vehiculelor, aparatelor de zbor și altor dispozitive, cu excepția dispozitivelor mici, cum sunt dronele ușoare și jucăriile sau sistemele de alarmă cu telecomandă ale autovehiculelor etc. Asigurați-vă că notificați utilizatorii și obțineți consimțământul acestora înainte de colectarea, transmiterea sau utilizarea datelor de localizare. Dacă aplicația dvs. utilizează Servicii de localizare, aveți grijă să explicați scopul lor în aplicație; consultați [Linii directe privind interfața umană](#) pentru cele mai bune practici în acest sens.

## 5.2 Proprietatea intelectuală

Asigurați-vă că aplicația dvs. include numai conținut creat de dvs. sau pentru care aveți licență de utilizare. Aplicația dvs. poate fi eliminată dacă încălcați regulile și utilizați conținut fără permisiune. Bineînțeles, acest lucru înseamnă și că aplicația altora poate fi eliminată dacă „împrumută” din munca dvs. În cazul în care considerați că drepturile dvs. de proprietate intelectuală au fost încălcate de un alt dezvoltator din App Store, trimiteți o revendicare prin intermediul acestui [formular web](#). Legislația poate să difere în funcție de țară și regiune, dar asigurați-vă că evitați cel puțin următoarele erori frecvente:

**5.2.1 În general:** Nu utilizați materiale protejate ale unor terțe părți, de exemplu, mărci comerciale, lucrări protejate de drepturi de autor sau idei brevetate, în aplicația dvs. fără permisiune și nu includeți reprezentări, denumiri sau metadate înșelătoare, false sau copiate în pachetul aplicației dvs. sau în numele dvs. de dezvoltator. Aplicațiile trebuie să fie trimise de persoana fizică sau juridică deținătoare a drepturilor de proprietate intelectuală și a altor drepturi relevante sau de o persoană fizică sau juridică deținătoare de licență asupra acestor drepturi.

**5.2.2 Site-uri/servicii de la terți:** Dacă aplicația dvs. utilizează, accesează, monetizează accesul la sau afișează conținut de la un serviciu al unei terțe părți, asigurați-vă că dețineți permisiunea specifică pentru a face acest lucru, în baza condițiilor de utilizare a serviciului. Autorizația trebuie să fie furnizată la cerere.

**5.2.3 Descărcare de materiale audio/video:** Aplicațiile nu trebuie să faciliteze partajarea ilegală de fișiere sau să includă abilitatea de a salva, converti sau descărca materiale multimedia din surse terțe (de ex., Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo etc.) fără autorizație explicită din partea acestor surse. Difuzarea în flux de conținuturi audio/video poate să constituie, de asemenea, o încălcare a condițiilor de prestare a serviciilor, așa că verificați acest aspect înainte ca aplicația dvs. să acceseze serviciile respective. Autorizația trebuie să fie furnizată la cerere.

### 5.2.4 Avize Apple:

**(a) 🚫** Nu sugerați și nu dați de înțeles că Apple este sursa sau furnizorul aplicației sau că Apple și-a dat avizul pentru orice declarație specifică privind calitatea sau funcționarea.

**(b)** Dacă aplicația dvs. este selectată ca „Alegerea editorului”, Apple va aplica insigna automat.

**5.2.5 ➡️ Produse Apple:** Nu creați o aplicație care generează confuzie deoarece are un aspect similar cu un produs Apple existent, o interfață (de ex., Finder), o aplicație (de exemplu, App Store, iTunes Store sau Mesaje) sau o temă publicitară. Aplicațiile și extensiile, inclusiv tastaturile și pachetele de abțibilduri de la terți nu pot să includă emoji Apple. Muzica din previzualizările iTunes și Apple Music nu poate fi utilizată pentru valoarea sa de divertisment (de ex., ca muzică de fundal pentru un colaj foto sau drept coloană sonoră a unui joc) sau în orice alt mod neautorizat. Dacă furnizați previzualizări de muzică din iTunes sau Apple Music, trebuie să afișați un link din iTunes sau Apple Music către muzica respectivă. Dacă aplicația dvs. afișează inele de activitate, acestea nu trebuie să afișeze date de Mișcare, Antrenament sau Stat în picioare într-un mod asemănător cu Control activitate. În [Linii directe privind interfața umană](#) găsiți informații suplimentare despre utilizarea inelelor de activitate. Dacă aplicația dvs. afișează date de la Apple Weather, aceasta trebuie să urmeze cerințele de atribuire furnizate în [documentația WeatherKit](#).

## 5.3 Jocuri, jocuri de noroc și loterii

Jocurile, jocurile de noroc și loteriile pot fi dificil de gestionat și tind să fie una dintre cele mai reglementate oferte din App Store. Includeți această funcționalitate numai dacă ați verificat și confirmat toate obligațiile legale pe care le aveți oriunde furnizați aplicația și dacă aveți disponibilitatea să așteptați ceva mai mult pentru finalizarea procesului de examinare. Câteva lucruri de reținut:

**5.3.1** Tragerile la sorți și concursurile trebuie să fie sponsorizate de dezvoltatorul aplicației.

**5.3.2** Regulamentul oficial al tragerilor la sorți, concursurilor și tombolelor trebuie să fie prezentat în aplicație și trebuie clarificat că Apple nu are rolul de sponsor și nici vreo altă implicare în activitate.

**5.3.3** Aplicațiile nu pot utiliza achiziții din aplicație pentru a cumpăra credit sau monedă în vederea utilizării în contextul jocurilor pe bani reali de orice fel.

**5.3.4** Aplicațiile care oferă jocuri pe bani reali (de ex., pariuri sportive, poker, cazino, curse de cai) sau loterii trebuie să dețină autorizațiile și permisiunile necesare în locurile în care este utilizată aplicația, trebuie să fie restricționate geografic la locurile respective și să fie gratuite în App Store. Ajutoarele ilegale la jocurile de noroc, inclusiv numărătorii de cărți, nu sunt permise în App Store. Aplicațiile de tip loterie trebuie să includă considerente, șanse și un premiu.

## 5.4 ➡️ Aplicații VPN

Aplicațiile care oferă servicii VPN trebuie să utilizeze [NEVPNManager API](#) și pot fi oferite numai de dezvoltatorii înscrși ca organizație. Trebuie să declarați clar ce date despre utilizatori vor fi colectate și cum vor fi utilizate acestea, pe un ecran al aplicației anterior oricărei acțiuni de cumpărare sau oricărei alte utilizări a serviciului de către utilizatori. Aplicațiile care oferă servicii VPN nu pot să vândă, să utilizeze sau să divulge către terți niciun fel de date, pentru niciun scop și trebuie să se angajeze în acest sens în politica lor de confidențialitate. Aplicațiile VPN nu trebuie să încalce legile locale, iar dacă decideți să puneți la dispoziție aplicația dvs. VPN într-un teritoriu unde este necesară o licență VPN, trebuie să introduceți datele licenței dvs. în câmpul de Note către App Review. Aplicațiile de control parental, blocare de conținuturi și securitate, printre altele, de la furnizori aprobați, pot să utilizeze, de asemenea, API-ul NEVPNManager. Aplicațiile care nu respectă această linie directoare vor fi eliminate din App Store, iar instalarea lor prin căi alternative de distribuție va fi blocată și va fi posibilă excluderea dvs. din Apple Developer Program.

## 5.5 ➡ Gestionarea dispozitivelor mobile

Aplicațiile de gestionare a dispozitivelor mobile care oferă servicii de gestionare a dispozitivelor mobile (MDM) trebuie să solicite această capabilitate de la Apple. Astfel de aplicații pot fi oferite numai de organizații comerciale, instituții educaționale sau agenții guvernamentale și, în cazuri limitate, de companii care utilizează MDM pentru servicii de control parental sau pentru securitatea dispozitivelor. Trebuie să declarați clar ce date despre utilizatori vor fi colectate și cum vor fi utilizate acestea, pe un ecran al aplicației anterior oricărei acțiuni de cumpărare sau oricărei alte utilizări a serviciului de către utilizatori. Aplicațiile MDM nu trebuie să încalce niciuna dintre legile aplicabile. Aplicațiile care oferă servicii MDM nu pot să vândă, să utilizeze sau să divulge către terțe părți niciun fel de date, pentru niciun scop și trebuie să se angajeze în acest sens în politica lor de confidențialitate. În cazuri limitate, analizele efectuate de terțe părți pot fi permise, cu condiția ca serviciile să colecteze sau să transmită numai date despre performanțele aplicației MDM a dezvoltatorului și nu date despre utilizator, dispozitivul utilizatorului sau alte aplicații utilizate pe acel dispozitiv. Aplicațiile care oferă profiluri de configurare trebuie să respecte și cerințele de mai jos. Aplicațiile care nu respectă această linie directoare vor fi eliminate din App Store, iar instalarea lor prin căi alternative de distribuție va fi blocată și va fi posibilă excluderea dvs. din Apple Developer Program.

## 5.6 ➡ Cod de conduită pentru dezvoltatori

Vă rugăm să tratați pe toată lumea cu respect, atât în răspunsurile dvs. la recenziile din App Store, cât și când răspundeți la solicitările de asistență ale clienților sau când comunicați cu Apple, inclusiv în răspunsurile dvs. din App Store Connect. Nu comiteți acte de hărțuire de niciun fel, nu adoptați practici discriminatorii, de intimidare sau comportament agresiv și nu-i încurajați pe alții să adopte niciunul dintre comportamentele de mai sus. Comportamentul manipulator sau înșelător sau alte comportamente frauduloase repetate vor duce la excluderea dvs. din Apple Developer Program.

Încrederea clienților este o piatră de temelie a ecosistemului de aplicații. Aplicațiile nu trebuie niciodată să înșele utilizatorii sau să încerce să escrocheze clienții, să îi păcălească să facă achiziții nedorite, să îi oblige să partajeze date care nu sunt necesare, să crească prețurile în mod șiret, să perceapă plăți pentru caracteristici sau conținuturi care nu sunt furnizate sau să adopte orice alte practici manipulative, în cadrul aplicației sau în afara acesteia.

Contul dvs. în cadrul Developer Program va fi închis dacă desfășurați activități sau comiteți acțiuni care contravin Codului de conduită pentru dezvoltatori. Pentru a obține restaurarea contului dvs., trebuie să furnizați o declarație scrisă în care să explicați detaliat îmbunătățirile pe care intenționați să le adoptați. Dacă planul dvs. este aprobat de Apple și se confirmă că schimbările au fost implementate, contul dvs. poate fi restaurat.

### 5.6.1 Recenzii în App Store

Recenziile clienților din App Store pot constitui parte integrantă din experiența aplicației, așa că trebuie să tratați clienții cu respect când răspundeți la comentariile lor. Răspunsurile dvs. trebuie să se concentreze pe comentariile utilizatorilor și să nu includă date cu caracter personal, spam sau elemente de marketing.

Utilizați API-ul furnizat pentru a invita clienții să vă evalueze aplicația; această funcționalitate permite clienților să trimită evaluări și recenzii pentru App Store, fără neplăcerea de a vă părăsi aplicația și nu vom permite solicitările de examinare personalizate.

## 5.6.2 ➡ Identitatea dezvoltatorului

Furnizarea de informații verificabile către Apple și către clienți este extrem de importantă pentru a menține încrederea clienților. Modul în care vă prezentați și în care vă descrieți afacerea și ofertele în App Store sau pe piețele alternative de aplicații trebuie să fie conform cu realitatea. Informațiile pe care le furnizați trebuie să fie reale, relevante și actualizate, astfel încât Apple și clienții săi să înțeleagă cu cine interacționează și să vă poată contacta cu privire la orice probleme.

## 5.6.3 Descoperirea fraudei

Participarea la App Store necesită integritate și angajamentul de a câștiga și a menține încrederea clienților. Manipularea oricărui elemente privind experiența clienților în App Store, cum sunt topurile, căutările, recenziile sau recomandările legate de aplicația dvs. duce la pierderea încrederii clienților și nu este permisă.

## 5.6.4 Calitatea aplicației

Clienții se așteaptă să găsească cea mai bună calitate în App Store, iar menținerea unui nivel superior de calitate a conținuturilor, serviciilor și experiențelor crește încrederea clienților. Printre indiciile care sugerează că această așteptare nu este îndeplinită se numără rapoartele excesive din partea clienților legate de probleme cu aplicația dvs., de exemplu, recenzii negative din partea clienților și solicitări de rambursare excesive. Incapacitatea de a asigura un nivel superior de calitate poate fi un factor determinant atunci când se stabilește dacă un dezvoltator respectă Codul de conduită pentru dezvoltatori.

---

## După trimitere

După ce ați trimis aplicația și metadatele în App Store Connect și vă aflați în procesul de examinare, iată câteva aspecte de reținut:

- **Timpul necesar:** App Review va examina aplicația dvs. în cel mai scurt timp posibil. Cu toate acestea, dacă aplicația dvs. este complexă sau prezintă probleme noi, poate fi necesară o analiză mai riguroasă. Rețineți că, dacă aplicația dvs. este respinsă în repetate rânduri pentru încălcarea aceleiași linii directoare sau dacă ați încercat să manipulați procesul de examinare, examinarea aplicației dvs. va necesita mai mult timp. Aflați mai multe despre [App Review](#).
- **Actualizări de stare:** starea curentă a aplicației dvs. va fi disponibilă în App Store Connect, așa că puteți urmări procesul de acolo.
- **Solicitări de urgentare:** dacă vă presează timpul, puteți să [solicitați urgentarea examinării](#). Vă rugăm să dați dovadă de respect față de ceilalți dezvoltatori, solicitând urgentarea examinării numai atunci când vă este absolut necesară. În cazul în care constatăm că abuzați de acest sistem, vă putem respinge solicitările viitoare.

- **Data lansării:** dacă data lansării aplicației dvs. este stabilită la o dată viitoare, aplicația nu va apărea în App Store până la data respectivă, chiar dacă a fost aprobată de App Review. De asemenea, rețineți că pot fi necesare până la 24 de ore pentru ca aplicația dvs. să apară în toate vitrinele selectate.
- **Respingeri:** obiectivul nostru este să aplicăm aceste linii directoare în mod consecvent și echitabil, însă nimeni nu este perfect. Dacă aplicația dvs. a fost respinsă și aveți întrebări sau doriți să furnizați informații suplimentare, vă rugăm să utilizați App Store Connect pentru a comunica direct cu echipa App Review. Acest lucru vă poate ajuta să obțineți introducerea aplicației dvs. în Store, iar nouă ne poate fi de ajutor pentru îmbunătățirea procesului de App Review sau pentru identificarea unei nevoi de clarificare a politicilor noastre.
- **Recursuri:** dacă nu sunteți de acord cu rezultatul examinării aplicației dvs., vă rugăm să [trimiteti un recurs](#). Acest lucru vă poate ajuta să obțineți introducerea aplicației dvs. în Store. De asemenea, puteți să [sugerați modificări la liniile directoare](#) pentru a ne ajuta să îmbunătățim procesul de App Review sau să identificăm o nevoie de clarificare a politicilor noastre.
- **Solicitări de remediere a erorilor:** pentru aplicațiile care se află deja în App Store sau pe o piață alternativă de aplicații, remediile de erori nu vor fi întârziate pe motive de încălcare a liniilor directoare, cu excepția celor legate de probleme juridice sau de siguranță. Dacă aplicația dvs. a fost respinsă și este eligibilă pentru acest proces, vă rugăm să utilizați App Store Connect pentru a comunica direct cu echipa App Review, specificând că doriți să beneficiați de acest proces și că planificați să rezolvați problema la următoarea trimitere.

Abia așteptăm să vă vedem creațiile!

Ultima actualizare: [1 august 2024](#)