



Diretrizes de Revisão da App

As aplicações estão a mudar o mundo, enriquecendo a vida das pessoas e permitindo que os programadores inovem como nunca antes. Como resultado, a App Store tornou-se um ecossistema entusiasmante e vibrante para milhões de programadores e mais de mil milhões de utilizadores. Quer seja um programador iniciante ou faça parte de uma grande equipa de programadores experientes, estamos entusiasmados por estar a criar aplicações para as nossas plataformas, e queremos ajudá-lo a compreender as nossas diretrizes para que possa ter a certeza de que a sua aplicação passará rapidamente pelo processo de revisão.

Março de 2024

Introdução	3
Antes de enviar	4
1. Segurança	5
1.1 Conteúdo questionável	5
1.2 Conteúdo gerado pelo utilizador	6
1.3 Categoria Crianças	7
1.4 Dano físico 	7
1.5 Informações do programador 	8
1.6 Segurança de dados 	8
1.7 Denúncia de atividade criminosa	9
2. Desempenho	9
2.1 Integralidade da aplicação	9
2.2 Testes beta	9
2.3 Metadados precisos 	9
2.4 Compatibilidade de hardware	12
2.5 Requisitos de software	13
3. Negócios	15
3.1 Pagamentos	16
3.2 Outros problemas do modelo de negócios	20
4. Design	22
4.1 Cópias	22
4.2 Funcionalidade mínima	23
4.3 Spam	24
4.4 Extensões 	24
4.5  Sites e serviços da Apple	25
4.6 Ícones de aplicações alternativos 	26
4.7 Miniapps, minijogos, streaming de jogos, chatbots e plug-ins	26
4.8 Serviços de início de sessão 	27
4.9 Apple Pay 	28
4.10 Rentabilizar capacidades integradas 	28
5. Disposições legais 	28
5.1 Privacidade 	29
5.2 Propriedade intelectual	33
5.3 Jogos, apostas e lotarias	34
5.4 Aplicações VPN 	35
5.5 Gestão de dispositivos móveis 	35
5.6 Código de Conduta para Programadores 	35
Depois de enviar	36

Introdução

O princípio orientador da App Store é simples: queremos proporcionar uma experiência segura para os utilizadores obterem as aplicações e uma excelente oportunidade para todos os programadores terem sucesso. Fazemo-lo oferecendo um conteúdo altamente selecionado. Na App Store cada aplicação é analisada por especialistas e uma equipa editorial ajuda os utilizadores a descobrir novas aplicações todos os dias. Também verificamos cada aplicação para confirmar a ausência malware e outro software que possa afetar a segurança e a privacidade do utilizador. Graças a estes esforços, as plataformas da Apple são as mais seguras para os consumidores em todo o mundo.

Na União Europeia, os programadores também podem distribuir aplicações para iOS autenticadas a partir de mercados de aplicações alternativos. Saiba mais sobre [mercados de aplicações alternativos](#) e [Autenticação para aplicações para iOS](#). Pode ver as diretrizes que se aplicam à Autenticação para aplicações para iOS ao clicar em "Show Notarization Review Guidelines Only" (Mostrar apenas diretrizes de revisão de autenticação) no menu à esquerda.

Para tudo o resto, existe sempre a internet aberta. Se o modelo e as diretrizes da App Store ou os mercados de aplicações alternativos e a Autenticação para aplicações para iOS não forem os melhores para a sua aplicação ou ideia de negócio, também disponibilizamos o Safari para uma excelente experiência na internet.

Nas páginas seguintes, irá encontrar as nossas diretrizes mais recentes organizadas em cinco secções claras: Segurança, Desempenho, Negócios, Design e Disposições legais. A App Store está sempre a mudar e a melhorar para acompanhar as necessidades dos nossos clientes e dos nossos produtos. As suas aplicações também devem mudar e melhorar para permanecerem na App Store.

Alguns pontos adicionais a ter em conta sobre a distribuição das aplicações nas nossas plataformas:

- Temos muitas crianças a descarregar aplicações. Os controlos parentais funcionam muito bem para proteger as crianças, mas também tem de fazer a sua parte. Por isso, saiba que estamos atentos às crianças.
- A App Store é uma excelente forma de alcançar centenas de milhões de pessoas em todo o mundo. Se criou uma aplicação que só quer mostrar à família e aos amigos, a App Store não é a melhor forma de o fazer. Pondere utilizar o Xcode para instalar a sua app num dispositivo gratuitamente ou utilize a distribuição Ad Hoc disponível para membros do Apple Developer Program. Se estiver a dar os primeiros passos, saiba mais sobre o [Apple Developer Program](#).
- Apoiamos todos os pontos de vista representados na App Store, desde que as aplicações respeitem os utilizadores com opiniões diferentes e a qualidade da experiência das aplicações seja fantástica. Rejeitaremos aplicações com conteúdos ou comportamentos que acreditemos estar além dos limites. Que limites, pergunta? Bem, parafraseando um juiz do Supremo Tribunal, "Eu saberei quando vir". Acreditamos que também o saberá quando ultrapassar os limites.
- Se tentar enganar o sistema (por exemplo, tentando enganar o processo de revisão, roubar dados dos utilizadores, copiar o trabalho de outro programador, manipular as classificações ou a descoberta da App Store), as suas aplicações serão removidas da loja e será expulso do Apple Developer Program.

- É responsável por garantir que todos os elementos da sua aplicação estão em conformidade com estas diretrizes, incluindo redes de anúncios, serviços de análise e SDK de terceiros, pelo que deve revê-los e escolhê-los com cuidado.

- Algumas funcionalidades e tecnologias que geralmente não estão disponíveis para os programadores podem ser oferecidas como um direito para casos de utilização limitados. Por exemplo, oferecemos direitos para CarPlay Audio, HyperVisor e Operações de ficheiros com privilégios. Consulte a nossa documentação em developer.apple.com para saber mais sobre os direitos.

Esperamos que estas diretrizes ajudem a navegar pelo processo de revisão e que as aprovações e rejeições permaneçam consistentes em todo o processo. Este é um documento vivo; novas aplicações levam a novas perguntas, que podem resultar em novas regras a qualquer momento. A sua aplicação poderá despoletar alterações. Também adoramos estas coisas e respeitamos o que faz. Estamos realmente a dar o nosso melhor para criar a melhor plataforma do mundo, para que possa expressar os seus talentos e, também, ganhar a vida.

Antes de enviar

Para ajudar a aprovar a sua aplicação da forma mais tranquila possível, consulte os erros comuns listados abaixo que podem atrasar o processo de revisão ou desencadear uma rejeição. Isto não substitui as diretrizes nem garante a aprovação, mas verificar todos os itens da lista é um bom começo. Se a sua aplicação deixar de funcionar como pretendido ou já não a suportar ativamente, será removida da App Store. [Saiba mais sobre as Melhorias na App Store.](#)

Certifique-se de que:

- testa a sua aplicação relativamente a falhas e erros;
- todas as informações e metadados da aplicação estão completos e precisos;
- atualiza as suas informações de contacto caso a App Review necessite de entrar em contacto consigo;
- fornece à App Review acesso total à sua aplicação. Se a sua aplicação incluir funcionalidades baseadas na conta, forneça uma conta de demonstração ativa ou modo de demonstração com todas as funcionalidades, além de qualquer outro hardware ou recursos que possam ser necessários para rever a sua aplicação (por exemplo, credenciais de início de sessão ou um código QR de amostra);
- ativa os serviços de back-end para que estejam ativos e acessíveis durante a revisão;
- inclui explicações detalhadas sobre funcionalidades não óbvias e compras integradas nas notas de App Review, incluindo documentação de apoio quando adequado;
- verifica se a sua aplicação segue as orientações de outra documentação, como:

Diretrizes de desenvolvimento

- [UIKit](#)
- [AppKit](#)
- [WatchKit](#)
- [Extensões de aplicações](#)
- [Diretrizes de armazenamento de dados do iOS](#)
- [Apple File System](#)
- [Ajuda da App Store Connect](#)
- [Ajuda da Conta de programador](#)



Diretrizes de design

- [Diretrizes de interface humana](#)

Diretrizes de marca e marketing

- [Recursos de marketing e diretrizes de identidade](#)
- [Diretrizes de marketing do Apple Pay](#)
- [Diretrizes de Adicionar à Carteira da Apple](#)
- [Diretrizes para a utilização de marcas comerciais e direitos de autor da Apple](#)

Diretrizes que incluem aplicam-se a [Autenticação para aplicações para iOS](#) na UE.

1. Segurança

Quando as pessoas instalam uma aplicação a partir da App Store, querem ter a certeza de que é seguro fazê-lo, que a aplicação não contém conteúdo perturbador ou ofensivo, que não danifica o dispositivo e que não é provável que a sua utilização cause danos físicos. Descrevemos as principais armadilhas abaixo, mas se pretende chocar e ofender as pessoas, a App Store não é o local certo para a sua aplicação. Algumas destas regras também estão incluídas na Autenticação para aplicações para iOS.

1.1 Conteúdo questionável

As aplicações não devem incluir conteúdo ofensivo, insensível, perturbador, com intenção de causar nojo, de mau gosto ou simplesmente assustador. Exemplos de tais conteúdos incluem:

1.1.1 Conteúdo difamatório, discriminatório ou mesquinho, incluindo referências ou comentários sobre religião, raça, orientação sexual, género, nacionalidade/origem étnica ou outros grupos visados, especialmente se a aplicação puder humilhar, intimidar ou prejudicar um indivíduo visado ou grupo. Os humoristas políticos profissionais estão geralmente isentos deste requisito;

1.1.2 Retratos realistas de pessoas ou animais sendo mortos, mutilados, torturados ou abusados, ou conteúdo que incentive a violência. Os "inimigos" no contexto de um jogo não podem ter como alvo apenas uma raça, cultura, governo real, empresa ou qualquer outra entidade real específica;

1.1.3 Representações que incentivam o uso ilegal ou imprudente de armas e objetos perigosos, ou facilitam a compra de armas de fogo ou munições;

1.1.4 Material abertamente sexual ou pornográfico, definido como "descrições explícitas ou apresentações de órgãos ou atividades sexuais destinadas a estimular sentimentos eróticos, em vez de estéticos ou emocionais". Isto inclui aplicações de "encontros" e outras aplicações que podem incluir pornografia ou ser utilizadas para facilitar a prostituição, o tráfico e a exploração de pessoas;

1.1.5 Comentários religiosos inflamados ou citações imprecisas ou enganosas de textos religiosos;

1.1.6 Informações e funcionalidades falsas, incluindo dados do dispositivo imprecisos ou funcionalidades de truque/piada, como rastreadores de localização falsos. Afirmar que a aplicação é "para fins de entretenimento" não vai contra esta diretriz. As aplicações que permitem chamadas telefônicas anônimas ou de partidas ou mensagens SMS/MMS serão rejeitadas;

1.1.7 Conceitos prejudiciais que capitalizam ou procuram tirar partido de eventos recentes ou atuais, como conflitos violentos, ataques terroristas e epidemias.

1.2 Conteúdo gerado pelo utilizador

As aplicações com conteúdo gerado pelo utilizador apresentam desafios específicos, que vão desde violações de propriedade intelectual a intimidação anónima. Para evitar abusos, as aplicações com conteúdo gerado pelo utilizador ou serviços de redes sociais têm de incluir:

- um método para filtrar material questionável de ser publicado na aplicação
- um mecanismo para reportar conteúdo ofensivo e respostas atempadas às preocupações
- a capacidade de bloquear o acesso de utilizadores abusivos ao serviço
- dados de contacto publicados para que os utilizadores possam entrar em contacto consigo facilmente

Aplicações com conteúdo gerado pelo utilizador ou serviços que acabam por ser utilizados principalmente para conteúdo pornográfico, experiências de estilo Chatroulette, objetivação de pessoas reais (por exemplo, votação "quente ou não"), fazer ameaças físicas ou bullying não têm lugar na App Store e podem ser removidas sem aviso prévio. Se a sua aplicação incluir conteúdo gerado pelo utilizador a partir de um serviço baseado na internet, pode apresentar conteúdo "NSFW" para adultos, desde que o conteúdo esteja oculto por predefinição e só seja apresentado quando o utilizador o ative através do seu site.

1.2.1 Conteúdo do criador

As aplicações que apresentam conteúdos de uma comunidade específica de utilizadores denominada "criadores" são uma grande oportunidade, se devidamente moderadas. Estas aplicações oferecem uma experiência única e unificada para os clientes interagirem com vários tipos de conteúdo dos criadores. Estas oferecem ferramentas e programas para ajudar esta comunidade de criadores não programadores

a criar, partilhar e rentabilizar experiências geradas pelos utilizadores. Estas experiências não devem alterar as principais características e funcionalidades da aplicação nativa; pelo contrário, adicionam conteúdo a essas experiências estruturadas. Estas experiências não são "aplicações" nativas codificadas por programadores, mas sim conteúdo da própria aplicação e são tratadas como conteúdo gerado pelo utilizador pela App Review. Esse conteúdo do criador pode incluir vídeo, artigos, áudio e até jogos casuais. A App Store é compatível com aplicações que oferecem esse tipo de conteúdo gerado pelo utilizador, desde que sigam todas as Diretrizes, incluindo a Diretriz 1.2 para moderar o conteúdo gerado pelo utilizador e a Diretriz 3.1.1 para pagamentos e compras integradas. As aplicações de criação devem partilhar a classificação etária do conteúdo de criação com a classificação mais elevada disponível na aplicação e comunicar aos utilizadores que conteúdo requer compras adicionais.

1.3 Categoria Crianças

A categoria Crianças é uma excelente forma de as pessoas encontrarem facilmente aplicações concebidas para crianças. Se quiser participar na categoria Crianças, deve focar-se na criação de uma experiência fantástica especificamente para utilizadores mais jovens. Estas aplicações não devem incluir ligações fora da aplicação, oportunidades de compra ou outras distrações para as crianças, a menos que estejam reservadas para uma área designada sob controlo parental. Lembre-se de que, uma vez que os clientes esperam que a sua aplicação siga os requisitos da categoria Crianças, terá de continuar a cumprir estas diretrizes em atualizações subsequentes, mesmo que decida desmarcar a categoria. Saiba mais sobre [controlo parental](#).

Deve cumprir as leis de privacidade aplicáveis em todo o mundo relativas à recolha de dados de crianças online. Certifique-se de que consulta a [secção Privacidade](#) das presentes diretrizes para obter mais informações. Além disso, as aplicações da categoria Crianças não podem enviar informações de identificação pessoal ou informações do dispositivo a terceiros. As aplicações na categoria Crianças não devem incluir análises ou publicidade de terceiros. Esse facto proporciona uma experiência mais segura para as crianças. Em casos limitados, podem ser permitidas análises de terceiros, desde que os serviços não recolham ou transmitam o IDFA ou quaisquer informações identificáveis sobre as crianças (como nome, data de nascimento, endereço de email), a sua localização ou os seus dispositivos. Isso inclui qualquer dispositivo, rede ou outras informações que possam ser utilizadas diretamente ou combinadas com outras informações para identificar os utilizadores e os seus dispositivos. A publicidade contextual de terceiros também pode ser permitida em casos limitados, desde que os serviços tenham práticas e políticas documentadas publicamente para as aplicações da categoria Crianças que incluam a revisão humana dos anúncios quanto à adequação etária.

1.4 Dano físico 🚫

Se a sua aplicação se comportar de forma a causar danos físicos, podemos rejeitá-la. Por exemplo:

1.4.1 🚫 As aplicações médicas que podem fornecer dados ou informações imprecisas, ou que podem ser utilizadas para diagnosticar ou tratar os doentes, podem ser revistas com maior escrutínio.

- As aplicações devem divulgar claramente os dados e a metodologia para apoiar as alegações de precisão relacionadas com medições de saúde e, se o nível de precisão ou metodologia não puder ser validado, a aplicação será rejeitada. Por exemplo, as aplicações que afirmam tirar radiografias, medir a

tensão arterial, a temperatura corporal, os níveis de glicose no sangue ou os níveis de oxigénio no sangue utilizando apenas os sensores do dispositivo não são permitidas.

- As aplicações devem lembrar os utilizadores de consultar um médico mesmo após a utilização da aplicação e antes de tomarem decisões médicas.

Se a sua aplicação médica tiver recebido autorização regulamentar, envie uma ligação para essa documentação com a sua aplicação.

1.4.2 ➡ As calculadoras de dosagem de medicamentos devem ser fornecidas pelo fabricante do medicamento, um hospital, universidade, companhia de seguros de saúde, farmácia ou outra entidade aprovada, ou receber aprovação da FDA ou de uma das suas homólogas internacionais. Tendo em conta os possíveis danos para os doentes, precisamos ter certeza de que a aplicação terá suporte e será atualizada a longo prazo.

1.4.3 As aplicações que incentivam o consumo de produtos de tabaco e cigarros eletrónicos, drogas ilegais ou quantidades excessivas de álcool não são permitidas. As aplicações que incentivam os menores a consumir qualquer uma destas substâncias serão rejeitadas. Não é permitido facilitar a venda de substâncias controladas (exceto para farmácias autorizadas e dispensários de canábis autorizados ou legais) ou tabaco.

1.4.4 ➡ As aplicações só podem apresentar pontos de verificação de condução sob o efeito do álcool publicados por agências de aplicação da lei e nunca devem encorajar a condução em estado de embriaguez ou outro comportamento imprudente, como velocidade excessiva.

1.4.5 ➡ As aplicações não devem incitar os clientes a participar em atividades (como apostas, desafios, etc.) ou a utilizar os seus dispositivos de forma a causar danos físicos a si próprios ou a terceiros.

1.5 Informações do programador ➡

As pessoas precisam de saber como podem entrar em contacto consigo em caso de dúvidas e problemas de suporte. Certifique-se de que a sua aplicação e o respetivo URL de suporte incluem uma forma fácil de contactá-lo; isto é particularmente importante para aplicações que podem ser utilizadas na sala de aula. A não inclusão de dados de contacto precisos e atualizados não só frustra os clientes, como pode constituir uma violação da lei em alguns países ou regiões. Certifique-se também de que os cartões da Carteira incluem dados de contacto válidos do emissor e são assinados com um certificado dedicado atribuído à marca ou ao proprietário do passe.

1.6 Segurança de dados ➡

As aplicações devem implementar medidas de segurança adequadas para garantir o tratamento adequado das informações de utilizador recolhidas de acordo com o Contrato de Licença do Apple Developer Program e estas Diretrizes (consulte a Diretriz 5.1 para obter mais informações) e impedir a sua utilização, divulgação ou acesso não autorizado por terceiros.

1.7 Denúncia de atividade criminosa

As aplicações para reportar alegadas atividades criminosas têm de envolver a aplicação da lei local e só podem ser disponibilizadas em países ou regiões onde tal envolvimento é ativo.

2. Desempenho

2.1 Integralidade da aplicação

Os envios para a App Review, incluindo aplicações que disponibilizar para encomenda, devem ser versões finais com todos os metadados necessários e URL totalmente funcionais incluídos; texto de espaço reservado, sites vazios e outros conteúdos temporários devem ser limpos antes do envio. Certifique-se de que a sua aplicação foi testada no dispositivo quanto a erros e estabilidade antes de enviá-la, e inclua informações da conta de demonstração (e ative o serviço de back-end!) se a sua aplicação incluir um início de sessão. Se não for possível fornecer uma conta de demonstração devido a obrigações legais ou de segurança, pode incluir um modo de demonstração integrado em vez de uma conta de demonstração com aprovação prévia da Apple. Certifique-se de que o modo de demonstração apresenta todas as características e funcionalidades da sua aplicação. Se oferecer compras integradas na sua aplicação, certifique-se de que as mesmas estão completas, atualizadas e visíveis para o revisor, ou de que explica o motivo nas notas de avaliação. Não trate a App Review como um serviço de teste de software. Rejeitaremos pacotes de aplicações e binários incompletos que falhem ou apresentem problemas técnicos óbvios.

2.2 Testes beta

Demonstrações, betas e versões de teste da sua aplicação não devem estar na App Store. Para tal, utilize o TestFlight. Qualquer aplicação submetida para distribuição beta através do TestFlight deve ser destinada à distribuição pública e deve estar em conformidade com as Diretrizes da App Review. Saiba, no entanto, que as aplicações que utilizam o TestFlight não podem ser distribuídas aos testadores em troca de qualquer tipo de compensação, incluindo como recompensa por financiamento de origem coletiva. As atualizações significativas da sua versão beta devem ser enviadas para a App Review TestFlight antes de serem distribuídas aos testadores. Para saber mais, visite a página [Testes Beta do TestFlight](#).

2.3 Metadados precisos ↩

Os clientes devem saber o que estão a obter quando descarregam ou compram a sua aplicação, por isso certifique-se de que todos os metadados da aplicação, incluindo informações de privacidade, a descrição da aplicação, capturas de ecrã e pré-visualizações refletem com precisão a experiência central da aplicação e lembre-se de os manter atualizados com novas versões.

2.3.1

(a) Não inclua recursos ocultos, inativos ou não documentados na sua aplicação; a funcionalidade da aplicação deve ser clara para os utilizadores finais e para a App Review. Todas as novas características, funcionalidades e alterações ao produto devem ser descritas com especificidade na secção Notas para Análise da App Store Connect (as descrições genéricas serão rejeitadas) e acessíveis para análise. Da mesma forma, promover a sua aplicação de forma enganosa, promovendo conteúdos ou serviços que na verdade não oferece (por exemplo, scanners de vírus e malware com base no iOS) ou a promoção de um preço falso, dentro ou fora da App Store, é motivo para remoção da sua aplicação da App Store ou bloqueio de instalação a partir de distribuição alternativa e cessação da sua conta de programador.

(b) O comportamento nocivo ou repetido é motivo para remoção do Apple Developer Program. Trabalhamos arduamente para tornar a App Store num ecossistema fiável e esperamos que os nossos programadores de aplicações sigam o exemplo; se for desonesto, não queremos negociar consigo.

2.3.2 Se a sua aplicação incluir compras integradas, certifique-se de que a descrição, as capturas de ecrã e as pré-visualizações indicam claramente se existem itens, níveis, subscrições, etc. que requerem compras adicionais. Se decidir promover compras integradas na App Store, certifique-se de que o Nome de apresentação, a captura de ecrã e a descrição da compra integrada são adequados para um público-alvo, e que segue as orientações encontradas em [Promover as suas compras integradas](#), e que a sua app segue as orientações encontradas em [Método SKPaymentTransactionObserver](#) para que os clientes possam concluir a compra facilmente quando a aplicação for lançada.

2.3.3 As capturas de ecrã devem mostrar a aplicação em utilização e não apenas a arte do título, a página de início de sessão ou o ecrã inicial. Também podem incluir sobreposições de texto e imagem (por exemplo, para demonstrar os mecanismos de entrada, como um ponto de toque animado ou o Apple Pencil) e mostrar funcionalidades expandidas no dispositivo, como a Touch Bar.

2.3.4 As pré-visualizações são uma excelente forma de os clientes conhecerem o aspeto da sua aplicação e as suas funções. Para garantir que as pessoas compreendem o que vão obter com a sua aplicação, as pré-visualizações só podem utilizar capturas de ecrã de vídeo da própria aplicação. A aplicação Autocolantes e as extensões do iMessage podem mostrar a experiência do utilizador na aplicação Mensagens. Pode adicionar narração e vídeo ou sobreposições textuais para ajudar a explicar tudo o que não esteja claro apenas no vídeo.

2.3.5 Selecione a categoria mais adequada para a sua aplicação e consulte as [Definições de categoria da App Store](#) se necessitar de ajuda. Se estiver muito errado, podemos alterar a categoria por si.

2.3.6 Responda às perguntas de classificação etária na App Store Connect de forma honesta para que a sua aplicação esteja devidamente alinhada com os controlos parentais. Se a sua aplicação for avaliada incorretamente, os clientes podem ficar surpreendidos com o que obtêm ou pode desencadear um inquérito dos reguladores governamentais. Se a sua aplicação incluir multimédia que exija a apresentação de classificações de conteúdo ou avisos (por exemplo, filmes, música, jogos, etc.), assume a responsabilidade de cumprir os requisitos locais em cada território onde a aplicação estiver disponível.

2.3.7 Escolha um nome de aplicação único, atribua palavras-chave que descrevam com precisão a sua aplicação e não tente incluir termos de marca comercial, nomes de aplicações populares, informações de preços ou outras expressões irrelevantes nos seus metadados apenas para contornar o sistema. Os nomes das aplicações devem ter um limite de 30 caracteres. Os metadados, como nomes de aplicações, legendas, capturas de ecrã e pré-visualizações, não devem incluir preços, termos ou descrições que não sejam específicos do tipo de metadados. As legendas da aplicação são uma excelente forma de fornecer contexto adicional à sua aplicação; devem seguir as nossas regras de metadados padrão e não devem incluir conteúdo impróprio, fazer referência a outras aplicações ou fazer declarações sobre produtos não verificáveis. A Apple pode modificar palavras-chave inadequadas a qualquer momento ou tomar outras medidas adequadas para evitar abusos.

2.3.8 Os metadados devem ser adequados a todos os públicos, por isso, certifique-se de que a sua aplicação e os ícones de compra integrada, as capturas de ecrã e as pré-visualizações têm uma classificação etária superior a 4 anos, mesmo que a sua aplicação tenha uma classificação superior. Por exemplo, se a sua aplicação for um jogo que inclui violência, selecione imagens que não retratam uma morte violenta ou uma arma apontada para uma personagem específica. A utilização de termos como "Para jovens" e "Para crianças" nos metadados da aplicação na App Store está reservada à categoria Crianças. Lembre-se de garantir que os metadados, incluindo o nome e os ícones da aplicação (pequeno, grande, aplicação Apple Watch, ícones alternativos, etc.), são semelhantes para evitar criar confusão.

2.3.9 Assume a responsabilidade de garantir os direitos de utilização de todos os materiais nos ícones, capturas de ecrã e visualizações da aplicação, e deve exibir informações de conta fictícias em vez de dados de uma pessoa real.

2.3.10 Certifique-se de que a sua aplicação se concentra na experiência iOS, iPadOS, macOS, tvOS ou watchOS e não inclui nomes, ícones ou imagens de outras plataformas móveis ou mercados de aplicações alternativos na aplicação ou nos metadados, a menos que haja funcionalidade interativa específica aprovada. Certifique-se de que os metadados da sua aplicação estão focados na própria aplicação e na experiência associada à mesma. Não inclua informações irrelevantes.

2.3.11 As aplicações enviadas para pré-encomenda na App Store têm de estar completas e entregues tal como foram enviadas. Certifique-se de que a aplicação que vai lançar não é materialmente diferente daquela que anuncia enquanto a aplicação está em pré-encomenda. Se fizer alterações materiais à aplicação (por exemplo, alterar modelos de negócio), deve reiniciar as vendas por pré-encomenda.

2.3.12 As aplicações devem descrever claramente as novas funcionalidades e as alterações ao produto no texto "Novidades". Correções de erros simples, atualizações de segurança e melhorias de desempenho podem depender de uma descrição genérica, mas as alterações mais significativas devem ser listadas nas notas.

2.3.13 Os eventos na aplicação são eventos pontuais que acontecem na aplicação. Para apresentar o seu evento na App Store, tem de se enquadrar num tipo de evento fornecido na App Store Connect. Todos os metadados do evento devem ser precisos e pertencer ao próprio evento, e não à aplicação em geral. Os eventos têm de acontecer nas horas e datas selecionadas na App Store Connect, incluindo em várias montras. Pode rentabilizar o seu evento, desde que siga as regras estabelecidas na Secção 3 sobre Negócios. Além disso, a ligação direta do evento deve direcionar os utilizadores ao destino adequado na

aplicação. Consulte [Eventos na aplicação](#) para obter orientações detalhadas sobre metadados de eventos aceitáveis e ligações diretas para eventos.

2.4 Compatibilidade de hardware

2.4.1 Para garantir que as pessoas tiram o máximo partido da sua aplicação, as aplicações para iPhone devem ser executadas no iPad sempre que possível. Incentivamo-lo a considerar a criação de aplicações universais para que os clientes possam usá-las em todos os seus dispositivos. Saiba mais sobre [Aplicações universais](#).

2.4.2 ➡ Crie a sua aplicação de forma a utilizar a energia de forma eficiente e a não danificar o dispositivo. As aplicações não devem descarregar rapidamente a bateria, gerar calor excessivo ou sobrecarregar desnecessariamente os recursos do dispositivo. Por exemplo, as aplicações não devem encorajar a colocação do dispositivo debaixo de um colchão ou almofada durante o carregamento, nem a realização de ciclos de gravação excessivos na unidade de estado sólido. As aplicações, incluindo quaisquer anúncios de terceiros nestas apresentadas, não podem executar processos em segundo plano não relacionados, como a exploração de criptomoedas.

2.4.3 As pessoas devem poder utilizar a sua aplicação Apple TV sem necessidade de entradas de hardware além do controlo remoto da Siri ou de controladores de jogos de outras empresas, mas pode fornecer funcionalidades melhoradas quando outros periféricos estiverem ligados. Se necessitar de um controlador de jogo, certifique-se de que o explica claramente nos metadados para que os clientes saibam que necessitam de equipamento adicional para jogar.

2.4.4 ➡ As aplicações nunca devem sugerir ou exigir a reinicialização do dispositivo ou modificações nas definições do sistema não relacionadas com a funcionalidade principal da aplicação. Por exemplo, não incentive os utilizadores a desligar a rede Wi-Fi, a desativar funcionalidades de segurança, etc.

2.4.5 As aplicações distribuídas através da Mac App Store têm alguns requisitos adicionais a ter em conta:

(i) Devem ser colocadas em sandbox de forma adequada e seguir a [Documentação do sistema de ficheiros macOS](#). Também devem utilizar as API do macOS adequadas para modificar os dados do utilizador armazenados por outras aplicações (por exemplo, marcadores, livro de endereços ou entradas do Calendário);

(ii) Devem ser embaladas e enviadas utilizando tecnologias fornecidas no Xcode; não são permitidos instaladores de terceiros. Também devem ser pacotes de instalação de aplicações únicos e independentes e não podem instalar código ou recursos em locais partilhados;

(iii) Não podem ser iniciadas automaticamente ou ter outro código executado automaticamente na inicialização ou no início de sessão sem consentimento, nem gerar processos que continuem a ser executados sem consentimento depois de um utilizador desistir da aplicação. Não devem adicionar automaticamente os seus ícones ao Dock ou deixar atalhos na área de trabalho do utilizador;

(iv) Não podem descarregar ou instalar aplicações independentes, kexts, código adicional ou recursos para adicionar funcionalidade ou alterar significativamente a aplicação em relação ao que vemos durante o processo de análise;

(v) Não podem solicitar o escalamento para privilégios de raiz ou usar atributos setuid;

(vi) Não podem apresentar um ecrã de licença no lançamento, exigir chaves de licença ou implementar a sua própria proteção contra cópia;

(vii) Devem usar a Mac App Store para distribuir atualizações; outros mecanismos de atualização não são permitidos;

(viii) As aplicações devem ser executadas no sistema operativo comercializado atualmente e não podem utilizar tecnologias obsoletas ou instaladas opcionalmente (por exemplo, Java);

(ix) As aplicações devem conter compatibilidade com todos os idiomas e localizações num único pacote de aplicações.

2.5 Requisitos de software

2.5.1 ➡ As aplicações só podem usar API públicas e devem ser executadas no sistema operativo comercializado atualmente. Saiba mais sobre [API públicas](#). Mantenha as suas aplicações atualizadas e certifique-se de que eliminou todas as funcionalidades, estruturas ou tecnologias obsoletas que não terão mais suporte em versões futuras de um sistema operativo. As aplicações devem usar API e estruturas para os fins pretendidos e indicar essa integração na descrição da aplicação. Por exemplo, a estrutura HomeKit deve fornecer serviços de automação residencial; e o HealthKit deve ser utilizado para fins de saúde e fitness e deve ser integrado na aplicação Saúde.

2.5.2 ➡ As aplicações devem estar integradas nos seus pacotes e não podem ler ou gravar dados fora da área designada do contentor, nem podem descarregar, instalar ou executar código que introduza ou altere características ou funcionalidades da aplicação, incluindo outras aplicações. As aplicações educativas concebidas para ensinar, desenvolver ou permitir que os estudantes testem código executável podem, em circunstâncias limitadas, descarregar código, desde que tal código não seja utilizado para outros fins. Tais aplicações devem tornar o código-fonte fornecido pela aplicação totalmente visível e editável pelo utilizador.

2.5.3 ➡ As aplicações que transmitem vírus, ficheiros, código informático ou programas que possam prejudicar ou interromper o funcionamento normal do sistema operativo e/ou funcionalidades de hardware, incluindo notificações por push e Game Center, serão rejeitadas. Violações flagrantes e comportamento repetido resultarão na remoção do Apple Developer Program.

2.5.4 ➡ As aplicações multitarefa só podem utilizar serviços em segundo plano para os fins a que se destinam: VoIP, reprodução de áudio, localização, execução de tarefas, notificações locais, etc.

2.5.5 As aplicações devem estar totalmente funcionais em redes exclusivamente IPv6.

2.5.6 ➡ As aplicações que navegam na internet devem utilizar a estrutura WebKit e o JavaScript do WebKit adequados. Pode solicitar o direito de utilizar um motor de navegador alternativo na sua app. [Saiba mais sobre estes direitos.](#)

2.5.7 Intencionalmente omitido.

2.5.8 As aplicações que criam ambientes de trabalho/ecrã principal alternativos ou que simulam experiências com widgets de várias aplicações serão rejeitadas.

2.5.9 ➡ As aplicações que alteram ou desativam as funções dos interruptores padrão, como os interruptores Aumentar/diminuir volume e Toque/silencioso, ou outros elementos ou comportamentos nativos da interface de utilizador serão rejeitadas. Por exemplo, as aplicações não devem bloquear ligações para outras aplicações ou outras funcionalidades que os utilizadores esperariam que funcionassem de determinada forma.

2.5.10 As aplicações não devem ser enviadas com banners de anúncios vazios ou anúncios de teste.

2.5.11 ➡ SiriKit e Atalhos

(i) As aplicações que integram o SiriKit e os Atalhos só devem ser registadas para intenções que possam gerir sem o suporte de uma aplicação adicional e que os utilizadores possam esperar da funcionalidade indicada. Por exemplo, se a sua aplicação for uma aplicação de planeamento de refeições, não deve incorporar a intenção de iniciar um treino, mesmo que a aplicação partilhe a integração com uma aplicação de fitness;

(ii) Certifique-se de que o vocabulário e as frases na sua plist pertencem à sua aplicação e à funcionalidade da Siri das intenções para as quais a aplicação foi registada. Os pseudónimos têm de estar diretamente relacionados com a sua aplicação ou nome da empresa e não devem ser termos genéricos ou incluir nomes de aplicações ou serviços de terceiros;

(iii) Resolva o pedido ou Atalho da Siri da forma mais direta possível e não insira anúncios ou outro tipo de marketing entre o pedido e o seu cumprimento. Solicite uma desambiguação apenas quando necessário para concluir a tarefa (por exemplo, pedir ao utilizador para especificar um tipo específico de treino).

2.5.12 ➡ As aplicações que utilizam o CallKit ou que incluem uma extensão de fraude de SMS devem bloquear apenas números de telefone confirmados como spam. As aplicações que incluem a funcionalidade de bloqueio de chamadas, SMS e MMS ou identificação de spam têm de identificar claramente estas funcionalidades no seu texto de marketing e explicar os critérios para as suas listas de bloqueados e de spam. Não é permitido utilizar os dados cedidos através destas ferramentas para qualquer fim que não esteja diretamente relacionado com a operação ou melhoria da sua aplicação ou extensão (por exemplo, não pode utilizar, partilhar ou vendê-los para fins de seguimento, criação de perfis de utilizador, etc.).

2.5.13 ➡ As aplicações que usam reconhecimento facial para autenticação de conta devem usar a [LocalAuthentication](#) (e não o ARKit ou outra tecnologia de reconhecimento facial), se possível, e devem utilizar um método de autenticação alternativo para utilizadores com menos de 13 anos.

2.5.14 ➡ As aplicações têm de solicitar o consentimento explícito do utilizador e fornecer uma indicação visual e/ou sonora clara durante a gravação, documentação ou registo da atividade do utilizador. Isso inclui qualquer uso da câmara do dispositivo, microfone, gravações de ecrã ou outras entradas do utilizador.

2.5.15 As aplicações que permitem aos utilizadores ver e selecionar ficheiros devem incluir itens da aplicação Ficheiros e os documentos iCloud do utilizador.

2.5.16 ➡ Os widgets, extensões e notificações devem estar relacionados com o conteúdo e a funcionalidade da sua aplicação.

(a) Além disso, todas as características e funcionalidades do App Clip têm de estar incluídas no binário da aplicação principal. Os App Clips não podem conter publicidade.

2.5.17 ➡ As aplicações compatíveis com o Matter devem usar a estrutura de suporte da Apple para que o Matter inicie o emparelhamento. Além disso, se o Cliente optar por utilizar qualquer componente de software da Matter na sua aplicação que não seja o Matter SDK fornecido pela Apple, o componente de software deve ser certificado pela [Connectivity Standards Alliance](#) para a plataforma em que é executado.

2.5.18 ➡ A publicidade gráfica deve ser limitada ao binário da sua aplicação principal e não deve ser incluída em extensões, App Clips, widgets, notificações, teclados, aplicações watchOS, etc. Os anúncios apresentados numa aplicação devem ser adequados à classificação etária da aplicação, permitir que o utilizador veja todas as informações utilizadas para o segmentar para esse anúncio (sem exigir que o utilizador saia da aplicação) e não podem envolver-se em publicidade direcionada ou comportamental com base em dados confidenciais do utilizador, como dados de saúde/médicos (por exemplo, das API do HealthKit), dados da escola e da sala de aula (por exemplo, do ClassKit) ou de crianças (por exemplo, de aplicações da categoria Crianças na App Store), etc. Os anúncios intersticiais ou que interrompem ou bloqueiam a experiência do utilizador devem indicar claramente que são um anúncio, não devem manipular ou induzir os utilizadores a tocar nos mesmos, e devem fornecer botões fechar/ignorar facilmente acessíveis e grandes o suficiente para as pessoas dispensarem facilmente o anúncio. As aplicações que contêm anúncios também têm de incluir a capacidade de os utilizadores denunciarem quaisquer anúncios impróprios ou impróprios para a idade.

3. Negócios

Existem muitas formas de rentabilizar a sua aplicação na App Store. Se o seu modelo de negócio não for óbvio, certifique-se de que o explica nos metadados e nas notas de App Review. Se não conseguirmos compreender como a sua aplicação funciona ou se as compras integradas não forem imediatamente óbvias, a sua análise poderá ser adiada e poderá ser rejeitada. Embora o preço seja decidido por si, não distribuímos aplicações e itens de compra integrada que sejam claramente roubados. Rejeitaremos aplicações caras que tentem enganar os utilizadores com preços irracionalmente elevados.

Se verificarmos que tentou manipular comentários, aumentar as classificações do gráfico com comentários pagos, incentivados, filtrados ou falsos, ou envolver-se com serviços de terceiros para o fazerem em seu nome, tomaremos medidas para preservar a integridade da App Store, que pode incluir a sua expulsão do Apple Developer Program.

3.1 Pagamentos

3.1.1 Compras integradas

- Se pretender desbloquear características ou funcionalidades na sua aplicação (por exemplo: assinaturas, moedas no jogo, níveis de jogo, acesso a conteúdo premium ou desbloquear uma versão completa), deve utilizar a compra integrada. As aplicações não podem utilizar os seus próprios mecanismos para desbloquear conteúdos ou funcionalidades, como chaves de licença, marcadores de realidade aumentada, códigos QR, criptomoedas e carteiras de criptomoedas, etc.
- As aplicações podem usar moedas de compra integradas para permitir que os clientes "deem dicas" ao programador ou aos fornecedores de conteúdos digitais na aplicação;
- Quaisquer créditos ou moedas no jogo compradas através de compra integrada não podem expirar, e deve certificar-se de que dispõe de um mecanismo de recuperação para quaisquer compras integradas restauráveis;
- As aplicações podem permitir a oferta de itens elegíveis para compra integrada a outras pessoas. Tais presentes só podem ser reembolsados ao comprador original e não podem ser trocados;
- As aplicações distribuídas através da Mac App Store podem hospedar plug-ins ou extensões que são ativados com mecanismos diferentes da App Store;
- As aplicações que oferecem "caixas de saque" ou outros mecanismos que fornecem itens virtuais aleatórios para compra devem divulgar as probabilidades de receber cada tipo de item aos clientes antes da compra;
- Os vales-oferta, certificados, vouchers e cupões digitais que podem ser trocados por bens ou serviços digitais só podem ser vendidos na sua aplicação através da compra integrada. Os vales-presente físicos que são vendidos numa aplicação e, em seguida, enviados aos clientes podem utilizar métodos de pagamento diferentes das compras integradas;
- As aplicações sem subscrição podem oferecer um período experimental gratuito antes de apresentarem uma opção de desbloqueio completo através da configuração de um item de IAP não consumível no nível de preço 0 que segue a convenção de nomenclatura: "Teste de XX dias". Antes do início da avaliação, a sua aplicação deve identificar claramente a sua duração, o conteúdo ou serviços que deixarão de estar acessíveis quando a avaliação terminar e quaisquer encargos subsequentes que o utilizador necessitaria de pagar pela funcionalidade total. Saiba mais sobre como gerir o acesso a conteúdos e a duração do período experimental utilizando [Recibos](#) e [Verificação do dispositivo](#).

- As aplicações podem utilizar a compra integrada para vender e vender serviços relacionados com tokens não fungíveis (NFT), como cunhagem, listagem e transferência. As aplicações podem permitir que os utilizadores vejam os seus próprios NFT, desde que a propriedade do NFT não desbloqueie características ou funcionalidades na aplicação. As aplicações podem permitir que os utilizadores naveguem por coleções de NFT de terceiros, desde que as aplicações não incluam botões, ligações externas ou outros apelos à ação que direcionam os clientes para mecanismos de compra diferentes da compra integrada.

3.1.1 (a) Ligação a outros métodos de compra

Os programadores podem solicitar o direito de fornecer uma ligação na sua aplicação para um site de que o programador é proprietário ou pelo qual é responsável, a fim de comprar esses artigos. Saiba mais sobre o [direito](#). Em conformidade com o acordo de direitos, a ligação pode informar os utilizadores sobre onde e como adquirir esses artigos de compra na aplicação e sobre o facto de esses artigos poderem estar disponíveis por um preço comparativamente mais baixo. O direito está limitado à utilização exclusiva na App Store para iOS ou iPadOS na loja dos Estados Unidos da América. Em todas as outras lojas, as aplicações e os respetivos metadados não podem incluir botões, ligações externas ou outros apelos à ação que direcionem os clientes para mecanismos de compra que não a compra na aplicação.

Se a sua aplicação estiver envolvida em práticas de marketing enganadoras, burlas ou fraudes relacionadas com o direito, a sua aplicação será removida da App Store e poderá ser removido do Apple Developer Program.

3.1.2 Assinaturas

As aplicações podem oferecer assinaturas de compra integrada com renovação automática, independentemente da categoria na App Store. Ao incorporar assinaturas renováveis automaticamente na sua aplicação, certifique-se de que segue as diretrizes abaixo.

3.1.2 (a) Utilizações permitidas

Se oferecer uma assinatura com renovação automática, deverá fornecer valor contínuo ao cliente, e o período de assinatura deve durar pelo menos sete dias e estar disponível em todos os dispositivos do utilizador. Embora a lista que se segue não seja completa, os exemplos de assinaturas adequadas incluem: novos níveis de jogo; conteúdo episódico; suporte multijogador; aplicações que oferecem atualizações consistentes e substantivas; acesso a grandes coleções de conteúdos multimédia ou continuamente atualizados; software como serviço ("SAAS"); e suporte na nuvem. Para além disso:

- As assinaturas podem ser oferecidas em conjunto com ofertas "à la carte" (por exemplo, pode oferecer uma assinatura para uma biblioteca completa de filmes, bem como a compra ou aluguer de um único filme);
- Pode oferecer uma única assinatura que é partilhada entre as suas próprias aplicações e serviços;
- Os jogos oferecidos numa assinatura de serviço de jogos de streaming podem oferecer uma única assinatura que é partilhada por aplicações e serviços de terceiros; no entanto, devem ser descarregados diretamente da App Store, devem ser concebidos de forma a evitar pagamentos duplicados por parte de um assinante e não devem prejudicar os clientes que não são assinantes;

- As assinaturas devem funcionar em todos os dispositivos do utilizador nos quais a aplicação esteja disponível. Saiba mais sobre como [partilhar uma assinatura entre as suas aplicações](#).
- As aplicações não devem forçar os utilizadores a classificar a aplicação, a avaliar a aplicação, a descarregar outras aplicações ou a efetuar outras ações semelhantes para aceder a funcionalidades, conteúdos ou utilização da aplicação;
- Tal como acontece com todas as aplicações, as que oferecem assinaturas devem permitir que o utilizador obtenha o que pagou sem realizar tarefas adicionais, como publicar nas redes sociais, carregar contactos, consultar a aplicação um determinado número de vezes, etc.;
- As assinaturas podem incluir créditos consumíveis, pedras preciosas, moedas no jogo, etc., e pode oferecer assinaturas que incluem acesso a bens consumíveis com desconto (por exemplo, uma assinatura platina que expõe os pacotes de pedras preciosas a um preço reduzido);
- Se estiver a alterar a sua aplicação existente para um modelo de negócio baseado em assinatura não deve retirar a funcionalidade principal pela qual os utilizadores existentes já pagaram. Por exemplo, permita que os clientes que já tenham comprado um "jogo completo desbloqueado" continuem a aceder ao jogo completo depois de apresentar um modelo de assinatura para novos clientes;
- As aplicações de assinatura com renovação automática podem oferecer um período experimental gratuito aos clientes, fornecendo as informações relevantes definidas na App Store Connect. [Saiba mais sobre como disponibilizar ofertas de assinatura](#).
- As aplicações que tentam enganar os utilizadores serão removidas da App Store. Isso inclui aplicações que tentam induzir os utilizadores a comprar uma assinatura sob falsos pretextos ou a envolver-se em práticas enganosas e fraudulentas; estas serão removidas da App Store e o Cliente poderá ser removido do Apple Developer Program;
- As aplicações das operadoras de rede móvel podem incluir assinaturas com renovação automática de música e vídeo quando adquiridas em pacotes com novos planos de dados móveis, com aprovação prévia da Apple. Também podem ser incluídas outras assinaturas com renovação automática em pacotes quando adquiridas com novos planos de dados móveis, com aprovação prévia da Apple, se as aplicações das operadoras de rede móvel suportarem a compra integrada para os utilizadores. Essas assinaturas não podem incluir acesso a itens consumíveis nem descontos nos mesmos, e as assinaturas têm de terminar em simultâneo com o plano de dados móveis.

3.1.2 (b) Atualizações e downgrades

Os utilizadores devem ter uma experiência de atualização/downgrade fluida e não devem poder subscrever inadvertidamente várias variações da mesma coisa. Reveja as [melhores práticas](#) sobre a gestão das opções de atualização e downgrade da assinatura.

3.1.2 (c) Informações de assinatura

Antes de pedir a um cliente para assinar, deve descrever claramente o que o utilizador receberá pelo preço. Quantas edições por mês? Quanto armazenamento na nuvem? Que tipo de acesso ao seu serviço? Certifique-se de que comunica claramente os requisitos descritos no [Apêndice 2 do Contrato de licença do Apple Developer Program](#).

3.1.3 Outros métodos de compra

As seguintes aplicações podem utilizar métodos de compra diferentes da compra integrada. As aplicações nesta secção não podem, na aplicação, incentivar os utilizadores a utilizarem um método de compra diferente da compra integrada, exceto conforme estabelecido no ponto 3.1.3 (a). Os programadores podem enviar comunicações fora da aplicação à sua base de utilizadores sobre métodos de compra diferentes da compra integrada.

3.1.3 (a) Aplicações "Leitor"

As aplicações podem permitir que um utilizador aceda a conteúdos adquiridos ou assinaturas de conteúdos, nomeadamente revistas, jornais, livros, áudio, música e vídeo. As aplicações "Leitor" podem oferecer a criação de contas para níveis gratuitos e funcionalidade de gestão de contas para clientes existentes. Os programadores da aplicação Leitor podem candidatar-se ao Direito de conta de ligação externa para fornecer uma ligação informativa na sua aplicação para um website do qual o programador seja proprietário ou responsável por criar ou gerir uma conta. Saiba mais sobre o [Direito de conta de ligação externa](#).

3.1.3 (b) Serviços multiplataforma

As aplicações que operam em várias plataformas podem permitir que os utilizadores acedam a conteúdos, assinaturas ou funcionalidades que tenham adquirido na sua aplicação noutras plataformas ou no seu site, incluindo itens consumíveis em jogos de várias plataformas, desde que esses itens também estejam disponíveis como [compras integradas dentro da aplicação](#).

3.1.3 (c) Serviços empresariais

Se a sua aplicação só for vendida diretamente por si a organizações ou grupos para os respetivos funcionários ou estudantes (por exemplo, bases de dados profissionais e ferramentas de gestão de sala de aula), pode permitir que os utilizadores empresariais acedam a conteúdos ou assinaturas adquiridos anteriormente. As vendas para consumidores, utilizadores individuais ou familiares têm de utilizar a compra integrada.

3.1.3 (d) Serviços de pessoa para pessoa

Se a sua aplicação permitir a compra de serviços de pessoa para pessoa em tempo real entre dois indivíduos (por exemplo, dar aulas particulares, consultas médicas, visitas imobiliárias ou treino de fitness), pode utilizar métodos de compra diferentes da compra integrada para recolher esses pagamentos. Os serviços em tempo real de um para poucos e de um para muitos devem utilizar a compra integrada.

3.1.3 (e) Bens e serviços fora da aplicação

Se a sua aplicação permitir que as pessoas comprem bens físicos ou serviços que serão consumidos fora da aplicação, deve utilizar métodos de compra diferentes da compra integrada para receber esses pagamentos, como o Apple Pay ou a introdução tradicional de cartão de crédito.

3.1.3 (f) Aplicações autónomas e gratuitas

Aplicações gratuitas agindo como um complemento independente para uma ferramenta baseada na Web paga (por exemplo, VOIP, armazenamento na nuvem, serviços de email, hospedagem na Web) não necessitam de utilizar a compra integrada, desde que não haja compras dentro da aplicação nem apelos à ação para compra fora da aplicação.

3.1.3 (g) Aplicações de gestão de publicidade

Aplicações com o único propósito de permitir que os anunciantes (pessoas ou empresas que anunciam um produto, serviço ou evento) comprem e façam a gestão de campanhas publicitárias em vários tipos de meios (televisão, cartazes, sites, aplicações, etc.) não precisam de utilizar a compra integrada. Estas aplicações destinam-se a fins de gestão de campanhas e não apresentam anúncios. As compras digitais de conteúdo utilizado ou consumido numa aplicação, incluindo a compra de anúncios para apresentação na mesma aplicação (como vendas de "incentivos" para publicações numa aplicação de redes sociais), têm de utilizar a compra integrada.

3.1.4 Conteúdo específico de hardware

Em circunstâncias limitadas, como quando as funcionalidades dependem de um hardware específico para funcionar, a aplicação pode desbloquear essa funcionalidade sem utilizar a compra integrada (por exemplo, uma aplicação de astronomia que adiciona funcionalidades quando sincronizada com um telescópio). Funcionalidades da aplicação que funcionam em combinação com um produto físico aprovado (como um brinquedo) numa base opcional pode desbloquear a funcionalidade sem usar a compra integrada, desde que uma opção de compra integrada também esteja disponível. No entanto, não pode exigir que os utilizadores comprem produtos não relacionados ou se envolvam em atividades de publicidade ou marketing para desbloquear a funcionalidade da aplicação.

3.1.5 Criptomoedas

- (i)** Carteiras: as aplicações podem facilitar o armazenamento de moeda virtual, desde que sejam disponibilizadas por programadores registados como organização;
- (ii)** Mineração: as aplicações não podem explorar criptomoedas, a menos que o processamento seja realizado fora do dispositivo (por exemplo, mineração baseada na nuvem);
- (iii)** Trocas: as aplicações podem facilitar transações ou transmissões de criptomoedas numa troca aprovada, desde que sejam oferecidas apenas em países ou regiões onde a aplicação tenha o licenciamento e as permissões adequadas para fornecer uma troca de criptomoedas;
- (iv)** Ofertas iniciais de moedas: aplicações que facilitem as ofertas iniciais de moedas ("ICO"), a negociação de criptomoedas e outros valores mobiliários criptográficos ou a negociação de quase valores mobiliários devem ser provenientes de bancos, empresas de valores mobiliários, comerciantes de comissões de futuros ("FCM"), ou outras instituições financeiras aprovadas e têm de cumprir todas as leis aplicáveis;
- (v)** Aplicações de criptomoeda não podem oferecer moeda para a conclusão de tarefas, como descarregar outras aplicações, incentivar outros utilizadores a descarregar, publicar em redes sociais, etc.

3.2 Outros problemas do modelo de negócios

As listas abaixo não são exaustivas e o seu envio pode desencadear uma alteração ou atualização das nossas políticas, mas aqui estão alguns procedimentos adicionais a ter em conta:

3.2.1 Aceitável

(i) Apresentar as suas próprias aplicações para compra ou promoção na aplicação, desde que a aplicação não seja apenas um catálogo das suas aplicações;

(ii) Apresentar ou recomendar uma coleção de aplicações de terceiros concebidas para uma necessidade específica aprovada (por exemplo, gestão da saúde, aviação, acessibilidade). A sua aplicação deve fornecer conteúdo editorial robusto para que não pareça uma mera montra;

(iii) Desativar o acesso a conteúdos específicos de aluguer aprovados (por exemplo, filmes, programas de televisão, música, livros) após o período de aluguer ter expirado; todos os outros itens e serviços podem não expirar;

(iv) Os cartões da Carteira podem ser utilizados para fazer ou receber pagamentos, transmitir ofertas ou oferecer identificação (como bilhetes de cinema, cupões e credenciais VIP). Outras utilizações podem resultar na rejeição da aplicação e na revogação das credenciais da Carteira;

(v) As aplicações de seguros têm de ser gratuitas, em conformidade com a lei nas regiões distribuídas e não podem utilizar a compra integrada;

(vi) As organizações sem fins lucrativos aprovadas podem angariar fundos diretamente nas suas próprias aplicações ou em aplicações de terceiros, desde que essas campanhas de angariação de fundos obedeçam a todas as Diretrizes da App Review e suportem Apple Pay. Estas aplicações têm de divulgar a forma como os fundos serão utilizados, cumprir todas as leis locais e federais necessárias e garantir que as receitas fiscais adequadas estão disponíveis para os doadores. Devem ser fornecidas informações adicionais à App Review mediante pedido. As plataformas sem fins lucrativos que ligam os doadores a outras organizações sem fins lucrativos devem garantir que todas as organizações sem fins lucrativos listadas na aplicação também passaram pelo processo de aprovação de organizações sem fins lucrativos. Saiba mais sobre como se tornar uma [organização sem fins lucrativos aprovada](#).

(vii) As aplicações podem permitir que os utilizadores individuais deem um presente monetário a outro indivíduo sem utilizar a compra integrada, desde que (a) o presente seja uma escolha totalmente opcional do doador e (b) 100% dos fundos vão para o destinatário do presente. No entanto, um presente que esteja ligado ou associado em qualquer altura à receção de conteúdos ou serviços digitais deve utilizar a compra integrada;

(viii) As aplicações utilizadas para negociação financeira, investimento ou gestão de dinheiro devem ser enviadas pela instituição financeira que realiza esses serviços.

3.2.2 Inaceitável

(i) Criar uma interface para apresentar aplicações, extensões ou plug-ins de terceiros semelhantes à App Store ou como uma coleção de interesse geral;

(ii) Intencionalmente omitido.

(iii) Aumentar artificialmente o número de impressões ou click-throughs de anúncios, bem como aplicações concebidas predominantemente para a apresentação de anúncios;

(iv) A menos que seja uma organização sem fins lucrativos aprovada ou de outra forma permitida pela Secção 3.2.1 (vi) acima, recolher fundos na aplicação para instituições de caridade e angariação de fundos. As aplicações que visam angariar fundos para essas causas têm de ser gratuitas na App Store e só podem recolher fundos fora da aplicação, como via Safari ou SMS;

(v) Restringir arbitrariamente quem pode utilizar a aplicação, como por localização ou operadora;

(vi) Intencionalmente omitido.

(vii) Manipular artificialmente a visibilidade, o estado ou a classificação de um utilizador noutros serviços, a menos que seja permitido pelos Termos de utilização desse serviço;

(viii) As aplicações que facilitam a negociação de opções binárias não são permitidas na App Store. Considere uma aplicação da Web. As aplicações que facilitam a negociação em contratos por diferença ("CFD") ou outros derivados (por exemplo, FOREX) devem ser devidamente licenciadas em todas as jurisdições onde o serviço está disponível;

(ix) As aplicações que oferecem empréstimos pessoais têm de divulgar de forma clara e visível todos os termos do empréstimo, incluindo, sem limitação, a taxa percentual anual máxima equivalente (APR) e a data de vencimento do pagamento. As aplicações não podem cobrar uma TAEG superior a 36%, incluindo custos e taxas, e não podem exigir o reembolso na totalidade em 60 dias ou menos.

4. Design

Os clientes da Apple valorizam muito os produtos que são simples, refinados, inovadores e fáceis de usar, e é isso que queremos ver na App Store. A escolha de um design fantástico depende de si, mas os seguintes são padrões mínimos para aprovação na App Store. E lembre-se de que, mesmo após a aprovação da aplicação, deve atualizar a aplicação para garantir que continua funcional e apelativa para clientes novos e existentes. As aplicações que deixam de funcionar ou oferecem uma experiência degradada podem ser removidas da App Store a qualquer momento.

4.1 Cópias

(a) Tenha as suas próprias ideias. Sabemos que é criativo, por isso dê vida às suas ideias. Não se limite a copiar a aplicação popular mais recente da App Store, nem a fazer pequenas alterações ao nome ou IU de outra aplicação e considerá-la sua. Além de representar o risco de uma reclamação de violação de propriedade intelectual, torna a App Store mais difícil de navegar e simplesmente não é justo para os seus colegas programadores.

(b) ➡ O envio de aplicações que se façam passar por outras aplicações ou outros serviços é considerado uma violação do Código de Conduta para Programadores e pode resultar na remoção do Apple Developer Program.

4.2 Funcionalidade mínima

A sua aplicação deve incluir funcionalidades, conteúdo e uma interface do utilizador que a elevem além de um site reformulado. Se a sua aplicação não for particularmente útil, exclusiva ou "semelhante a uma aplicação", não terá lugar na App Store. Se a sua App não fornecer algum tipo de entretenimento duradouro ou utilidade adequada, pode não ser aceite. As aplicações que são simplesmente uma música ou filme devem ser enviadas para a iTunes Store. As aplicações que são simplesmente um livro ou guia de jogo devem ser enviadas para a Apple Books Store.

4.2.1 As aplicações que utilizam o ARKit devem fornecer experiências de realidade aumentada ricas e integradas; simplesmente colocar um modelo numa visualização de realidade aumentada ou reproduzir a animação não é suficiente.

4.2.2 Além de catálogos, as aplicações não devem ser principalmente materiais de marketing, anúncios, recortes da Web, agregadores de conteúdo ou uma coleção de ligações.

4.2.3

(i) A sua aplicação deve funcionar por si própria, sem necessitar da instalação de outra aplicação para funcionar;

(ii) Se a sua aplicação necessitar de descarregar recursos adicionais para funcionar no arranque inicial, divulgue o tamanho do download e avise os utilizadores antes de o fazerem.

4.2.4 Intencionalmente omitido.

4.2.5 Intencionalmente omitido.

4.2.6 As aplicações criadas a partir de um modelo comercializado ou serviço de geração de aplicações serão rejeitadas, a menos que sejam enviadas diretamente pelo fornecedor do conteúdo da aplicação. Estes serviços não devem enviar aplicações em nome dos clientes e devem oferecer ferramentas que permitam aos clientes criar aplicações personalizadas e inovadoras que proporcionam experiências únicas aos clientes. Outra opção aceitável para fornecedores de modelos consiste em criar um único binário para hospedar todo o conteúdo do cliente num modelo agregado ou "seleccionador", por exemplo, como uma aplicação localizadora de restaurantes com entradas ou páginas personalizadas separadas para cada restaurante de cliente, ou como uma aplicação de eventos com entradas separadas para cada evento de cliente.

4.2.7 Clientes de área de trabalho remota

Se a sua aplicação de área de trabalho remota funcionar como um espelho de software ou serviços específicos, em vez de um espelho genérico do dispositivo anfitrião, deve estar em conformidade com o seguinte:

(a) A aplicação só pode ligar a um dispositivo anfitrião de propriedade do utilizador que seja um computador pessoal ou uma consola de jogos dedicada propriedade do utilizador, e o dispositivo anfitrião e o cliente têm de estar ligados a uma rede local e baseada na LAN;

(b) O software ou serviço que apareça no cliente é totalmente executado no dispositivo anfitrião, processado no ecrã do dispositivo anfitrião e não pode utilizar API ou funcionalidades de plataforma além do que é necessário para transmitir o Ambiente de Trabalho Remoto;

(c) A criação e gestão de contas devem ser iniciadas a partir do dispositivo anfitrião;

(d) A IU que aparece no cliente não se assemelha a uma vista do iOS ou da App Store, não fornece uma interface semelhante à de uma loja, nem inclui a capacidade de navegar, seleccionar ou comprar software que ainda não seja propriedade ou licenciado pelo utilizador. Por uma questão de clareza, as transações que ocorrem no software espelhado não precisam de utilizar a compra integrada, desde que as transações sejam processadas no dispositivo anfitrião;

(e) Thin Clients para aplicações baseadas na nuvem não são adequados para a App Store.

4.3 Spam

(a) ➡ Não crie vários ID de pacote da mesma aplicação. Se a sua aplicação tiver versões diferentes para locais específicos, equipas desportivas, universidades, etc., considere enviar uma única aplicação e fornecer as variações através da compra integrada.

(b) Evite também acumular uma categoria que já esteja saturada; a App Store tem aplicações suficientes de gases, arrotos, lanternas, leitura da sorte, namoro, jogos de bebida e Kama Sutra, etc. Rejeitaremos estas aplicações, a menos que proporcionem uma experiência única e de alta qualidade. Enviar spam para a loja pode resultar na sua remoção do Apple Developer Program.

4.4 Extensões ➡

As aplicações que alojam ou contêm extensões têm de cumprir o [Guia de programação de extensões de aplicações](#), a [Documentação de extensões de aplicações do Safari](#) ou a [Documentação de extensões de internet do Safari](#) e devem incluir algumas funcionalidades, como ecrãs de ajuda e interfaces de configuração, sempre que possível. Deve divulgar de forma clara e precisa as extensões que estão disponíveis no texto de marketing da aplicação, e as extensões não podem incluir marketing, publicidade ou compras integradas.

4.4.1 ➡ As extensões de teclado têm algumas regras adicionais.

Devem:

- fornecer funcionalidade de entrada de teclado (por exemplo, caracteres digitados);
- seguir as instruções dos autocolantes se o teclado incluir imagens ou emoji;
- fornecer um método para avançar para o próximo teclado;

- permanecer funcionais sem acesso total à rede e sem exigir acesso total;
- recolher a atividade do utilizador apenas para melhorar a funcionalidade da extensão do teclado do utilizador no dispositivo iOS.

Não devem:

- iniciar outras aplicações além das Definições; nem
- adaptar os botões do teclado para outros comportamentos (por exemplo, manter premida a tecla "Enter" para iniciar a câmara).

4.4.2 ➡ As extensões do Safari têm de ser executadas na versão atual do Safari no sistema operativo Apple relevante. Não podem interferir nos elementos da interface do utilizador do Sistema ou do Safari e nunca devem incluir conteúdo ou código malicioso ou enganoso. A violação desta regra resultará na remoção do Apple Developer Program. As extensões do Safari não devem reivindicar acesso a mais sites do que o estritamente necessário para funcionar.

4.4.3 Intencionalmente omitido.

4.5 ➡ **Sites e serviços da Apple**

4.5.1 ➡ As aplicações podem utilizar feeds RSS aprovados da Apple, como o feed RSS da iTunes Store, mas não podem obter quaisquer informações de sites da Apple (por exemplo, apple.com, iTunes Store, App Store, App Store Connect, portal de programadores, etc.) nem criar classificações utilizando estas informações.

4.5.2 ➡ **Apple Music**

(i) O MusicKit no iOS permite que os utilizadores reproduzam a Apple Music e a sua biblioteca de música local de forma nativa a partir das suas aplicações e jogos. Quando um utilizador concede autorização à sua conta da Apple Music, a sua aplicação pode criar playlists, adicionar músicas à sua biblioteca e reproduzir qualquer uma das milhões de músicas no catálogo da Apple Music. Os utilizadores têm de iniciar a reprodução de um stream da Apple Music e conseguir navegar utilizando os controlos de multimédia padrão, como "reproduzir", "colocar em pausa" e "avançar". Além disso, a sua aplicação pode não exigir o pagamento ou obter receitas indiretas do acesso ao serviço da Apple Music (por exemplo, compra integrada, publicidade, pedido de informações do utilizador, etc.). Não descarregue, carregue ou permita a partilha de ficheiros de música provenientes das API do MusicKit, exceto conforme explicitamente permitido na documentação do [MusicKit](#).

(ii) Usar as API do MusicKit não é uma substituição para garantir as licenças de que pode necessitar para uma integração musical mais profunda ou mais complexa. Por exemplo, se pretender que a sua aplicação reproduza uma música específica num determinado momento, ou criar ficheiros de áudio ou vídeo que possam ser partilhados nas redes sociais, terá de contactar diretamente os detentores dos direitos para obter a respetiva permissão (por exemplo, sincronização ou direitos de adaptação) e ativos. A capa e outros metadados só podem ser utilizados em conjunto com a reprodução de música

ou playlists (incluindo capturas de ecrã da que mostram a funcionalidade da sua aplicação) e não devem ser utilizados em qualquer marketing ou publicidade sem obter autorização específica dos detentores dos direitos. Certifique-se de que segue as [Diretrizes de identidade da Apple Music](#) ao integrar os serviços da Apple Music na app.

(iii) As aplicações que acedem aos dados do utilizador da Apple Music, como playlists e favoritos, têm de divulgar claramente este acesso na cadeia de caracteres da finalidade. Os dados recolhidos não podem ser partilhados com terceiros para qualquer fim que não seja apoiar ou melhorar a experiência da aplicação. Estes dados não podem ser utilizados para identificar utilizadores ou dispositivos, ou para direcionar publicidade.

4.5.3 ➡ Não utilize os Serviços Apple para enviar spam, phishing ou mensagens não solicitadas aos clientes, incluindo notificações do Game Center, notificações por push, etc. Não tente procurar, localizar, relacionar, associar, extrair ou de outra forma explorar ID de Jogador, pseudónimos ou outras informações obtidas através do Game Center; caso contrário, será removido do Apple Developer Program.

4.5.4 ➡ As notificações por push não devem ser necessárias para o funcionamento da aplicação e não devem ser utilizadas para enviar informações pessoais sensíveis ou confidenciais. As notificações por push não devem ser utilizadas para promoções ou fins de marketing direto, a menos que os clientes tenham optado explicitamente por recebê-las através da linguagem de consentimento apresentada na interface de utilizador da sua aplicação e que forneça um método na aplicação para um utilizador optar por não receber tais mensagens. O abuso destes serviços pode resultar na revogação dos seus privilégios.

4.5.5 ➡ Utilize apenas ID de jogador do Game Center da forma aprovada pelos termos do Game Center e não os exiba na aplicação nem a terceiros.

4.5.6 ➡ As aplicações podem utilizar caracteres Unicode que são renderizados como emojis da Apple na aplicação e nos metadados da aplicação. Os emojis da Apple não podem ser utilizados noutras plataformas ou incorporados diretamente no binário da sua aplicação.

4.6 Ícones de aplicações alternativas ➡

As aplicações podem apresentar ícones personalizados, por exemplo, para refletir as preferências de uma equipa desportiva, desde que cada alteração seja iniciada pelo utilizador e a aplicação inclua definições para reverter para o ícone original. Todas as variantes do ícone devem estar relacionadas com o conteúdo da aplicação e as alterações devem ser consistentes em todos os ativos do sistema, para que os ícones apresentados nas Definições, Notificações, etc. coincidam com o novo ícone de SpringBoard.

4.7 Miniapps, minijogos, streaming de jogos, chatbots e plug-ins

As apps podem oferecer determinados softwares que não estão integrados no binário, especificamente miniapps, minijogos, streaming de jogos, chatbots, e plug-ins. O Utilizador é responsável por todo o software oferecido na sua app, incluindo garantir que esse software está em conformidade com as presentes Diretrizes e todas as leis aplicáveis. O software que não esteja em conformidade com uma ou mais diretrizes levará à rejeição da app. Também tem de garantir que o software cumpre as regras adicionais que se seguem nos pontos 4.7.1 e 4.7.5. Estas regras adicionais são importantes para preservar a experiência que os clientes esperam da App Store e para ajudar a garantir a segurança dos utilizadores.

4.7.1 O software oferecido em apps ao abrigo desta regra tem de:

- Seguir todas as diretrizes de privacidade, incluindo, sem limitação, as regras estabelecidas na Diretriz 5.1 relativa à recolha, utilização e partilha de dados e dados confidenciais (como dados de saúde e dados pessoais de crianças);
- Incluir um método de filtragem de material censurável, um mecanismo para comunicar conteúdo e respostas atempadas a preocupações e a capacidade de bloquear utilizadores abusivos; e
- Utilizar a compra integrada para oferecer bens ou serviços digitais aos utilizadores finais.

4.7.2 A app não pode alargar nem expor API nativas da plataforma ao software sem autorização prévia da Apple.

4.7.3 A app não pode partilhar dados nem permissões de privacidade com qualquer software individual oferecido na app sem o consentimento explícito do utilizador em cada instância.

4.7.4 Tem de fornecer um índice de software e metadados disponíveis na app. Tem de incluir ligações universais que encaminhem para todo o software oferecido na app.

4.7.5 A app tem de partilhar a classificação etária dos conteúdos com classificação etária mais elevada disponíveis na app.

4.8 Serviços de início de sessão ↩️

As aplicações que utilizam um serviço de início de sessão social ou de terceiros (como o início de sessão no Facebook, início de sessão no Google, início de sessão no Twitter, início de sessão no LinkedIn, início de sessão na Amazon ou início de sessão no WeChat) para configurar ou autenticar a conta principal do utilizador com a aplicação também devem oferecer como opção equivalente outro serviço de início de sessão com as seguintes características:

- o serviço de início de sessão limita a recolha de dados ao nome e endereço de e-mail do utilizador;
- o serviço de início de sessão permite que os utilizadores mantenham o seu endereço de e-mail privado como parte da configuração da conta; e
- o serviço de início de sessão não recolhe interações com a sua aplicação para fins de publicidade sem consentimento.

A conta principal de um utilizador é a conta que estabelece com a sua aplicação para fins de identificação, início de sessão e acesso às suas funcionalidades e serviços associados.

Não é necessário outro serviço de início de sessão se:

- a sua aplicação utilizar exclusivamente a configuração da conta e os sistemas de início de sessão da sua empresa;

- A sua aplicação é um mercado de aplicações alternativo ou uma aplicação distribuída a partir de um mercado de aplicações alternativo, que utiliza um início de sessão específico do mercado para funcionalidades de conta, download e comercialização.
- a sua aplicação for uma aplicação para educação, empresa ou negócios que exija que o utilizador inicie sessão com uma conta existente para educação ou empresa;
- a sua aplicação utilizar um sistema de identificação de cidadãos apoiado pelo governo ou pela indústria ou um documento de identificação eletrónico para autenticar os utilizadores;
- a sua aplicação for um cliente de um serviço de terceiros específico e os utilizadores tiverem de iniciar sessão no respetivo email, redes sociais ou outra conta de terceiros para acederem ao respetivo conteúdo.

4.9 Apple Pay ↻

As aplicações que utilizam o Apple Pay têm de fornecer todas as informações materiais de compra ao utilizador antes da venda de qualquer bem ou serviço e têm de utilizar corretamente a marca Apple Pay e os elementos da interface de utilizador, conforme descrito nas Apple Pay Marketing Guidelines (Diretrizes de marketing do Apple Pay) e nas Human Interface Guidelines (Diretrizes de interface humana). As aplicações que utilizam o Apple Pay para oferecer pagamentos recorrentes devem, no mínimo, divulgar as seguintes informações:

- A duração do período de renovação e o facto de continuar até ao cancelamento;
- O que será fornecido durante cada período;
- As despesas reais que serão faturadas ao cliente;
- Como cancelar

4.10 Rentabilizar capacidades integradas ↻

O Utilizador não pode rentabilizar as capacidades integradas fornecidas pelo hardware ou sistema operativo, como as notificações por push, a câmara ou o giroscópio, nem os serviços e tecnologias Apple, como o acesso à Apple Music, o armazenamento em iCloud ou as API de tempo de ecrã.

5. Disposições legais ↻

As aplicações têm de cumprir todos os requisitos legais em qualquer local onde as disponibilize (se não tiver a certeza, consulte um advogado). Sabemos que estas coisas são complicadas, mas é da sua responsabilidade compreender e garantir que a sua aplicação está em conformidade com todas as leis locais, não apenas com as diretrizes abaixo. E, claro, as aplicações que solicitam, promovem ou incentivam um comportamento criminoso ou claramente imprudente serão rejeitadas. Em casos

extremos, como aplicações que facilitam o tráfico de pessoas e/ou a exploração de crianças, as autoridades competentes serão notificadas.

5.1 Privacidade ↪

Proteger a privacidade dos utilizadores é fundamental no ecossistema da Apple, e deve ter cuidado ao lidar com dados pessoais para garantir o cumprimento das [melhores práticas de privacidade](#), das leis aplicáveis e dos termos do [Contrato de Licença do Apple Developer Program](#), para não falar das expectativas dos clientes. Mais especificamente:

5.1.1 Recolha e armazenamento de dados ↪

(i) Políticas de privacidade: todas as aplicações têm de incluir uma ligação para a sua política de privacidade no campo de metadados da App Store Connect e dentro da aplicação de uma forma facilmente acessível. A política de privacidade deve, de forma clara e explícita:

- identificar quais os dados, se aplicável, que a aplicação/serviço recolhe, como recolhe esses dados e todos os usos desses dados;
- confirmar que quaisquer terceiros com os quais uma aplicação partilhe dados do utilizador (em conformidade com estas diretrizes), como ferramentas de análise, redes de publicidade e SDK de terceiros, bem como quaisquer entidades principais, subsidiárias ou outras entidades relacionadas que terão acesso aos dados do utilizador, fornecerão uma proteção igual ou superior dos dados do utilizador, conforme indicado na política de privacidade da aplicação e exigido por estas diretrizes;
- explicar as políticas de retenção/eliminação de dados e descrever como um utilizador pode revogar o consentimento e/ou solicitar a eliminação dos dados do utilizador.

(ii) Permissão: as aplicações que recolhem dados do utilizador ou de utilização têm de assegurar o consentimento do utilizador para a recolha, mesmo que esses dados sejam considerados anónimos no momento da recolha ou imediatamente a seguir a esta. A funcionalidade paga não deve depender ou exigir que um utilizador conceda acesso a estes dados. As aplicações também devem fornecer ao cliente uma forma facilmente acessível e compreensível de retirar o consentimento. Certifique-se de que as suas cadeias de caracteres de propósito descrevem de forma clara e completa a utilização dos dados. As aplicações que recolhem dados para um interesse legítimo sem consentimento, baseando-se nos termos do Regulamento Geral sobre Proteção de Dados ("RGPD") da União Europeia ou estatuto semelhante, têm de estar em conformidade com todos os termos dessa lei. Saiba mais sobre [Solicitar permissão](#);

(iii) Minimização de dados: as aplicações só devem solicitar acesso a dados relevantes para a funcionalidade principal da aplicação e só devem recolher e utilizar dados necessários para realizar a tarefa relevante. Sempre que possível, utilize o seletor fora do processo ou uma folha de partilha em vez de solicitar acesso total a recursos protegidos, como Fotografias ou Contactos;

(iv) Acesso: as aplicações devem respeitar as definições de permissão do utilizador e não tentar manipular, enganar ou forçar as pessoas a consentir no acesso desnecessário aos dados. Por exemplo, as aplicações que incluem a capacidade de publicar fotografias numa rede social não devem também requerer acesso ao microfone antes de permitirem que o utilizador carregue fotografias. Sempre que possível, forneça soluções alternativas para os utilizadores que não autorizam. Por exemplo, se um utilizador recusar a partilha da localização, ofereça a possibilidade de introduzir manualmente um endereço;

(v) Início de sessão na conta: se a sua aplicação não inclui funcionalidades significativas com base na conta, permita que as pessoas a utilizem sem necessidade de início de sessão. Se a sua aplicação for compatível com a criação de contas, também deve [oferecer a eliminação da conta na aplicação](#). As aplicações não podem exigir que os utilizadores introduzam informações pessoais para funcionarem, exceto quando diretamente relevantes para a funcionalidade principal da aplicação ou quando exigido por lei. Se a funcionalidade principal da sua aplicação não estiver relacionada com uma rede social específica (por exemplo, Facebook, WeChat, Weibo, X, etc.), deve fornecer acesso sem um início de sessão ou através de outro mecanismo. Obter informações básicas do perfil, partilhar na rede social ou convidar amigos para utilizarem a aplicação não são consideradas funcionalidades essenciais da aplicação. A aplicação também deve incluir um mecanismo para revogar credenciais de redes sociais e desativar o acesso a dados entre a aplicação e a rede social a partir da aplicação. Uma aplicação não pode armazenar credenciais ou tokens em redes sociais fora do dispositivo e só pode utilizar essas credenciais ou tokens para ligar diretamente à rede social a partir da própria aplicação enquanto a aplicação está a ser utilizada;

(vi) Os programadores que utilizam as suas aplicações para descobrir palavras-passe ou outros dados privados serão removidos do Apple Developer Program;

(vii) O SafariViewController deve ser utilizado para apresentar informações aos utilizadores de forma visível; o controlador não pode estar oculto ou obscurecido por outras vistas ou camadas. Além disso, uma aplicação não pode utilizar o SafariViewController para monitorizar os utilizadores sem o seu conhecimento e consentimento;

(viii) As aplicações que compilam informações pessoais de qualquer fonte que não seja diretamente do utilizador ou sem o consentimento explícito do utilizador, mesmo de bases de dados públicas, não são permitidas na App Store ou em mercados de aplicações alternativos.

(ix) As aplicações que fornecem serviços em áreas altamente regulamentadas (como serviços bancários e financeiros, cuidados de saúde, jogos de azar, uso legal de canábis e viagens aéreas) ou que requerem informações confidenciais do utilizador devem ser enviadas por uma entidade legal que forneça os serviços, e não por um programador individual. As aplicações que facilitam a venda legal de canábis devem ter uma restrição geográfica à jurisdição legal correspondente;

(x) As aplicações podem solicitar dados de contacto básicos (como nome e endereço de email), desde que o pedido seja opcional para o utilizador, as funcionalidades e serviços não estejam condicionados ao fornecimento das informações e estejam em conformidade com todas as outras disposições destas diretrizes, incluindo limitações sobre recolher informações de crianças.

5.1.2 Uso e partilha de dados ↩️

(i) Salvo permissão em contrário por lei, não pode utilizar, transmitir ou partilhar dados pessoais de alguém sem primeiro obter a respetiva autorização. Deve fornecer acesso a informações sobre como e onde os dados serão utilizados. Os dados recolhidos nas aplicações só podem ser partilhados com terceiros para melhorar a aplicação ou apresentar publicidade (em conformidade com o [Contrato de Licença do Apple Developer Program](#)). Tem de receber permissão explícita dos utilizadores através das API da Transparência do seguimento de aplicações para monitorizar a sua atividade. Saiba mais sobre o [seguimento](#). A sua app poderá não exigir que os utilizadores ativem funcionalidades do sistema (por exemplo, notificações por push, serviços de localização, seguimento) para aceder à funcionalidade, conteúdo, utilizar a app ou receber compensação monetária ou outra, incluindo, sem limitação, vales-oferta e códigos. As aplicações que partilham dados do utilizador sem o consentimento do mesmo ou em conformidade com as leis de privacidade de dados podem ser removidas da venda e podem resultar na sua remoção do Apple Developer Program;

(ii) Os dados recolhidos para um fim não podem ser reutilizados sem consentimento adicional, a menos que seja expressamente permitido por lei;

(iii) As aplicações não devem tentar criar sub-repticiamente um perfil de utilizador com base nos dados recolhidos e não podem tentar, facilitar ou incentivar outros a identificar utilizadores anónimos ou reconstruir perfis de utilizador com base em dados recolhidos de API fornecidas pela Apple ou quaisquer dados que diga ter sido recolhidos de forma "anónima", "agregada" ou de outra forma não identificável;

(iv) Não utilize informações de Contactos, Fotografias ou outras API que acedam a dados de utilizador para criar uma base de dados de contactos para seu próprio uso ou para venda/distribuição a terceiros, e não recolha informações sobre as outras aplicações instaladas no dispositivo de um utilizador para fins de análise ou publicidade/marketing;

(v) Não contacte as pessoas utilizando informações recolhidas através dos Contactos ou Fotografias de um utilizador, exceto por iniciativa explícita desse utilizador numa base individualizada; não inclua a opção Seleccionar tudo ou padronize a seleção de todos os contactos. Tem de fornecer ao utilizador uma descrição clara de como a mensagem irá aparecer para o destinatário antes de a enviar (por exemplo, "O que irá dizer a mensagem?" "Quem vai parecer ser o remetente?");

(vi) Os dados recolhidos da API do HomeKit, HealthKit, API de registos de saúde clínica, API de MovementDisorder, ClassKit ou de ferramentas de mapeamento facial e/ou de profundidade (por exemplo, ARKit, API das aplicações Câmara ou Fotografias) não podem ser utilizados para fins de marketing, publicidade ou mineração de dados com base na utilização, incluindo por terceiros. Saiba mais sobre as melhores práticas de implementação do [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) e [ARKit](#);

(vii) As aplicações que utilizam o Apple Pay só podem partilhar dados do utilizador adquiridos através do Apple Pay com terceiros para facilitar ou melhorar a entrega de bens e serviços.

5.1.3 Saúde e investigação em saúde ↩️

Os dados de saúde, fitness e médicos são especialmente sensíveis e as aplicações neste espaço têm algumas regras adicionais para garantir que a privacidade do cliente está protegida:

(i) As aplicações não podem utilizar ou divulgar a terceiros dados recolhidos no contexto da saúde, fitness e investigação médica (incluindo da API de registos de saúde clínica, API do HealthKit, movimento e fitness, API de MovementDisorder ou investigação em seres humanos relacionados com a saúde) para fins publicitários, marketing ou outros fins de mineração de dados com base na utilização, que não sejam a melhoria da gestão da saúde, ou para fins de investigação na área da saúde, e apenas mediante autorização. As aplicações podem, no entanto, utilizar os dados de saúde ou fitness de um utilizador para fornecer um benefício diretamente a esse utilizador (como um prémio de seguro reduzido), desde que a aplicação seja enviada pela entidade que fornece o benefício e os dados não sejam partilhados com terceiros. Tem de divulgar os dados de saúde específicos que está a recolher do dispositivo;

(ii) As aplicações não devem gravar dados falsos ou imprecisos no HealthKit ou em quaisquer outras aplicações de investigação médica ou gestão de saúde, e não podem armazenar informações de saúde pessoais no iCloud;

(iii) As aplicações que conduzem pesquisas relacionadas com a saúde em seres humanos devem obter o consentimento dos participantes ou, no caso de menores, dos seus pais ou tutores. Tal consentimento deve incluir a (a) natureza, finalidade e duração da pesquisa; (b) procedimentos, riscos e benefícios para o participante; (c) informações sobre confidencialidade e tratamento de dados (incluindo a partilha com terceiros); (d) um ponto de contacto para perguntas dos participantes; e (e) o processo de desistência;

(iv) As aplicações que realizam pesquisas em seres humanos relacionadas com a saúde devem obter a aprovação de um conselho de revisão ética independente. A prova dessa aprovação deve ser fornecida mediante solicitação.

5.1.4 Crianças

(a) ➔ Por diversas razões, é fundamental ter cuidado ao lidar com dados pessoais de crianças, e encorajamo-lo a rever cuidadosamente todos os requisitos para cumprir leis como a Lei de Proteção da Privacidade Online das Crianças ("COPPA"), o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados ("RGPD") da União Europeia e quaisquer outros regulamentos ou leis aplicáveis.

As aplicações podem solicitar a data de nascimento e as informações de contacto dos pais apenas para fins de conformidade com estes estatutos, mas têm de incluir alguma funcionalidade útil ou valor de entretenimento, independentemente da idade da pessoa.

As aplicações destinadas principalmente a crianças não devem incluir análises ou publicidade de terceiros. Esse facto proporciona uma experiência mais segura para as crianças.

(b) Em casos limitados, análises e publicidade de terceiros podem ser permitidas, desde que os serviços cumpram os mesmos termos estabelecidos na [Diretriz 1.3](#).

Além disso, as aplicações da categoria Crianças ou aquelas que recolhem, transmitem ou têm a capacidade de partilhar informações pessoais (por exemplo, nome, endereço, email, localização, fotografias, vídeos, desenhos, a capacidade de conversar, outros dados pessoais ou identificadores persistentes usado em combinação com qualquer um dos itens acima) de um menor deve incluir uma política de privacidade e deve estar em conformidade com todos os estatutos de privacidade de crianças

aplicáveis. Por uma questão de clareza, o [requisito de controlo parental](#) para a categoria Crianças, geralmente, não é o mesmo que obter o consentimento dos pais para recolher dados pessoais ao abrigo destes estatutos de privacidade.

Relembramos que a [Diretriz 2.3.8](#) estipula que a utilização de termos como "Para jovens" e "Para crianças" nos metadados da aplicação está reservada à categoria Crianças. As aplicações que não estão na categoria Crianças não podem incluir termos no nome da aplicação, subtítulo, ícone, capturas de ecrã ou descrição que impliquem que o público principal da aplicação são crianças.

5.1.5 Serviços de localização ↩

Utilize os serviços de localização na aplicação apenas quando for diretamente relevante para as funcionalidades e serviços fornecidos pela aplicação. As APIs baseadas em localização não devem ser usadas para fornecer serviços de emergência ou controlo autónomo sobre veículos, aeronaves e outros dispositivos, exceto para dispositivos pequenos, como drones e brinquedos leves, ou sistemas de alarme de carro com controlo remoto, etc. Certifique-se de que notifica e obtém consentimento antes de recolher, transmitir ou utilizar dados de localização. Se a sua aplicação utilizar serviços de localização, certifique-se de que explica o propósito na sua aplicação; consulte as [Human Interface Guidelines \(Diretrizes de interface humana\)](#) para conhecer as melhores práticas para o fazer.

5.2 Propriedade intelectual

Certifique-se de que a sua aplicação inclui apenas conteúdo que criou ou que tem uma licença para utilizar. A sua aplicação pode ser removida se ultrapassar os limites e utilizar conteúdo sem permissão. Obviamente, isto também significa que a aplicação de outra pessoa pode ser removida se tiver "emprestado" o seu trabalho. Se acredita que a sua propriedade intelectual foi infringida por outro programador na App Store, envie uma reclamação através do nosso [formulário Web](#). As leis variam consoante os países e regiões, mas, pelo menos, certifique-se de que evita os seguintes erros comuns:

5.2.1 Geralmente: Não utilize material protegido de terceiros, como marcas comerciais, obras protegidas por direitos de autor ou ideias patenteadas na sua aplicação sem permissão, e não inclua declarações, nomes ou metadados enganadores, falsos ou imitadores no seu pacote de aplicações ou nome de programador. As aplicações devem ser enviadas pela pessoa ou entidade legal que detém ou licenciou a propriedade intelectual e outros direitos relevantes.

5.2.2 Sites/Serviços de terceiros: se a sua aplicação utilizar, aceder, rentabilizar o acesso a, ou apresentar conteúdo de um serviço de terceiros, certifique-se de que tem autorização específica para o fazer ao abrigo dos termos de utilização do serviço. A autorização deve ser fornecida mediante pedido.

5.2.3 Download de áudio/vídeo: as aplicações não devem facilitar a partilha ilegal de ficheiros ou incluir a capacidade de guardar, converter ou descarregar multimédia de fontes de terceiros (por exemplo, Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo, etc.) sem a autorização explícita dessas fontes. A transmissão de conteúdo de áudio/vídeo também pode violar os Termos de utilização, por isso certifique-se de que verifica antes de a sua aplicação aceder a esses serviços. A autorização deve ser fornecida mediante pedido.

5.2.4 Recomendações da Apple:

(a) ❗ Não sugira nem dê a entender que a Apple é uma fonte ou fornecedor da App, ou que a Apple apoia qualquer declaração específica relativa à qualidade ou funcionalidade.

(b) Se a sua aplicação for selecionada como "Escolha do Editor", a Apple aplicará o crachá automaticamente.

5.2.5 Produtos Apple ❗ Não crie uma aplicação que seja demasiadamente semelhante a um produto, interface (por exemplo, Finder), aplicação (como a App Store, iTunes Store ou Mensagens) ou tema publicitário já existente da Apple. As aplicações e extensões, incluindo teclados de terceiros e pacotes de autocolantes, não podem incluir emojis da Apple. A música das pré-visualizações do iTunes e da Apple Music não pode ser utilizada pelo seu valor de entretenimento (por exemplo, como música de fundo para uma colagem de fotografias ou banda sonora para um jogo) ou de qualquer outra forma não autorizada. Se fornecer pré-visualizações de música do iTunes ou Apple Music, deve apresentar uma ligação para a música correspondente no iTunes ou Apple Music. Se a sua aplicação apresentar anéis de Atividade, não devem visualizar os dados de movimento, exercício ou de pé de uma forma que se assemelhe ao controlo de atividade. As [Human Interface Guidelines \(Diretrizes de interface humana\)](#) apresentam mais informações sobre como usar os anéis de Atividade. Se a sua aplicação apresentar dados do Apple Weather, deve seguir os requisitos de atribuição fornecidos na [documentação do WeatherKit](#).

5.3 Jogos, apostas e lotarias

Os jogos, jogos de azar e lotarias podem ser complicados de gerir e tendem a ser uma das ofertas mais regulamentadas na App Store. Só inclua esta funcionalidade se tiver analisado totalmente as suas obrigações legais em todos os locais onde disponibiliza a aplicação e se estiver preparado para mais tempo durante o processo de revisão. Alguns pontos a ter em conta:

5.3.1 Os sorteios e concursos têm de ser patrocinados pelo programador da aplicação.

5.3.2 As regras oficiais para concursos e sorteios têm de ser apresentadas na aplicação e deixar claro que a Apple não é patrocinadora nem está envolvida na atividade de qualquer forma.

5.3.3 As aplicações não podem utilizar a compra integrada para comprar crédito ou moeda para utilização em conjunto com jogos com dinheiro real de qualquer tipo.

5.3.4 As aplicações que oferecem jogos com dinheiro real (por exemplo, apostas desportivas, póquer, jogos de casino, corridas de cavalos) ou lotarias têm de ter o licenciamento e as permissões necessárias nos locais onde a aplicação é utilizada, têm de estar geograficamente restritas a esses locais e têm de ser gratuitas na App Store. Os recursos de jogo ilegais, incluindo contadores de cartas, não são permitidos na App Store. As aplicações de lotaria devem ter consideração, acaso e um prémio.

5.4 Aplicações VPN ↗

As aplicações que oferecem serviços de VPN devem utilizar a [API NEVPNManager](#) e só podem ser oferecidas por programadores registados como organização. Tem de declarar de forma clara quais os dados do utilizador que serão recolhidos e como serão utilizados no ecrã da aplicação antes de qualquer ação do utilizador para comprar ou utilizar o serviço. As aplicações que oferecem serviços de VPN não podem vender, utilizar ou divulgar dados a terceiros para qualquer finalidade e têm de se comprometer com isso mesmo na sua política de privacidade. As aplicações VPN não devem violar as leis locais e, se optar por disponibilizar a aplicação VPN num território que requeira uma licença de VPN, tem de fornecer as informações da licença no campo de notas de App Review. O controlo parental, o bloqueio de conteúdos e as aplicações de segurança, entre outros, de fornecedores aprovados também podem utilizar a API NEVPNManager. As aplicações que não estiverem em conformidade com esta diretriz serão removidas da App Store, a instalação a partir de distribuição alternativa será bloqueada e o utilizador poderá ser removido do Apple Developer Program.

5.5 Gestão de dispositivos móveis ↗

As aplicações de gestão de dispositivos móveis que oferecem serviços de gestão de dispositivos móveis (MDM) devem solicitar esta capacidade à Apple. Tais aplicações só podem ser oferecidas por empresas comerciais, instituições de ensino ou agências governamentais e, em casos limitados, empresas que utilizem a MDM para serviços de controlo parental ou segurança do dispositivo. Tem de declarar de forma clara quais os dados do utilizador que serão recolhidos e como serão utilizados no ecrã da aplicação antes de qualquer ação do utilizador para comprar ou utilizar o serviço. As aplicações de MDM não devem violar nenhuma lei aplicável. As aplicações que oferecem serviços de MDM não podem vender, utilizar ou divulgar dados a terceiros para qualquer finalidade e têm de se comprometer com isso mesmo na sua política de privacidade. Em casos limitados, podem ser permitidas análises de terceiros desde que os serviços apenas recolham ou transmitam dados sobre o desempenho da aplicação de MDM do programador, e não quaisquer dados sobre o utilizador, o dispositivo do utilizador ou outras aplicações utilizadas nesse dispositivo. As aplicações que oferecem perfis de configuração também têm de cumprir estes requisitos. As aplicações que não estiverem em conformidade com esta diretriz serão removidas da App Store, a instalação a partir de distribuição alternativa será bloqueada e o utilizador poderá ser removido do Apple Developer Program.

5.6 Código de Conduta para Programadores ↗

Trate todos com respeito, seja nas suas respostas aos comentários da App Store, aos pedidos de apoio ao cliente ou ao comunicar com a Apple, incluindo as suas respostas no App Store Connect. Não se envolva em assédio de qualquer tipo, práticas discriminatórias, intimidação, bullying e não incentive outras pessoas a participar em qualquer uma das situações acima. Comportamentos manipulativos ou enganosos repetidos ou outra conduta fraudulenta resultarão na sua remoção do Apple Developer Program.

A confiança dos clientes é um elemento basilar do ecossistema de aplicações. As aplicações nunca devem atacar os utilizadores ou tentar enganar os clientes, induzi-los a fazer compras indesejadas, forçá-los a partilhar dados desnecessários, aumentar os preços de uma forma complicada, cobrar por funcionalidades ou conteúdos que não são fornecidos, ou envolver-se em quaisquer outras práticas de manipulação dentro ou fora da aplicação.

A sua conta do Developer Program será terminada se se envolver em atividades ou ações que não estejam em conformidade com o Código de Conduta para Programadores. Para restaurar a sua conta, pode fornecer uma declaração por escrito detalhando as melhorias que pretende fazer. Se o seu plano for aprovado pela Apple e confirmarmos que as alterações foram feitas, a sua conta pode ser restaurada.

5.6.1 Revisões da App Store

As avaliações dos clientes da App Store podem ser uma parte integrante da experiência da aplicação, por isso deve tratar os clientes com respeito ao responder aos seus comentários. Mantenha as suas respostas direcionadas aos comentários dos utilizadores e não inclua informações pessoais, spam ou marketing na sua resposta.

Use a API fornecida para solicitar aos utilizadores que revejam a sua aplicação; esta funcionalidade permite que os clientes forneçam uma classificação e crítica da App Store sem o incómodo de abandonar a sua aplicação, e não permitiremos comandos de revisão personalizados.

5.6.2 Identidade do programador ↔

Fornecer informações verificáveis à Apple e aos clientes é essencial para a confiança dos clientes. As declarações que apresenta sobre si mesmo, sobre a sua empresa e sobre as suas ofertas na App Store ou mercados de aplicações alternativos devem ser precisas. As informações fornecidas devem ser verdadeiras, relevantes e atualizadas para que a Apple e os clientes compreendam com quem estão a interagir e possam contactá-lo relativamente a quaisquer questões.

5.6.3 Fraude de descoberta

A participação na App Store requer integridade e o compromisso de desenvolver e manter a confiança dos clientes. A manipulação de qualquer elemento da experiência do cliente na App Store, como gráficos, pesquisas, comentários ou referências à sua aplicação, desgasta a confiança dos clientes e não é permitida.

5.6.4 Qualidade da aplicação

Os clientes esperam a melhor qualidade da App Store e a manutenção de conteúdos, serviços e experiências de alta qualidade promove a confiança dos clientes. As indicações de que esta expectativa não está a ser cumprida incluem relatórios de clientes excessivos sobre preocupações com a sua aplicação, como críticas de clientes negativas e pedidos de reembolso em excesso. A incapacidade de manter a alta qualidade pode ser um fator para decidir se um programador está a cumprir o Código de conduta do programador.

Depois de enviar

Depois de enviar a sua aplicação e metadados na App Store Connect e estiver no processo de revisão, estes são alguns aspetos a ter em conta:

- **Tempo:** a App Review irá examinar a sua aplicação assim que possível. No entanto, se a sua aplicação for complexa ou apresentar novos problemas, pode exigir um maior escrutínio e consideração. Lembre-se de que se a sua aplicação for repetidamente rejeitada pela mesma violação das diretrizes ou se tiver tentado manipular o processo de Review, a revisão da aplicação vai demorar mais tempo a ser concluída. Saiba mais sobre a [App Review](#).
- **Atualizações de estado:** o estado atual da sua aplicação será refletido na App Store Connect, para que possa acompanhar as coisas a partir daí.
- **Agilizar pedidos:** se tiver um problema crítico de tempo, pode [solicitar uma revisão rápida](#). Respeite os seus colegas programadores procurando uma revisão rápida apenas quando realmente precisar. Se descobirmos que está a abusar deste sistema, poderemos rejeitar os seus pedidos.
- **Data de lançamento:** se a data de lançamento estiver definida para o futuro, a aplicação não irá aparecer na App Store até essa data, mesmo que seja aprovada pela App Review. Lembre-se de que pode demorar até 24 horas para que a sua aplicação apareça em todas as montras selecionadas.
- **Rejeições:** o nosso objetivo é aplicar estas diretrizes de forma justa e consistente, mas ninguém é perfeito. Se a sua aplicação tiver sido rejeitada e tiver dúvidas ou pretender fornecer informações adicionais, utilize o App Store Connect para comunicar diretamente com a equipa de App Review. Isso pode ajudar a colocar a sua aplicação na loja e pode ajudar-nos a melhorar o processo de App Review ou a identificar uma necessidade de clareza nas nossas políticas.
- **Recursos:** se discordar do resultado da sua avaliação, [apresente um recurso](#). Isso pode ajudar a colocar a app na loja. O Utilizador também pode [sugerir alterações às próprias diretrizes](#) para nos ajudar a melhorar o processo de App Review ou identificar uma necessidade de clareza nas nossas políticas.
- **Envios para correção de erros:** para aplicações que já estão na App Store ou mercado de aplicações alternativo, as correções de erros não serão atrasadas devido a violações das diretrizes, exceto aquelas relacionadas com questões legais ou de segurança. Se a sua aplicação tiver sido rejeitada e estiver qualificada para este processo, utilize o App Store Connect para comunicar diretamente com a equipa de App Review, indicando que gostaria de tirar partido deste processo e que planeia resolver o problema no próximo envio.

Estamos entusiasmados para ver o que vem a seguir!

Última atualização: [5 de março de 2024](#)