



Smjernice za pregled aplikacija

Aplikacije mijenjaju svijet, obogaćuju živote ljudi i razvojnim programerima poput vas omogućuju veću inovativnost nego ikad prije. Zbog toga je App Store prerastao u uzbudljiv i živopisan ekosustav za milijune razvojnih programera i više od milijardu korisnika. Bilo da ste početnik u programiranju ili imate veliki tim iskusnih programera, raduje nas što stvarate aplikacije za naše platforme te želimo da razumijete naše smjernice kako biste mogli biti sigurni da će vaša aplikacija brzo proći naš postupak pregleda.

kolovoz 2024.

Uvod	4
Prije slanja	5
1. Sigurnost	6
1.1 Problematičan sadržaj	6
1.2 Sadržaj koji generiraju korisnici	7
1.2.1 Autorski sadržaj	7
1.3 Dječja kategorija	8
1.4 🚫 Ozljede	8
1.5 🚫 Podaci o razvojnom programeru	9
1.6 🚫 Sigurnost podataka	9
1.7 Prijavljivanje kaznenih radnji	9
2. Performanse	9
2.1 Potpunost aplikacije	9
2.2 Beta testiranje	10
2.3 🚫 Točni metapodaci	10
2.4 Hardverska kompatibilnost	12
2.5 Softverski preduvjeti	13
3. Poslovanje	15
3.1 Plaćanja	16
3.1.1 Kupnja unutar aplikacije	16
3.1.1(a) Poveznica na odjeljak Ostali načini kupnje	17
3.1.2 Pretplate	17
3.1.2(a) Dopuštena upotreba	18
3.1.2(b) Prelasci na više ili niže tarife	19
3.1.2(c) Informacije o pretplati	19
3.1.3 Ostali načini kupnje	19
3.1.3(a) Aplikacije „čitači“	19
3.1.3(b) Višeplatformske usluge	19
3.1.3(c) Usluge za tvrtke	20
3.1.3(d) Individualne usluge	20
3.1.3(e) Proizvodi i usluge izvan aplikacije	20
3.1.3(f) Besplatne samostalne aplikacije	20
3.1.3(g) Aplikacije za upravljanje oglašavanjem	20
3.1.4 Sadržaj specifičan za hardver	20
3.1.5 Kriptovalute	21
3.2 Ostala pitanja povezana s poslovnim modelom	21
3.2.1 Prihvatljivo	21
3.2.2 Neprihvatljivo	22

4. Dizajn	23
4.1 Imitacije	23
4.2 Minimalne funkcije	23
4.2.7 Klijenti za udaljenu radnu površinu	24
4.3 Neželjeni sadržaj	25
4.4 ➡ Proširenja	25
4.5 ➡ Appleova web-mjesta i servisi	26
4.6 Namjerno izostavljeno.	27
4.7 ➡ Mini aplikacije, mini igre, streaming igre, chatbotovi, dodaci i emulatori igara	27
4.8 ➡ Usluge za prijavu	28
4.9 ➡ Apple Pay	28
4.10 ➡ Monetizacija ugrađenih mogućnosti	29
5. ➡ Pravna pitanja	29
5.1 ➡ Zaštita privatnosti	29
5.1.1 ➡ Prikupljanje i pohrana podataka	29
5.1.2 ➡ Upotreba i dijeljenje podataka	31
5.1.3 ➡ Zdravlje i zdravstvena istraživanja	32
5.1.4 Djeca	32
5.1.5 ➡ Usluge lokacije	33
5.2 Intelektualno vlasništvo	33
5.3 Igranje, kockanje i lutrija	34
5.4 ➡ Aplikacije za VPN	35
5.5 ➡ Upravljanje mobilnim uređajima	35
5.6 ➡ Kodeks ponašanja razvojnih programera	35
5.6.1 Recenzije u trgovini App Store	36
5.6.2 ➡ Identitet razvojnog programera	36
5.6.3 Prijevarena pri iznošenju informacija	36
5.6.4 Kvaliteta aplikacija	36
Nakon slanja	37

Uvod

Načelo kojim se vodimo u trgovini App Store jednostavno je – želimo korisnicima ponuditi sigurnu kupnju aplikacija i odličnu priliku za uspjeh svih razvojnih programera. To postizemo nudeći pažljivo probran App Store, u kojem su svaku aplikaciju pregledali stručnjaci, a uređivački tim svakodnevno korisnicima pomaže otkriti nove aplikacije. Uz to pregledavamo svaku aplikaciju da bismo pronašli zlonamjerni softver i drugi softver koji može utjecati na sigurnost korisnika, zaštitu i privatnost. Zahvaljujući tome, Appleove su platforme najsigurnije za potrošače diljem svijeta.

U Europskoj uniji razvojni programeri mogu distribuirati i ovjerene iOS aplikacije s alternativnih tržišta aplikacija. Saznajte više o [alternativnim tržištima aplikacija](#) i [ovjeri za iOS aplikacije](#). Možete vidjeti koje se smjernice primjenjuju na ovjeru za iOS aplikacije klikom na „Show Notarization Review Guidelines Only“ (Prikaži samo smjernice za pregled radi ovjere) na izborniku s lijeve strane.

Za sve ostalo uvijek je tu otvoreni internet. Ako model i smjernice za App Store ili alternativna tržišta aplikacija i ovjera za iOS aplikacije nisu najbolji za vašu aplikaciju ili poslovnu ideju, to je u redu, pružamo i Safari za izvrsno iskustvo na webu.

Na sljedećim ćete stranicama naći naše najnovije smjernice raspoređene u pet jasnih odjeljaka: sigurnost, performanse, poslovna pitanja, dizajn i pravna pitanja. App Store se neprekidno mijenja i poboljšava kako bi držao korak s potrebama naših korisnika i naših proizvoda. I vaše bi se aplikacije trebale mijenjati i poboljšavati kako bi se zadržale u trgovini App Store.

Još nekoliko stvari treba imati na umu u vezi s distribucijom vaše aplikacije na našim platformama:

- Velik broj djece preuzima velik broj aplikacija. Roditeljski je nadzor odličan način zaštite djece, ali i vi morate odraditi svoj dio posla. Stoga znajte da su naše oči otvorene kad je riječ o djeci.
- App Store je odličan način da dođete do stotina milijuna osoba diljem svijeta. Ako radite aplikaciju koju želite pokazati samo obitelji i prijateljima, App Store nije najbolji način da to učinite. Razmislite o tome da upotrijebite Xcode da biste besplatno instalirali svoju aplikaciju na uređaj ili da se oslonite na Ad Hoc distribuciju, dostupnu članovima programa Apple Developer Program. Ako tek počinjete, saznajte više o programu [Apple Developer Program](#).
- Snažno podupiremo zastupljenost svih gledišta u trgovini App Store pod uvjetom da se aplikacije prema korisnicima koji zastupaju drukčije stavove odnose s poštovanjem i da je kvaliteta iskustva upotrebe aplikacije visoka. Odbit ćemo aplikacije zbog bilo kakvog sadržaja ili ponašanja za koje smatramo da prelazi granicu. Koju granicu, upitat ćete. Kao što je jednom rekao jedan sudac Vrhovnog suda SAD-a, „znat ćemo kad je opazimo“. A mi mislimo da ćete i vi znati kad ste je prešli.
- Ako pokušate prevariti sustav (primjerice, pokušavajući zavarati postupak pregleda, ukrasti korisničke podatke, kopirati rad drugog programera, manipulirati ocjenama ili otkrivanjem aplikacija u trgovini App Store), vaše će aplikacije biti uklonjene iz trgovine, a vi izbačeni iz programa Apple Developer Program.
- Sami ste dužni osigurati da sve u vašoj aplikaciji udovoljava ovim smjernicama, uključujući oglašivačke mreže, usluge analitike i SDK-ove trećih strana, stoga ih pažljivo pregledavajte i birajte.

- Neke značajke i tehnologije koje nisu općenito dostupne razvojnim programerima mogu se ponuditi kao prava u slučaju ograničene upotrebe. Na primjer, stavljamo na raspolaganje CarPlay Audio, HyperVisor i Privileged File Operations.

Nadamo se da će vam ove smjernice pomoći da lako pročete postupak pregleda te da će odobrenja i odbijanja u cjelini ostati ujednačena. Ovo je živ dokument; nove aplikacije koje otvaraju nova pitanja mogu u bilo kojem trenutku dovesti do uvođenja novih pravila. Možda nas na to potakne upravo vaša aplikacija. I mi volimo ove stvari i poštujemo ono čime se bavite. Doista dajemo sve od sebe da bismo stvorili najbolju platformu na svijetu za vaše izražavanje vlastitog talenta, ali i zaradu.

Prije slanja

Da bi odobrenje aplikacije proteklo što jednostavnije, u nastavku pogledajte popis uobičajenih pogrešaka koje mogu usporiti postupak pregleda ili uzrokovati odbijanje. Taj popis ne može zamijeniti smjernice niti se njime jamči odobrenje, ali nakon što provjerite svaku stavku s popisa, znat ćete da ste na dobrom putu. Ako vaša aplikacija više ne funkcionira kako je bilo predviđeno ili je više aktivno ne podržavate, uklonit će se iz trgovine App Store. [Saznajte više o poboljšanjima trgovine App Store.](#)

Obavezno poduzmite korake navedene u nastavku.

- Testirajte aplikaciju da biste utvrdili ruši li se i sadrži li programske pogreške.
- Provjerite jesu li sve informacije i metapodaci aplikacije potpuni i točni.
- Ažurirajte svoje podatke za kontakt da bi vam se tim za App Review mogao javiti.
- Timu za App Review omogućite potpuni pristup svojoj aplikaciji. Ako vaša aplikacija sadrži značajke koje se temelje na računu, dostavite bilo aktivan demo račun ili demo mod sa svim značajkama, kao i ostali hardver ili resurse koji bi mogli biti potrebni za pregled aplikacije (npr. vjerodajnice za prijavu ili primjer QR koda).
- Omogućite pozadinske usluge da bi bile aktivne i pristupačne tijekom pregleda.
- U bilješkama za App Review navedite detaljna objašnjenja neočiglednih značajki i kupnji unutar aplikacije te priložite dokumentaciju gdje je to primjenjivo.
- Provjerite je li vaša aplikacija u skladu s ostalom dokumentacijom, kao što je sljedeće:

Dokumentacija za razvojne programere

[SwiftUI](#)

[UIKit](#)

[AppKit](#)

[Proširenja za aplikacije](#)

[Optimizacija podataka aplikacije za iCloud sigurnosnu kopiju](#)

[Apple File System](#)

[Pomoć za aplikaciju App Store Connect](#)

[Pomoć za račune razvojnih programera](#)

Smjernice za dizajn

[Smjernice za korisničko sučelje](#)

Smjernice za robnu marku i marketing

[Marketinški resursi i smjernice za identitet](#)

[Marketinške smjernice za Apple Pay](#)

[Smjernice za dodavanje u Apple Novčanik](#)

[Smjernice za upotrebu Appleovih žigova i autorskih prava](#)

Smjernice koje obuhvaćaju  primjenjuju se na [ovjeru za iOS aplikacije](#) u EU-u.

1. Sigurnost

Kad osoba instalira aplikaciju iz trgovine App Store, želi biti uvjeren da je to što čini sigurno – da aplikacija ne sadrži uznemirujući ili uvredljiv sadržaj, da neće oštetiti njezin uređaj i da nije vjerojatno da će upotreba aplikacije uzrokovati ozljede. U nastavku navodimo najčešće probleme, ali znajte da App Store nije prikladno mjesto za vašu aplikaciju ako nekoga želite šokirati ili uvrijediti. Neka od tih pravila obuhvaćena su i ovjerom za iOS aplikacije.

1.1 Problematičan sadržaj

Aplikacije ne smiju obuhvaćati sadržaj koji je uvredljiv, bezobziran, uznemirujući, kojem je svrha izazivanje gađenja, koji je osobito neukusan ili jednostavno uzrokuje iznimnu nelagodu. U nastavku su navedeni primjeri takvog sadržaja:

1.1.1 Kleветnički, diskriminatoran ili nedobronamjeran sadržaj, što obuhvaća spominjanje ili komentiranje religije, rase, spolne orijentacije, roda, nacionalnog/etničkog podrijetla odnosno ostalih ciljanih grupa, osobito ako je vjerojatno da će aplikacija poniziti, zastrašiti ili oštetiti ciljanog pojedinca ili grupu. Profesionalni politički satiričari i humoristi u načelu su izuzeti od toga uvjeta.

1.1.2 Realistični prikazi ubijanja, sakaćenja, mučenja ili zlostavljanja ljudi ili životinja, odnosno sadržaj koji potiče na nasilje. U igrama „neprijatelji“ ne smiju biti usmjereni samo protiv određene rase, kulture, stvarnih vlasti, korporacije ili bilo kojeg drugog stvarnog subjekta.

1.1.3 Prikazi koji potiču nezakonitu ili neodgovornu upotrebu oružja i opasnih predmeta odnosno olakšavaju kupnju vatrenog oružja ili streljiva.

1.1.4 Otvoreno seksualan ili pornografski materijal, što se definira kao „eksplicitni opisi ili prikazi spolnih organa odnosno aktivnosti s namjerom da se potaknu erotski, a ne estetski ili emocionalni doživljaji“. To obuhvaća aplikacije za pronalaženje partnera i ostale aplikacije koje će možda obuhvaćati pornografiju ili se upotrebljavati za olakšavanje prostitucije odnosno trgovine ljudima i iskorištavanja ljudi.

1.1.5 Izazivački komentari o religiji odnosno netočno ili obmanjujuće citiranje religijskih tekstova.

1.1.6 ➔ Lažne informacije i značajke, što obuhvaća netočne podatke o uređaju ili lažne/neozbiljne funkcije, kao što su lažni alati za praćenje lokacije. Aplikacija će kršiti ovu smjernicu čak i ako se navede da služi „u svrhu zabave“. Aplikacije koje omogućuju anonimne telefonske pozive odnosno slanje SMS/MMS poruka te podvale putem telefonskih poziva odnosno SMS/MMS poruka bit će odbijene.

1.1.7 Zlonamjerne ideje kojima se iskorištavaju nedavni ili aktualni događaji, kao što su nasilni sukobi, teroristički napadi i epidemije, odnosno kojima se na takvim događajima nastoji zaraditi.

1.2 Sadržaj koji generiraju korisnici

Aplikacije sa sadržajem koji generiraju korisnici mogu sadržavati posebne probleme u rasponu od povrede prava intelektualnog vlasništva do anonimnog maltretiranja. Da bi se spriječila zloupotreba, aplikacije sa sadržajem koji generiraju korisnici ili uslugama društvenog umrežavanja moraju obuhvaćati sljedeće:

- način filtriranja problematičnog sadržaja da bi se spriječilo njegovo objavljivanje u aplikaciji
- mehanizam za prijavu uvredljivog sadržaja i pravodobne odgovore na primjedbe
- mogućnost blokiranja korisnika koji zloupotrebljavaju aplikaciju da bi im se onemogućila upotreba usluge
- objavljene podatke za kontakt da bi vam se korisnici lako mogli obratiti.

Aplikacije sa sadržajem koji generiraju korisnici ili servisi koji se upotrebljavaju prije svega za pornografski sadržaj, okruženja tipa Chatroulette, objektifikacija stvarnih osoba (npr. ocjenjivanje privlačnosti), fizičke prijetnje ili maltretiranje ne spadaju u trgovinu App Store i mogu biti uklonjeni bez najave. Ako vaša aplikacija obuhvaća sadržaj koji generiraju korisnici s web-servisa, u njoj se smije prikazivati blaži sadržaj za odrasle prikladan za privatnu upotrebu pod uvjetom da je sadržaj po zadanom skriven i da se prikazuje tek nakon što ga korisnik uključi putem vašeg web-mjesta.

1.2.1 Autorski sadržaj

Aplikacije koje obuhvaćaju sadržaj iz određene zajednice korisnika koji se nazivaju „autori“ odlična su prilika ako se pravilno moderiraju. Te su aplikacije jedinstvena, objedinjena okruženja u kojima korisnici mogu stupiti u interakciju s različitim vrstama autorskog sadržaja. Putem njih nude se alati i programi koji toj zajednici autora, koji nisu razvojni programeri, omogućuju autorstvo, dijeljenje i monetizaciju okruženja koja generiraju korisnici. Ta okruženja ne smiju promijeniti bitne značajke i funkcije aplikacije u kojoj nastaju, već moraju dodati sadržaj u postojeća strukturirana okruženja. Ta okruženja nisu nativne „aplikacije“ čiji su kod napisali razvojni programeri, nego sadržaj unutar same aplikacije te ih tim za App Review smatra sadržajem koji generiraju korisnici. Takav autorski sadržaj može obuhvaćati videozapise, članke, audiozapise, pa čak i neformalne igre. App Store podržava aplikacije koje nude takav sadržaj koji generiraju korisnici pod uvjetom da je u skladu sa svim smjernicama, što obuhvaća Smjernicu 1.2 za moderiranje sadržaja koji generiraju korisnici te Smjernicu 3.1.1 za plaćanja i kupnje unutar aplikacije. Dobna granica u autorskim aplikacijama mora se odrediti prema autorskom sadržaju dostupnom u aplikaciji koji ima najvišu dobnu granicu te se korisnicima mora dati do znanja za koji su sadržaj potrebne dodatne kupnje.

1.3 Dječja kategorija

Dječja kategorija odlična je za jednostavno pronalaženje aplikacija osmišljenih za djecu. Ako želite sudjelovati u dječjoj kategoriji, usredotočite se na stvaranje odličnog okruženja namijenjenog za mlađe korisnike. Te aplikacije ne smiju sadržavati veze na sadržaj izvan aplikacije, mogućnosti kupnje ni ostale elemente koji djeci odvlače pozornost osim ako su rezervirani za određeno područje iza roditeljskih vrata. Imajte na umu da će vaša aplikacija, jednom kad kupci počnu očekivati da bude u skladu s uvjetima dječje kategorije, morati nastaviti ispunjavati te smjernice i u kasnijim ažuriranjima, čak i ako odlučite ne odabrati tu kategoriju. Saznajte više o [roditeljskim vratima](#).

Morate se pridržavati mjerodavnih zakona o zaštiti privatnosti širom svijeta u vezi s prikupljanjem podataka od djece na mreži. Da biste saznali više, obavezno pročitajte [odjeljak o zaštiti privatnosti](#) u okviru ovih smjernica. Uz to, aplikacije iz dječje kategorije ne smiju slati osobne podatke ni informacije o uređaju trećim stranama. Aplikacije iz dječje kategorije ne smiju sadržavati analitiku trećih strana ni oglašavanje trećih strana. Tako se postiže sigurnije okruženje za djecu. U ograničenim slučajevima analitika trećih strana može se dopustiti pod uvjetom da servisi ne prikupljaju niti prenose IDFA ni podatke po kojima se može odrediti identitet djece (kao što su ime i prezime, datum rođenja, e-mail adresa), njihova lokacija ili njihovi uređaji. To obuhvaća uređaje, mreže i ostale informacije koje se mogu upotrijebiti izravno ili u kombinaciji s drugim informacijama da bi se utvrdio identitet korisnika i identificirali njihovi uređaji. I kontekstualno oglašavanje trećih strana može biti dopušteno u ograničenim slučajevima pod uvjetom da servisi imaju javno dokumentirane prakse i pravila za aplikacije iz dječje kategorije, što obuhvaća ljudski pregled oglašivačkog sadržaja radi utvrđivanja dobne primjerenosti.

1.4 🚫 Ozljede

Ako vaša aplikacija funkcionira tako da predstavlja rizik od ozljede, možemo je odbiti. Primjeri su sljedeći:

1.4.1 🚫 Medicinske aplikacije koje bi mogle pružiti netočne podatke ili informacije odnosno koje bi se mogle upotrebljavati za donošenje dijagnoza ili liječenje pacijenata mogu se pomnije pregledavati.

- Za aplikaciju se mora jasno navesti kojim se podacima i metodologijom podupiru tvrdnje o točnosti zdravstvenih mjerenja, a ako se stupanj točnosti ili metodologija ne mogu potvrditi, aplikaciju ćemo odbiti. Nisu, primjerice, dopuštene aplikacije koje tvrde da snimaju rendgenske snimke odnosno mjere krvni tlak, tjelesnu temperaturu, razinu glukoze u krvi ili razinu kisika u krvi samo uz pomoć senzora na uređaju.

- Aplikacije moraju korisnike upozoriti da se uz upotrebu aplikacije i prije donošenja medicinskih odluka jave liječniku.

Ako je vaša medicinska aplikacija dobila odobrenje regulatornog tijela, uz aplikaciju pošaljite i poveznicu na tu dokumentaciju.

1.4.2 🚫 Kalkulatori za doziranje lijekova moraju potjecati od proizvođača lijekova, bolnice, sveučilišta, tvrtke za zdravstveno osiguranje, ljekarne ili drugog ovlaštenog tijela odnosno moraju imati odobrenje agencije FDA ili neke od ekvivalentnih međunarodnih agencija. S obzirom na moguću štetu za pacijente, moramo biti sigurni da će se aplikacija dugoročno podržavati i ažurirati.

1.4.3 Nisu dopuštene aplikacije koje potiču konzumaciju duhana i e-cigareta, nezakonitih droga ili prekomjerne količine alkohola. Odbit ćemo sve aplikacije koje potiču maloljetnike na konzumaciju tih tvari. Nije dopušteno olakšavanje prodaje kontroliranih tvari (osim za licencirane ljekarne odnosno licencirane ili na drugi način zakonite izdavatelje kanabisa) ni duhana.

1.4.4 ➡ U aplikacijama se smiju prikazivati samo kontrolni punktovi za provjeru alkoholiziranosti vozača koje objavi policija te se nikad ne smije poticati vožnja u pijanom stanju ni ostala neodgovorna ponašanja kao što je prekoračenje brzine.

1.4.5 ➡ Aplikacije ne bi trebale poticati korisnike da sudjeluju u aktivnostima kao što su oklade, izazovi itd. ni da koriste svoje uređaje na način koji može uzrokovati fizičku štetu njima ili drugima.

1.5 ➡ Podaci o razvojnom programeru

Korisnici moraju znati kako vam se obratiti ako imaju pitanja ili im je potrebna podrška. Aplikacija i URL za podršku moraju sadržavati jednostavan način da vam se korisnici obrate; to je osobito važno za aplikacije koje će se možda upotrebljavati u učionici. Ako ne navedete točne i ažurne podatke za kontakt, nećete samo uzrokovati frustriranost korisnika, već ćete u nekim državama ili regijama možda i kršiti zakon. Pazite i da propusnice Novčanika sadrže valjane podatke za kontakt s izdavateljem te da su potpisane namjenskim certifikatom dodijeljenim vlasniku robne marke ili žiga propusnice.

1.6 ➡ Sigurnost podataka

Za aplikacije se moraju primjenjivati odgovarajuće sigurnosne mjere da bi se omogućilo pravilno rukovanje korisničkim podacima prikupljenima u skladu s Ugovorom o licenciranju za Apple Developer Program i ovim smjernicama (više informacija sadrži Smjernica 5.1) te da bi se spriječilo da se ti podaci neovlašteno upotrebljavaju i otkrivaju odnosno da im pristupaju treće strane.

1.7 Prijavljivanje kaznenih radnji

Aplikacije za prijavljivanje navodnih kaznenih radnji moraju obuhvaćati sudjelovanje lokalne policije i mogu se nuditi samo u državama ili regijama gdje je takvo sudjelovanje aktivno.

2. Performanse

2.1 Potpunost aplikacije

(a) ➡ Verzije koje šaljete timu za App Review, što obuhvaća aplikacije koje stavljate na raspolaganje za prednaručivanje, moraju biti konačne verzije sa svim potrebnim metapodacima i potpuno funkcionalnim URL-ovima; tekst rezerviranih mjesta, prazna web-mjesta i ostali privremeni sadržaj moraju se izbrisati prije slanja. Aplikacija se prije slanja mora testirati na uređaju da bi se utvrdilo ima li pogrešaka i je li stabilna te je potrebno navesti podatke o demo računu (i uključiti pozadinski servis!) ako je za aplikaciju

potrebna prijava. Ako zbog pravnih ili sigurnosnih obaveza ne možete navesti demo račun, umjesto njega možete dodati ugrađeni demo mod uz prethodno odobrenje tvrtke Apple. Demo mod mora prikazivati sve značajke i funkcije vaše aplikacije. Odbit ćemo nepotpune aplikacijske pakete i binarne datoteke koji se ruše ili sadrže očite tehničke probleme.

(b) Ako u svojoj aplikaciji nudite kupnje unutar aplikacije, provjerite jesu li dovršene, ažurirane, vidljive recenzentu i funkcionalne. Ako se u aplikaciji ne mogu pronaći ili pregledati konfigurirani artikli za kupnju unutar aplikacije, razlog objasnite u bilješkama za pregled.

2.2 Beta testiranje

Demo, beta i probne verzije vaše aplikacije ne spadaju u trgovinu App Store – za njih upotrijebite TestFlight. Svaka aplikacija koja se pošalje radi distribucije u beta verziji putem servisa TestFlight mora biti namijenjena za javnu distribuciju i mora biti usklađena sa smjernicama za pregled aplikacija. Napominjemo da se aplikacije putem servisa TestFlight ne mogu distribuirati testerima u zamjenu za naknadu bilo koje vrste, čak ni u obliku nagrade ili grupnog financiranja. Važna ažuriranja vaše beta međuverzije moraju se poslati timu za TestFlight App Review prije nego što se distribuiraju testerima. Da biste saznali više, posjetite stranicu [Beta testiranje putem servisa TestFlight](#).

2.3 ↻ Točni metapodaci

Kupci moraju znati što dobivaju preuzimanjem ili kupnjom vaše aplikacije, pa omogućite da svi metapodaci vaše aplikacije, što obuhvaća informacije o zaštiti privatnosti, opis aplikacije, snimke zaslona i pretpreglede, točno opisuju osnovni način upotrebe aplikacije i nemojte zaboraviti izdavati nove verzije da biste održali ažurnost.

2.3.1

(a) ↻ Aplikacija ne smije sadržavati skrivene, neaktivne ili nedokumentirane značajke; funkcioniranje aplikacije mora biti jasno krajnjim korisnicima, kao i timu za App Review. Sve nove značajke, funkcije i promjene proizvoda moraju se konkretno opisati u odjeljku s bilješkama za pregled na servisu App Store Connect (odbit ćemo generičke opise) i moraju biti pristupačne za pregled. Slično tome, oglašavanje aplikacije na obmanjujući način, na primjer promocijom sadržaja ili usluga koje se u njoj zapravo ne nalaze (npr. alati za pronalaženje virusa i zlonamjernog softvera na temelju sustava iOS) odnosno promocijom lažne cijene, bilo unutar ili izvan trgovine App Store, osnova je za uklanjanje aplikacije iz trgovine App Store ili blokiranje instalacije putem alternativne distribucije i raskid vašeg računa razvojnog programera.

(b) Neprihvatljivo ili ponavljajuće ponašanje osnova je za uklanjanje iz programa Apple Developer Program. Ulažemo velike napore u to da App Store funkcionira kao pouzdano okruženje i od svojih razvojnih programera aplikacija očekujemo da se ponašaju u skladu s time; ako ste neiskreni, ne želimo poslovati s vama.

2.3.2 Ako vaša aplikacija sadrži kupnje unutar aplikacije, u opisu, snimkama zaslona i pretpregledima aplikacije mora se jasno navesti jesu li za istaknute stavke, razine, pretplate itd potrebne dodatne kupnje. Ako odlučite promovirati kupnje unutar aplikacije u trgovini App Store, prikazani naziv, snimka zaslona i opis kupnje unutar aplikacije moraju biti prikladni za javnost, morate se pridržavati smjernica iz članka [Promoting Your In-App Purchases](#) (Promocija kupnji unutar aplikacije) te se u aplikaciji mora pravilno provoditi [metoda SKPaymentTransactionObserver](#) da bi kupci mogli neometano dovršiti kupnju kad se pokrene aplikacija.

2.3.3 Snimke zaslona moraju prikazivati aplikaciju u upotrebi, a ne samo dizajn naslovnice, stranicu za prijavu ili početni zaslona. Mogu sadržavati i nadslojeve s tekstom i slikama (npr. da bi se pokazali mehanizmi unosa, kao što su animirana točka dodirivanja ili Apple Pencil) te prikazivati proširene funkcije na uređaju, kao što je Touch Bar.

2.3.4 Pretpregledi su izvrstan način da kupci vide kako vaša aplikacija izgleda i kako funkcionira. Da bi kupci pouzdano shvatili što dobivaju s vašom aplikacijom, pretpregledi smiju sadržavati samo videosnimke zaslona same aplikacije. Naljepnice i proširenja za iMessage mogu prikazivati korisničko okruženje u aplikaciji Poruke. Možete dodati naraciju ili nadslojeve u obliku videozapisa ili teksta da biste objasnili sve što nije jasno na temelju gledanja same videosnimke.

2.3.5 🚫 Odaberite najprikladniju kategoriju za svoju aplikaciju, a ako vam je potrebna pomoć, proučite [definicije kategorija u trgovini App Store](#). Ako potpuno pogrešno odaberete, možemo vam promijeniti kategoriju.

2.3.6 🚫 Iskreno odgovorite na pitanja o dobnoj granici na servisu App Store Connect da bi se vaša aplikacija pravilno uskladila s roditeljskim nadzorom. Ako se dobna granica pogrešno odredi, korisnike bi proizvod mogao iznenaditi, a može se i pokrenuti istraga regulatornih tijela. Ako vaša aplikacija obuhvaća medijski sadržaj za koji je potrebno navesti dobne granice ili upozorenja za sadržaj (npr. filmovi, glazba, igre itd.), obavezni ste pridržavati se lokalnih zahtjeva područja na kojima je aplikacija dostupna.

2.3.7 🚫 Odaberite jedinstven naziv za aplikaciju, dodijelite ključne riječi koje točno opisuju aplikaciju i nemojte pokušavati u metapodatke nagomilati pojmove zaštićene žigom, nazive popularnih aplikacija, informacije o cijenama i ostale nerelevantne izraze samo da biste izmanipulirali sustav. Nazivi aplikacija moraju biti ograničeni na 30 znakova. Metapodaci kao što su nazivi aplikacija, podnaslovi, snimke zaslona i pretpregledi ne smiju sadržavati cijene, pojmove ni opise koji nisu specifični za metapodatke. Podnaslovi za aplikaciju izvrstan su način da uz aplikaciju dodate kontekst; moraju biti u skladu s našim standardnim pravilima za metapodatke i ne smiju sadržavati neprikladan sadržaj, reference na druge aplikacije ni tvrdnje o proizvodu koje nije moguće provjeriti. Apple može u bilo kojem trenutku preinačiti neprikladne ključne riječi ili poduzeti ostale odgovarajuće korake da bi se spriječila zloupotreba.

2.3.8 🚫 Metapodaci moraju biti prikladni za sve dobne skupine, pa omogućite da ikone, snimke zaslona i pretpregledi aplikacije te kupnji unutar aplikacije budu u skladu s dobnom granicom 4+, čak i ako aplikacija ima višu dobnu granicu. Ako je vaša aplikacija, primjerice, igra koja sadrži nasilje, odaberite slike koje ne prikazuju strašnu smrt ili pištolj usmjeren u određenog lika. Upotreba izraza kao što su „za djecu“ u metapodacima aplikacija rezervirana je u trgovini App Store za dječju kategoriju. Pazite da metapodaci, što obuhvaća naziv aplikacije i ikone (male, velike, aplikaciju Apple Watch, alternativne ikone itd.), budu slični da biste izbjegli stvaranje konfuzije.

2.3.9 Vi ste odgovorni za pribavljanje prava na upotrebu svih materijala u ikonama, snimkama zaslona i pretpregledima svoje aplikacije te morate prikazati podatke o fikcionalnom računu umjesto podataka stvarne osobe.

2.3.10 U fokusu aplikacije mora biti okruženje Appleovih platformi koje ona podržava, a u aplikaciji ili metapodacima ne smiju se navoditi nazivi, ikone ni slike drugih mobilnih platformi ili alternativnih tržišta aplikacija ako ne postoji specifična, odobrena interaktivna funkcija. U fokusu metapodataka aplikacije moraju biti sama aplikacija i njezino sučelje. Nemojte navoditi nerelevantne informacije.


2.3.11 Aplikacije koje pošaljete radi prednaručivanja u trgovini App Store moraju biti potpune i moraju se moći isporučiti u stanju u kojem su poslone. Aplikacija koju konačno izdate ne smije biti bitno drukčija od onoga što oglašavate dok je aplikacija u stanju za prednaručivanje. Ako u aplikaciju uvedete bitne promjene (npr. promijenite poslovne modele), morate ponovno pokrenuti prodaju na temelju prednarudžbi.

2.3.12 U aplikacijama se moraju jasno opisati nove značajke i promjene proizvoda u tekstu pod naslovom „Što je novo“. Jednostavni ispravci softverskih pogrešaka, sigurnosna ažuriranja i poboljšanja performansi mogu se obuhvatiti generičkim opisom, ali bitnije promjene moraju se navesti u bilješkama.


2.3.13 Događaji u aplikaciji vremenski su određeni događaji koji se odvijaju unutar vaše aplikacije. Da bi se vaš događaj objavio u trgovini App Store, mora spadati u jednu od vrsti događaja predviđenih na servisu App Store Connect. Svi metapodaci događaja moraju biti točni i ticati se samog događaja, a ne općenito aplikacije. Događaji se moraju odvijati u vrijeme i na datume koje odaberete na servisu App Store Connect, što obuhvaća i odvijanje u različitim trgovinama. Događaj možete monetizirati pod uvjetom da se pridržavate pravila navedenih u odjeljku 3 o poslovanju. Izravna poveznica na događaj mora korisnike usmjeriti na odgovarajuće odredište unutar aplikacije. Pročitajte članak [In-App Events](#) (Događaji u aplikaciji), u kojem se nalaze detaljne smjernice za prihvatljive metapodatke događaja i izravne poveznice na događaje.

2.4 Hardverska kompatibilnost

2.4.1 Da bi korisnici mogli iskoristiti sve prednosti vaše aplikacije, aplikacije za iPhone morale bi se moći pokretati na iPad uređajima kad god je to moguće. Preporučujemo da razmislite o razvoju aplikacija koje će korisnici moći upotrebljavati na [svim svojim uređajima](#).

2.4.2  Dizajnirajte aplikaciju tako da efikasno troši električnu energiju i da se upotrebljava na način kojim se ne riskira oštećenje uređaja. Aplikacije ne smiju brzo trošiti bateriju, prekomjerno zagrijavati uređaj ni izlagati resurse uređaja nepotrebnim opterećenjima. To, primjerice, znači da ne smiju poticati stavljanje uređaja pod madrac ili jastuk tijekom punjenja ni obavljati prekomjerne cikluse zapisivanja na SSD. Aplikacije, što obuhvaća oglase trećih strana koji se u njima prikazuju, ne smiju izvršavati nepovezane pozadinske procese, kao što je rudarenje kriptovaluta.

2.4.3 Korisnici vaše aplikacije za Apple TV moraju imati mogućnost upotrebe aplikacije bez potrebe za povezivanjem hardvera osim uređaja Siri Remote ili kontrolera za igranje drugih proizvođača, ali slobodno možete dodati funkcije koje poboljšavaju upotrebu kad su povezani drugi periferni uređaji. Ako je potreban kontroler za igranje, obavezno to jasno naglasite u metapodacima da bi korisnici znali da im je za igru potrebna dodatna oprema.

2.4.4  U aplikacijama se nikad ne smije predlagati ni zatražiti ponovno pokretanje uređaja odnosno promjene postavki sustava nepovezane s osnovnim funkcioniranjem aplikacije. Ne smijete, primjerice, poticati korisnike da isključe Wi-Fi, onemogućite sigurnosne značajke itd.

2.4.5 Za aplikacije koje se distribuiraju putem trgovine Mac App Store postoje dodatni preduvjeti:

(i) Moraju se pokretati unutar sigurnog virtualnog okruženja (engl. sandbox) i biti u skladu s [dokumentacijom o datotečnom sustavu za macOS](#). Uz to, za preinaku korisničkih podataka koje pohranjuju druge aplikacije (npr. knjižnih oznaka te unosa iz Adresara ili Kalendara) smiju se upotrebljavati samo prikladni API-jevi sustava macOS.

(ii) Moraju se zapakirati i poslati upotrebom tehnologija koje omogućuje Xcode; nisu dopušteni alati za instalaciju drugih proizvođača. To moraju biti neovisni instalacijski paketi s jednom aplikacijom i ne smiju instalirati kod ni resurse na dijeljenim lokacijama.

(iii) Ne smiju se automatski pokretati ni bez pristanka automatski izvršavati drugi kod pri pokretanju ili prijavi niti smiju generirati procese koji se bez pristanka nastavljaju izvršavati nakon što korisnik zatvori aplikaciju. Ne smiju automatski dodavati svoje ikone u Dock niti ostavljati prečace na radnoj površini korisnika.

(iv) Ne smiju preuzimati ni instalirati samostalne aplikacije, kextove, dodatni kod ni resurse radi dodavanja funkcija ili bitne promjene aplikacije u usporedbi s onim što vidimo tijekom postupka pregledavanja.

(v) Ne smiju zatražiti eskalaciju na korijenske ovlasti ni upotrebljavati atribut `setuid`.

(vi) Ne smiju pri pokretanju prikazivati svoj zaslon za licenciranje, tražiti licencne ključeve ni primjenjivati vlastitu zaštitu od kopiranja.

(vii) Za distribuciju ažuriranja moraju upotrebljavati Mac App Store; drugi mehanizmi ažuriranja nisu dopušteni.

(viii) Aplikacije se moraju pokretati u OS-u koji se trenutačno isporučuje i ne smiju upotrebljavati zastarjelu tehnologiju ili onu koja se dodatno instalira (npr. Java).

(ix) Aplikacije moraju sadržavati cjelokupnu jezičnu i lokalizacijsku podršku u jednom aplikacijskom paketu.

2.5 Softverski preduvjeti

2.5.1 ➡ Aplikacije smiju upotrebljavati samo javne API-je i moraju se pokretati u OS-u koji se trenutačno isporučuje. Saznajte više o [javnim API-jevima](#). Održavajte ažurnost aplikacija i obavezno ukinite zastarjele značajke, softverske okvire ili tehnologije koje neće biti podržane u budućim verzijama OS-a. Aplikacije moraju API-je i softverske okvire upotrebljavati u predviđene svrhe te ta integracija mora biti navedena u opisu aplikacije. Tehnologija HomeKit, primjerice, mora omogućivati usluge za automatizaciju doma, a HealthKit se mora upotrebljavati za potrebe zdravlja i kondicije te integrirati s aplikacijom Zdravlje.

2.5.2 ➡ Aplikacije moraju biti neovisne u svojim paketima i ne smiju čitati ni zapisivati podatke izvan predviđenog područja spremnika, a ne smiju ni preuzimati, instalirati ili izvršavati kod kojim se uvode ili mijenjaju značajke odnosno funkcije aplikacije, kao ni drugih aplikacija. Obrazovne aplikacije osmišljene za poučavanje o izvršivom kodu, njegov razvoj ili omogućivanje učenicima da ga testiraju smiju, u ograničenim okolnostima, preuzimati kod pod uvjetom da se taj kod ne upotrebljava u druge svrhe. U takvim aplikacijama korisnik mora moći u cijelosti vidjeti i uređivati izvorni kod aplikacije.

2.5.3 ➡ Aplikacije koje prenose viruse, datoteke, računalni kod ili programe koji mogu narušiti ili poremetiti normalno funkcioniranje operacijskog sustava i/ili hardverskih značajki, uključujući push obavijesti i Game Center, bit će odbijene. Neprihvatljive povrede i ponavljajuće ponašanje osnova su za uklanjanje iz programa Apple Developer Program.

2.5.4 ➡ Aplikacije za višezadaćnost smiju upotrebljavati pozadinske servise samo u predviđene svrhe: za VoIP, reprodukciju audiozapisa, lokaciju, provedbu zadataka, lokalne obavijesti itd.

2.5.5 Aplikacije moraju biti potpuno funkcionalne u mrežama koje podržavaju samo IPv6.

2.5.6 ➡ U aplikacijama koje pregledavaju web moraju se upotrebljavati odgovarajući modul WebKit i WebKit Javascript. Možete se prijaviti za pravo na upotrebu drugog web-preglednika u aplikaciji.

[Saznajte više o tim pravima.](#)

2.5.7 Namjerno izostavljeno.

2.5.8 Aplikacije koje stvaraju zamjenska okruženja radne površine / početnog zaslona bit će odbijene.

2.5.9 ➡ Aplikacije koje mijenjaju ili onemogućuju funkcije standardnih prekidača, kao što su prekidači za kontrolu glasnoće i zvono/nečujno, odnosno ostalih nativnih elemenata ili ponašanja korisničkog sučelja bit će odbijene. Aplikacije, primjerice, ne smiju blokirati poveznice prema drugim aplikacijama ili ostale značajke za koje korisnici očekuju da funkcioniraju na određeni način.

2.5.10 Aplikacije se ne smiju slati s praznim reklamnim natpisima ili s probnim oglasima.

2.5.11 ➡ SiriKit i prečaci

(i) Aplikacije koje se integriraju sa značajkama SiriKit i Prečaci smiju se registrirati samo u svrhe koje mogu ispuniti bez podrške dodatne aplikacije i koje korisnici mogu očekivati od navedene funkcije. Ako je vaša aplikacija predviđena, primjerice, za planiranje obroka, ne smijete kao svrhu unijeti započinjanje vježbanja, čak ni ako je aplikacija integrirana s aplikacijom Fitness.

(ii) Vokabular i izrazi na vašem popisu svojstava moraju se ticati vaše aplikacije i funkcije za Siri u svrhu za koju je aplikacija registrirana. Aliasi moraju biti izravno povezani s vašom aplikacijom ili nazivom tvrtke i ne smiju biti generički pojmovi niti sadržavati nazive ili usluge aplikacija drugih proizvođača.

(iii) Na zahtjev za Siri ili Prečac odgovorite na najizravniji mogući način i nemojte umetati oglase ni ostale marketinške elemente između zahtjeva i odgovora na njega. Rješenje nedoumice smijete zatražiti samo kad je to potrebno za obavljanje zadatka (npr. pitajte korisnika da navede određenu vrstu vježbanja).

2.5.12 ➡ Aplikacije koje upotrebljavaju CallKit ili sadrže SMS Fraud Extension smiju blokirati samo potvrđeno neželjene telefonske brojeve. Za aplikacije koje sadrže funkciju blokiranja poziva, SMS-a i MMS-a ili identifikacije neželjenog sadržaja potrebno je u marketinškom tekstu jasno navesti te značajke i objasniti kriterije uvrštavanja na popis blokiranih i neželjenih. Podatke kojima se pristupa putem tih alata ne smijete upotrebljavati ni u koju svrhu koja nije izravno povezana s radom ili poboljšavanjem vaše aplikacije odnosno proširenja (npr. ne smijete ih upotrebljavati, dijeliti ni prodavati za potrebe praćenja, stvaranja korisničkih profila itd.).

2.5.13 ➡ Aplikacije koje upotrebljavaju prepoznavanje lica za provjeru autentičnosti računa moraju upotrebljavati [LocalAuthentication](#) (a ne ARKit ili neku drugu tehnologiju prepoznavanja lica) kad je to moguće, a za korisnike mlađe od 13 godina moraju upotrebljavati alternativni način provjere autentičnosti.

2.5.14 ➡ Aplikacije moraju zatražiti izričiti pristanak korisnika i dati jasno vizualno ili zvučno upozorenje kad snimaju, zapisuju ili na drugi način evidentiraju aktivnost korisnika. To obuhvaća svaku upotrebu kamere ili mikrofona uređaja, snimanja zaslona te drugih korisničkih unosa.

2.5.15 Aplikacije koje korisnicima omogućuju prikaz i odabir datoteka moraju obuhvaćati stavke iz aplikacije Datoteke i korisnikove dokumente sa servisa iCloud.

2.5.16 ➡ Widgeti, proširenja i obavijesti moraju biti povezani sa sadržajem i funkcijama vaše aplikacije.

(a) Uz to, sve značajke i funkcije u isječcima aplikacije moraju biti obuhvaćene glavnom binarnom datotekom aplikacije. Isječci aplikacije ne smiju sadržavati oglase.

2.5.17 ➡ U aplikacijama koje podržavaju Matter mora se upotrebljavati Appleova tehnologija koja omogućuje podršku za Matter da bi se pokrenulo uparivanje. Uz to, ako odlučite u svojoj aplikaciji upotrijebiti bilo koju softversku komponentu za Matter koja nije SDK za Matter koji daje Apple, softverska komponenta mora imati certifikat organizacije [Connectivity Standards Alliance](#) za platformu na kojoj se pokreće.

2.5.18 ➡ Prikazivačko oglašavanje mora biti ograničeno na glavnu binarnu datoteku aplikacije te se ne smije nalaziti u proširenjima, isječcima aplikacije, widgetima, obavijestima, tipkovnicama, aplikacijama za watchOS itd. Oglasi koji se prikazuju u aplikaciji moraju biti prikladni za dobnu granicu aplikacije, omogućivati korisniku da vidi sve informacije koje su upotrijebljene da bi se oglas prilagodio njemu kao ciljnom korisniku (a da korisnik ne mora izlaziti iz aplikacije) te ne smiju biti dio ciljanog ili bihevioralnog oglašavanja temeljenog na povjerljivim podacima o korisniku kao što su zdravstveni/medicinski podaci (npr. iz API-ja za HealthKit), podaci o školi i razredu (npr. iz okvira ClassKit) odnosno podaci o djeci (npr. iz aplikacija u dječjoj kategoriji trgovine App Store) itd. U međuprostornim oglasima ili oglasima koji prekidaju odnosno blokiraju korisničko sučelje mora se jasno navesti da su oglas, ne smiju korisnika izmanipulirati ni prijevarom ga navesti da ih dodirne te moraju sadržavati lako pristupačne i vidljive gumbе za zatvaranje/preskakanje dovoljno velike da korisnik bez poteškoća može odbaciti oglas. Aplikacije koje sadrže oglase moraju imati i mogućnost prijavljivanja neprikladnih ili dobno neprikladnih oglasa.

3. Poslovanje

Mnogi su načini monetizacije aplikacije u trgovini App Store. Ako vaš poslovni model nije očigledan, obavezno ga objasnite u metapodacima aplikacije i bilješkama za App Review. Ako ne budemo mogli shvatiti kako vaša aplikacija funkcionira ili kupnje unutar aplikacije ne budu odmah očite, pregled će se oduljiti i aplikacija će možda biti odbijena. Iako sami određujete cijenu, nećemo distribuirati aplikacije ni stavke za kupnju unutar aplikacije za koje je očito da su precijenjene. Odbit ćemo skupe aplikacije kojima se nastoji prevariti korisnike naplatom nerazumno visokih cijena.

Ako saznamo da ste pokušali manipulirati recenzijama, poboljšati svoj položaj na ljestvici povratnim informacijama koje ste platili, potaknuli, filtrirali ili krivotvorili odnosno da ste angažirali treće strane da to učine za vas, poduzet ćemo korake za zaštitu integriteta trgovine App Store, što može obuhvaćati vaše izbacivanje iz programa Apple Developer Program.

3.1 Plaćanja

3.1.1 Kupnja unutar aplikacije

- Ako želite otključati značajke ili funkcije u svojoj aplikaciji (na primjer pretplate, valute za igru, razine igre, pristup premium sadržaju ili otključavanje potpune verzije), morate to učiniti putem kupnje unutar aplikacije. Aplikacije ne smiju upotrebljavati vlastite mehanizme za otključavanje sadržaja ili funkcija, kao što su licencni ključevi, oznake proširene stvarnosti, QR kodovi, kriptovalute i novčanici za kriptovalute itd.
- U aplikacijama se valute za kupnju unutar aplikacije smiju upotrebljavati da bi se korisnicima omogućilo da „ostave napojnicu” razvojnom programeru ili davateljima digitalnog sadržaja u aplikaciji.
- Krediti ili valute za igru kupljeni putem kupnje unutar aplikacije ne smiju isteći i morate imati mehanizam za obnovu svih obnovljivih kupnji unutar aplikacije.
- U aplikacijama se smije omogućiti da se stavke koje ispunjavaju uvjete za kupnju unutar aplikacije poklone drugima. Povrat novca za takve poklone može ostvariti samo izvorni kupac te se pokloni ne mogu zamijeniti.
- Aplikacije distribuirane putem trgovine Mac App Store smiju sadržavati dodatke ili proširenja koji se omogućuju putem drugih mehanizama, a ne samo trgovine App Store.
- Aplikacije koje nude „kutije s plijenom” ili druge mehanizme koji omogućuju kupnju nasumično odabranih virtualnih stavki moraju korisnike prije kupnje obavijestiti o izgledima za dobivanje svake vrste stavke.
- Digitalne poklon-kartice, bonovi, vaučeri i kuponi koji se mogu zamijeniti za digitalne proizvode ili usluge u vašoj se aplikaciji mogu prodavati samo putem kupnje unutar aplikacije. Fizičke poklon-kartice koje se prodaju u aplikaciji, a zatim se poštom šalju kupcima, mogu se plaćati na druge načine osim kupnjom unutar aplikacije.
- U nepretplatničkim aplikacijama može se ponuditi vremenski ograničeno besplatno probno razdoblje prije predstavljanja opcije potpunog otključavanja postavljanjem nepotrošne stavke za kupnju u aplikaciji u cjenovnom razredu 0 pod nazivom sastavljenim po uzorku „XX-dnevno probno razdoblje”. Prije početka probnog razdoblja u aplikaciji se mora jasno navesti njegovo trajanje, sadržaj ili usluge koji više neće biti dostupni kada probno razdoblje završi te eventualne kasnije naknade koje će korisnik morati platiti da bi dobio sve funkcije. Saznajte više o upravljanju pristupom sadržaju i trajanju probnog razdoblja putem veza [Potvrde](#) i [Provjera uređaja](#).
- U aplikacijama se kupnje unutar aplikacije mogu upotrebljavati za prodaju nezamjenjivih tokena (NFT-ova) i prodaju usluga povezanih s njima, kao što su objavljivanje na blockchainu, nuđenje na prodaju i prijenos. Aplikacije mogu korisnicima omogućivati prikaz vlastitih NFT-ova pod uvjetom da se vlasništvom NFT-a ne otključavaju značajke ni funkcije unutar aplikacije. Aplikacije mogu korisnicima omogućivati pregledavanje zbirke NFT-ova koje su u vlasništvu drugih osoba, ali ne smiju sadržavati gumbe, vanjske poveznice ni druge pozive na djelovanje koji korisnike usmjeravaju na druge mehanizme kupnje, a ne kupnje unutar aplikacije.

3.1.1(a) Poveznica na odjeljak Ostali načini kupnje

Razvojni programeri mogu zatražiti pravo da u svoju aplikaciju ugrade link koji vodi na web-mjesto u njihovu vlasništvu ili pod njihovom odgovornošću radi kupnje digitalnog sadržaja ili usluga. Dodatne pojedinosti potražite u nastavku.

- Prava za vezu na vanjsku kupnju koja omogućuje StoreKit: aplikacije u trgovini App Store u određenim regijama mogu nuditi kupnje unutar aplikacije i također koristiti pravo za vezu na vanjsku kupnju koja omogućuje StoreKit da biste obuhvatili vezu na web-mjesto razvojnog programera koja obavještava korisnike o drugim načinima kupnje digitalne robe ili usluga. Saznajte više o tim [pravima](#). U skladu s ugovorima o dodjeli tih prava, link može sadržavati informacije u kojima se korisnike obavještava kako i gdje mogu kupiti artikle navedene u aplikaciji te da cijena artikala može biti niža od navedene. Prava su ograničena na upotrebu samo na servisu App Store za iOS ili iPadOS u određenim trgovinama. Za kupce u drugim zemljama aplikacije i njihovi metapodaci ne smiju sadržavati gumbе, vanjske poveznice ni druge pozive na djelovanje kojima se korisnike usmjerava na mehanizme kupnje koji nisu kupnja unutar aplikacije.
- Prava na usluge streaminga glazbe: aplikacije za streaming glazbe u određenim regijama mogu koristiti prava na usluge streaminga glazbe radi uvrštavanja veze (koja može biti u obliku gumba za kupnju) na web-mjesto razvojnog programera, a koja obavještava korisnike o drugim načinima kupnje digitalnog glazbenog sadržaja ili usluga. Ta prava također omogućuju razvojnim programerima aplikacija za streaming glazbe pozivanje korisnika da navedu svoju e-mail adresu u izričitu svrhu slanja veze na web-mjesto razvojnog programera za kupnju digitalnog glazbenog sadržaja ili usluga. Saznajte više o tim [pravima](#). U skladu s ugovorima o dodjeli tih prava može postojati obveza da veza mora korisnike obavijestiti o mjestu i načinu kupnje tih artikala u aplikaciji te o njihovoj cijeni. Prava su ograničena na upotrebu samo na servisu App Store za iOS ili iPad OS u određenim trgovinama. U svim ostalim prodajnim izlozima aplikacije za streaming glazbe i pripadajući metapodaci ne smiju uključivati gumbе, vanjske linkove ili druge načine pozivanja na angažman koji kupce usmjeravaju na mehanizme kupnje drugačije od kupnje unutar aplikacije.
- Ako vaša aplikacija upotrebljava zavaravajuće marketinške strategije, prijevare ili laži u pogledu tog prava, aplikacija će biti uklonjena iz trgovine App Store, a vi možete biti uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

3.1.2 Pretplate

Aplikacije mogu putem kupnje unutar aplikacije nuditi pretplate koje se automatski obnavljaju, neovisno o kategoriji u trgovini App Store. Kad u aplikaciju ugrađujete pretplate koje se automatski obnavljaju, obavezno se pridržavajte smjernica u nastavku.

3.1.2(a) Dopuštena upotreba

Ako nudite pretplatu koja se automatski obnavlja, morate korisniku ponuditi trajnu vrijednost, a razdoblje pretplate mora trajati najmanje sedam dana i biti dostupno na svim korisnikovim uređajima. Primjeri odgovarajuće pretplate, među ostalim, obuhvaćaju sljedeće: nove razine igre, epizodni sadržaj, podršku za veći broj igrača, aplikacije koje nude dosljedna, bitna ažuriranja, pristup velikim zbirkama medijskog sadržaja ili medijskom sadržaju koji se stalno ažurira, softver kao uslugu („SAAS“) te podršku oblaka. Uz to:

- Pretplate se mogu nuditi usporedno s ponudama po narudžbi (npr. možete ponuditi pretplatu na cijelu biblioteku filmova, kao i kupnju ili unajmljivanje jednog filma).
- Možete ponuditi jednu pretplatu za sve svoje aplikacije i usluge.
- U igrama koje se nude u sklopu pretplate na servis za streaming igara može se nuditi jedna pretplata za više aplikacija i usluga trećih strana, no one se moraju preuzimati izravno iz trgovine App Store, moraju biti dizajnirane tako da se pretplatniku ne naplati dvaput i ne smiju korisnike koji nisu pretplatnici dovoditi u nepovoljniji položaj.
- Pretplate moraju funkcionirati na svim korisnikovim uređajima na kojima je dostupna aplikacija. Saznajte više o [dijeljenju pretplata u aplikacijama](#).
- Aplikacije ne smiju prisiljavati korisnike na ocjenjivanje aplikacije, pisanje recenzije aplikacije, preuzimanje drugih aplikacija ni na druge slične radnje da bi mogli pristupiti nekoj funkciji ili sadržaju aplikacije odnosno upotrebljavati aplikaciju.
- Kao i kod svih aplikacija, u onima u kojima se nude pretplate korisniku se mora dopustiti da plaćeni sadržaj dobije bez obavljanja dodatnih zadataka, kao što su objava na društvenim mrežama, prijenos kontakata, prijava u aplikaciju određeni broj puta itd.
- Pretplate mogu obuhvaćati potrošne kredite, dragulje, valute za igru itd. te možete nuditi pretplate koje obuhvaćaju pristup potrošnoj robi s popustom (npr. platinasto članstvo u sklopu kojeg se nude paketi dragulja po sniženoj cijeni).
- Ako u postojećoj aplikaciji mijenjate poslovni model prelazeći na pretplatu, ne smijete ukloniti primarne funkcije koje su postojeći korisnici već platili. Korisnicima koji su već kupili „otključavanje cijele igre“, primjerice, omogućite da i dalje pristupaju cijeloj igri nakon što za nove korisnike uvedete pretplatnički model.
- U aplikacijama s pretplatama koje se automatski obnavljaju korisnicima se može ponuditi besplatno probno razdoblje tako da se navedu relevantne informacije određene na servisu App Store Connect. [Saznajte više o pretplatničkim ponudama](#).
- Aplikacije kojima se pokušavaju prevariti korisnici bit će uklonjene iz trgovine App Store. To obuhvaća aplikacije u kojima se lažnim informacijama korisnike pokušava navesti da kupe pretplatu ili primjenjuju prijevarne prakse i namamljivanje nerealnim ponudama; one će biti uklonjene iz trgovine App Store, a i vi ćete možda biti uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

- Aplikacije mobilnih operatera mogu obuhvaćati pretplate na glazbu i videozapise koje se automatski obnavljaju ako su kupljene u paketima s tarifama za mobilne podatke uz prethodno odobrenje tvrtke Apple. I ostale pretplate koje se automatski obnavljaju mogu biti obuhvaćene paketima kada su kupljene s tarifama za mobilne podatke uz prethodno odobrenje tvrtke Apple ako aplikacije mobilnog operatera podržavaju kupnje unutar aplikacije za nove korisnike. Takve pretplate ne mogu obuhvaćati pristup potrošnim stavkama ili popuste na njih, a pretplate moraju isteći kad i tarifni paket za mobilne podatke.

3.1.2(b) Prelasci na više ili niže tarife

Korisnici moraju moći neometano prelaziti na više/niže tarife i ne smije postojati mogućnost da se nenamjerno pretplate na različite varijante istog proizvoda. Pročitajte [najbolje primjere iz prakse](#) o opcijama prelaska na više i niže razine pretplate.

3.1.2(c) Informacije o pretplati

Prije nego što zatražite od korisnika da se pretplati, morate jasno opisati što će korisnik dobiti za cijenu pretplate. Koliko izdanja mjesečno? Koliko pohrane u oblaku? Kakav pristup vašoj usluzi? Jasno prenesite uvjete opisane u [Dodatku 2 Ugovora o licenciranju za Apple Developer Program](#).

3.1.3 Ostali načini kupnje

U aplikacijama navedenima u nastavku mogu se upotrebljavati drugi načini kupnje osim kupnje unutar aplikacije. U aplikacijama iz ovog odjeljka ne smije se u aplikaciji poticati korisnike da upotrijebe drugi način kupnje osim kupnje unutar aplikacije, osim kako je navedeno u točki 3.1.3(a). Razvojni inženjeri mogu izvan aplikacije svojoj korisničkoj bazi slati obavijesti o drugim načinima kupnje osim kupnje unutar aplikacije.

3.1.3(a) Aplikacije „čitači“

Aplikacije mogu dopustiti korisniku da pristupi prethodno kupljenom sadržaju ili pretplatama na sadržaj (konkretno, časopisima, novinama, knjigama, audiozapisima, glazbi i videozapisima). U aplikacijama čitačima može se nuditi izrada računa za besplatne cjenovne razrede i funkcija upravljanja računom za postojeće korisnike. Razvojni programeri aplikacija čitača mogu podnijeti zahtjev za ostvarivanje prava na račun putem vanjske poveznice da bi u aplikaciju mogli uvrstiti informativnu poveznicu na web-mjesto u vlasništvu razvojnog programera ili za koje je razvojni programer odgovoran radi izrade računa ili upravljanja njime. Saznajte više o [pravu na račun putem vanjske poveznice](#).

3.1.3(b) Višeplatformske usluge

U aplikacijama koje funkcioniraju na više platformi korisnicima se može dopustiti da pristupe sadržaju, pretplatama ili značajkama koje su nabavili u vašoj aplikaciji na drugim platformama ili na vašem web-mjestu, što obuhvaća potrošne stavke u višeplatformskim igrama, pod uvjetom da su te stavke dostupne i putem [kupnje unutar aplikacije](#).

3.1.3(c) Usluge za tvrtke

Ako aplikaciju prodajete isključivo izravno tvrtkama ili grupama za njihove zaposlenike ili učenike/studente (na primjer, profesionalne baze podataka i alati za upravljanje nastavom), korisnicima iz tvrtki možete dopustiti da pristupe prethodno kupljenom sadržaju ili pretplatama. Prodaja potrošačima, individualnim korisnicima ili obiteljima mora se odvijati putem kupnji unutar aplikacije.

3.1.3(d) Individualne usluge

Ako vaša aplikacija omogućuje kupnju individualnih usluga u stvarnom vremenu (na primjer, instrukcije učenicima, zdravstveno savjetovanje, obilasci nekretnina ili vježbanje s trenerom), za naplatu tih usluga možete upotrebljavati druge načine kupnje osim kupnje unutar aplikacije. Za usluge u stvarnom vremenu koje jedna osoba pruža nekolicini ili većem broju korisnika mora se upotrebljavati kupnja unutar aplikacije.

3.1.3(e) Proizvodi i usluge izvan aplikacije

Ako vaša aplikacija omogućuje kupnju fizičkih proizvoda ili usluga koji će se konzumirati izvan aplikacije, za naplatu tih proizvoda ili usluga ne smijete upotrebljavati kupnju unutar aplikacije, već druge načine kupnje, kao što su Apple Pay ili klasični unos podataka o kreditnoj kartici.

3.1.3(f) Besplatne samostalne aplikacije

Za besplatne aplikacije koje funkcioniraju kao samostalne popratne aplikacije za plaćeni web-alat (npr. VOIP, pohranu u oblaku, usluge e-maila, web-hosting) ne mora se upotrebljavati kupnja unutar aplikacije pod uvjetom da se u aplikaciji ne nudi kupnja niti potiče na kupnju izvan aplikacije.

3.1.3(g) Aplikacije za upravljanje oglašavanjem

U aplikacijama kojima je jedina svrha da oglašivačima (osobama ili tvrtkama koje oglašavaju neki proizvod, uslugu ili događaj) omoguće kupnju oglašivačkih kampanja u raznim medijima (putem televizije, vanjskog oglašavanja, web-mjesta, aplikacija itd.) i upravljanje njima nije potrebna kupnja unutar aplikacije. Te su aplikacije namijenjene za potrebe upravljanja kampanjama, a same ne prikazuju oglase. Za digitalne kupnje sadržaja koji se upotrebljava ili konzumira u aplikaciji, što obuhvaća kupnju oglasa za prikaz u istoj aplikaciji (kao što je prodaja „promoviranih“ objava na društvenim mrežama) mora se upotrebljavati kupnja unutar aplikacije.

3.1.4 Sadržaj specifičan za hardver

U ograničenim okolnostima, na primjer kad funkcioniranje značajki ovisi o određenom hardveru, aplikacija može otključati tu funkciju bez upotrebe kupnje unutar aplikacije (npr. astronomska aplikacija u koju se dodaju značajke kad se sinkronizira s teleskopom). Značajke aplikacije koje funkcioniraju u kombinaciji s odobrenim fizičkim proizvodom (kao što je igračka) mogu opcionalno otključati funkciju bez upotrebe kupnje unutar aplikacije pod uvjetom da je dostupna i opcija kupnje unutar aplikacije. Za otključavanje funkcije aplikacije od korisnika, međutim, ne smijete zahtijevati da kupe nepovezane proizvode ni da sudjeluju u oglašivačkim ili marketinškim aktivnostima.

3.1.5 Kriptovalute

- (i)** Novčanici: aplikacije mogu omogućivati pohranu virtualne valute pod uvjetom da ih nude razvojni programeri koji su registrirani kao organizacija.
- (ii)** Rudarenje: aplikacije ne smiju rudariti kriptovalute osim ako se obrada ne odvija izvan uređaja (npr. rudarenje u oblaku).
- (iii)** Burze: aplikacije mogu omogućivati transakcije s kriptovalutama ili prijenos kriptovaluta na odobrenoj burzi pod uvjetom da se nude samo u državama ili regijama u kojima aplikacija ima odgovarajuće licence i dozvole za obavljanje razmjene kriptovaluta.
- (iv)** Javne ponude kriptovaluta: aplikacije koje omogućuju javne ponude kriptovaluta („ICO“) te trgovinu budućnosnicama i ostalim vrijednosnicama ili kvazivrijednosnicama u kriptovaluti moraju potjecati od uglednih banaka, tvrtki za vrijednosnice, posrednika za budućnosnice (engl. futures commission merchant, „FCM“) odnosno druge odobrene financijske institucije te se moraju pridržavati svih mjerodavnih propisa.
- (v)** Aplikacije za kriptovalute ne smiju nuditi valutu za obavljanje zadataka kao što je preuzimanje drugih aplikacija, poticanje drugih korisnika na preuzimanje, objavljivanje na društvenim mrežama itd.

3.2 Ostala pitanja povezana s poslovnim modelom

Popisi u nastavku ne obuhvaćaju sve mogućnosti te je moguće da zbog aplikacije koju pošaljete promijenimo ili ažuriramo pravila, no evo što još valja imati na umu:

3.2.1 Prihvatljivo

- (i)** Prikazivanje vlastitih aplikacija radi kupnje ili promidžbe unutar aplikacije pod uvjetom da ta aplikacija nije samo katalog vaših aplikacija.
- (ii)** Prikazivanje ili preporučivanje zbirke aplikacija drugog proizvođača koje su osmišljene za specifičnu odobrenu potrebu (npr. brigu o zdravlju, zrakoplovstvo, pristupačnost). Vaša aplikacija mora sadržavati uvjerljiv urednički sadržaj da ne bi izgledala samo kao izlog.
- (iii)** Onemogućivanje pristupa specifičnom odobrenom sadržaju za najam (npr. filmovima, televizijskom programu, glazbi, knjigama) nakon što istekne razdoblje najma; ostale stavke i usluge ne smiju isteći.
- (iv)** Propusnice Novčanika mogu se upotrebljavati za plaćanje i primanje uplata, prijenos ponuda i identifikaciju ponuda (kao što su ulaznice za kino, kuponi i VIP vjerodajnice). U slučaju drukčije upotrebe aplikacija može biti odbijena ili vjerodajnice za Novčanik mogu biti poništene.
- (v)** Aplikacije za osiguranje moraju biti besplatne, sukladne zakonima regija u kojima se distribuiraju i u njima se ne smije upotrebljavati kupnja unutar aplikacije.

(vi) Odobrene neprofitne organizacije smiju prikupljati sredstva izravno unutar vlastitih aplikacija ili aplikacija drugih proizvođača pod uvjetom da su te kampanje za prikupljanje sredstava u skladu sa svim smjernicama za pregled aplikacija i nude podršku za Apple Pay. Za te se aplikacije mora navesti kako će se sredstva upotrijebiti, moraju biti u skladu sa svim obaveznim lokalnim i saveznim propisima te donatorima moraju na raspolaganje davati odgovarajuće potvrde o plaćanju u svrhu povrata poreza. Na zahtjev tima za App Review moraju se dostaviti dodatne informacije. Neprofitne platforme koje povezuju donatore s drugim neprofitnim organizacijama moraju jamčiti da je svaka neprofitna organizacija navedena u aplikaciji podvrgnuta postupku odobrenja neprofitnih organizacija. Saznajte više o tome kako postati [odobrena neprofitna organizacija](#).

(vii) U aplikacijama se može omogućiti individualnim korisnicima da daju novčani dar drugom pojedincu bez upotrebe kupnje unutar aplikacije pod uvjetom da (a) dar bude potpuno neobavezan odabir davatelja i da (b) 100 % sredstava ide primatelju dara. Za dar koji je u bilo kojem trenutku povezan s primanjem digitalnog sadržaja ili usluga mora se upotrijebiti kupnja unutar aplikacije.

(viii) Aplikacije koje se upotrebljavaju za financijsko trgovanje, ulaganje ili gospodarenje novcem mora poslati financijska institucija koja obavlja takve usluge.

3.2.2 Neprihvatljivo

(i) Stvaranje sučelja za prikaz aplikacija, proširenja ili dodataka drugih proizvođača sličnoga trgovini App Store ili kao zbirke od općeg interesa.

(ii) Namjerno izostavljeno.

(iii) Umjetno povećavanje broja prikaza oglasa ili njihova otvaranja klikom, kao i aplikacije koje su osmišljene prije svega za prikaz oglasa.

(iv) Osim ako ste odobrena neprofitna organizacija ili imate drugu vrstu odobrenja prema gore navedenom odjeljku 3.2.1 (vi), prikupljanje sredstava unutar aplikacije u humanitarne ili druge svrhe. Aplikacije koje žele prikupljati novac u takve svrhe moraju biti besplatne u trgovini App Store i putem njih se sredstva smiju prikupljati samo izvan aplikacije, na primjer putem preglednika Safari ili SMS-a.

(v) Proizvoljno odlučivanje tko smije upotrebljavati aplikaciju, primjerice prema lokaciji ili operateru.

(vi) Namjerno izostavljeno.

(vii) Umjetna manipulacija korisnikovom vidljivosti, statusom ili rangom na drugim servisima osim ako je to dopušteno uvjetima upotrebe tog servisa.

(viii) Aplikacije koje omogućuju trgovanje binarnim opcijama nisu dopuštene u trgovini App Store. Umjesto toga razmislite o web-aplikaciji. Aplikacije koje omogućuju trgovanje ugovorima o razlici u cijeni („CFD-ovima“) ili drugim derivatima (npr. FOREX) moraju imati odgovarajuću licencu u svim područjima nadležnosti u kojima je ta usluga dostupna.

(ix) Za aplikacije koje nude osobne zajmove moraju se jasno i uočljivo navesti svi uvjeti zajma, što obuhvaća, među ostalim, maksimalnu efektivnu godišnju kamatnu stopu (APR) i datum dospijeca plaćanja. Najviši APR koji aplikacije smiju naplaćivati iznosi 36 %, što obuhvaća troškove i naknade, te se ne smije zahtijevati cjelokupna otplata u roku od 60 dana ili kraćem.

4. Dizajn

Appleovi korisnici cijene proizvode koji su jednostavni, profinjeni, inovativni i jednostavni za upotrebu, pa je to ono što želimo nuditi u trgovini App Store. Na vama je da osmislite sjajan dizajn, ali postoje minimalni standardi za odobrenje za trgovinu App Store koje možete pročitati u nastavku. I ne zaboravite da biste aplikaciju i nakon odobrenja trebali ažurirati da bi ostala funkcionalna i privlačna novim i postojećim korisnicima. Aplikacije koje prestanu funkcionirati ili im je funkcioniranje narušeno mogu biti uklonjene iz trgovine App Store u bilo kojem trenutku.

4.1 Imitacije

(a) Osmislite vlastite ideje. Znamo da ih imate, pa ih slobodno ostvarite. Nemojte samo kopirati najnoviju popularnu aplikaciju u trgovini App Store ili uvesti manje promjene u naziv odnosno korisničko sučelje druge aplikacije pa je ponuditi kao svoju. Osim što možete biti optuženi za povredu intelektualnog vlasništva, time se otežava snalaženje u trgovini App Store, a to jednostavno nije pošteno prema ostalim razvojnim programerima.

(b) ➡ Slanje aplikacija koje se lažno predstavljaju kao druge aplikacije ili servisi smatra se kršenjem Kodeksa ponašanja programera i može rezultirati uklanjanjem iz programa Apple Developer Program.

4.2 Minimalne funkcije

Aplikacija mora obuhvaćati značajke, sadržaj i korisničko sučelje po kojima se razlikuje od web-mjesta. Ako aplikacija nije osobito korisna, jedinstvena odnosno ne sadržava bitna obilježja aplikacije, ne spada u trgovinu App Store. Ako aplikacija ne sadrži neku vrstu trajne zabavne vrijednosti ili dovoljnu korisnost, možda neće biti prihvaćena. Aplikacije koje su samo pjesma ili film moraju se poslati u iTunes Store. Aplikacije koje su samo knjiga ili vodič za igru moraju se poslati u Apple Books Store.

4.2.1 Aplikacije u kojima se upotrebljava ARKit moraju pružiti bogata i integrirana okruženja proširene stvarnosti; nije dovoljno samo staviti model u prikaz proširene stvarnosti ili reproducirati animaciju.

4.2.2 Ako nisu katalozi, aplikacije ne smiju primarno biti marketinški materijali, oglasi, web-isječci, agregatori sadržaja ni zbirka poveznica.

4.2.3

- (i) Aplikacija mora funkcionirati samostalno, bez potrebe za instalacijom neke druge aplikacije.
- (ii) Ako je za funkcioniranje aplikacije pri prvom pokretanju potrebno preuzeti dodatne resurse, navedite veličinu preuzimanja i prije preuzimanja upozorite korisnike.

4.2.4 Namjerno izostavljeno.

4.2.5 Namjerno izostavljeno.

4.2.6 Aplikacije izrađene na temelju komercijalnog predloška ili putem servisa za generiranje aplikacija bit će odbijene osim ako ih ne pošalje izravno davatelj sadržaja aplikacije. Ti servisi ne smiju slati aplikacije u ime svojih klijenata te moraju nuditi alate koji njihovim klijentima omogućuju stvaranje prilagođenih, inovativnih aplikacija koje pružaju jedinstvena iskustva korisnicima. Druga je prihvatljiva opcija za davatelje predložaka da stvore jednu binarnu datoteku za sav sadržaj klijenta u agregiranom modelu ili modelu „izbornika“, na primjer, kao aplikaciju za pronalaženje restorana sa zasebnim prilagođenim unosima ili stranicama za svaki restoran klijenta odnosno kao aplikaciju za događaje sa zasebnim unosima za svaki događaj klijenta.

4.2.7 Klijenti za udaljenu radnu površinu

Ako vaša aplikacija za udaljenu radnu površinu funkcionira tako da zrcali određeni softver ili usluge, a ne da generički zrcali glavni uređaj, mora biti u skladu sa sljedećim:

- (a) Aplikacija se smije povezivati samo s glavnim uređajem u vlasništvu korisnika koji je osobno računalo ili namjenska igraća konzola u vlasništvu korisnika, pri čemu i glavni uređaj i klijent moraju biti povezani s lokalnom mrežom na bazi LAN-a.
- (b) Softver ili usluge koji se prikazuju na klijentu u cijelosti se izvršavaju na glavnom uređaju i renderiraju na zaslonu glavnog uređaja te ne smiju upotrebljavati API-je ni značajke platformi osim onih koje su potrebne za streaming udaljene radne površine.
- (c) Izrada računa i upravljanje njima uvijek se moraju započinjati na glavnom uređaju.
- (d) Korisničko sučelje koje se prikazuje na smije sličiti prikazu sustava iOS ili trgovine App Store, izgledati kao trgovina niti sadržavati mogućnost pregledavanja, odabira ili kupnje softvera koji još nije u vlasništvu korisnika ili ga korisnik još ne upotrebljava pod licencom. Da bi se izbjegla svaka dvojba, za transakcije koje se odvijaju unutar zrcaljenog softvera ne mora se upotrebljavati kupnja unutar aplikacije pod uvjetom da se transakcije obrađuju na glavnom uređaju.
- (e) Tanki klijenti za aplikacije u oblaku nisu prikladni za App Store.

4.3 Neželjeni sadržaj

(a) ❗ Nemojte izrađivati više ID-jeva paketa za istu aplikaciju. Ako za aplikaciju postoje različite verzije za određene lokacije, sportske timove, sveučilišta itd., razmislite o slanju jedne aplikacije i omogućivanju varijacija putem kupnje unutar aplikacije.

(b) Izbjegavajte i dodavanje aplikacija u kategoriju koja je već zasićena; u trgovini App Store već ima dovoljno aplikacija za puštanje vjetrova, podrigivanje, džepnu svjetiljku, proricanje budućnosti, pronalaženje partnera, igre s opijanjem, Kama Sutru itd. i slično. Odbit ćemo takve aplikacije ako ne predstavljaju jedinstveno, kvalitetno sučelje. Ako budete slali neželjeni sadržaj u trgovinu, možemo vas ukloniti iz programa Apple Developer Program.

4.4 ❗ Proširenja

Aplikacije koje hostiraju ili sadrže proširenja moraju biti u skladu s uputama iz [vodiča za programiranje proširena aplikacija](#), uputama iz [dokumentacije za proširenja aplikacija za Safari](#) ili uputama iz [dokumentacije za web-proširenja za Safari](#) te moraju sadržavati određene funkcije, primjerice, zaslone za pomoć i sučelja za postavke kad je to moguće. U marketinškom tekstu aplikacije morate jasno i točno navesti koji se dodaci stavljaju na raspolaganje te proširenja ne smiju obuhvaćati marketing, oglašavanje ni kupnje unutar aplikacije.

4.4.1 ❗ Za proširenja za tipkovnice postoje dodatna pravila.

Moraju imati sljedeća obilježja:

- imati funkciju unosa putem tipkovnice (npr. utipkani znakovi)
- pridržavati se smjernica za naljepnice ako tipkovnica sadrži slike ili emotikone
- omogućiti način prelaska na sljedeću tipkovnicu
- zadržati funkcionalnost bez punog pristupa mreži i bez obaveze punog pristupa
- prikupljati korisničku aktivnost samo radi poboljšanja funkcionalnosti proširenja za korisničke tipkovnice na uređaju sa sustavom iOS.

Ne smiju imati sljedeća obilježja:

- pokretati druge aplikacije, osim Postavki ni
- mijenjati namjenu tipki na tipkovnici u druge radnje (npr. držanje tipke „return“ za pokretanje kamere).

4.4.2 ❗ Proširenja za Safari moraju se izvoditi na trenutačnoj verziji preglednika Safari na relevantnom Appleovom operativnom sustavu. Ne smiju narušavati elemente korisničkog sučelja sustava ili preglednika Safari i nikad ne smiju sadržavati zlonamjerna ili obmanjujući sadržaj ili kod. Ako prekršite to pravilo, uklonit ćemo vas iz programa Apple Developer Program. Proširenja za Safari ne smiju tražiti pristup većem broju web-mjesta od onog koji je neophodan da bi funkcionirala.

4.4.3 Namjerno izostavljeno.

4.5 🚫 Appleova web-mjesta i servisi

4.5.1 🚫 Aplikacije mogu upotrebljavati odobrene Appleove RSS izvore kao što je RSS izvor trgovine iTunes Store, ali ne smiju prikupljati informacije s Appleovih web-mjesta (npr. apple.com, trgovine iTunes Store, trgovine App Store, servisa App Store Connect, portala za razvojne programere itd.) ni stvarati rang-liste na temelju tih informacija.

4.5.2 🚫 Apple Music

(i) MusicKit u sustavu iOS korisnicima omogućuje da upotrebljavaju Apple Music i reproduciraju svoju lokalnu glazbenu medijateku nativno iz vaših aplikacija i igara. Kad korisnik da dozvolu za svoj račun za Apple Music, vaša aplikacija može sastavljati reproduksijske liste, dodavati pjesme u medijateku i reproducirati bilo koju od milijuna pjesama u ponudi servisa Apple Music. Korisnici moraju pokrenuti streaming na servisu Apple Music i moći upravljati reprodukcijom uz pomoć standardnih kontrola za medijski sadržaj kao što su „reproduciraj,” „pauziraj” i „preskoči”. Uz to, aplikacija ne smije zatražiti plaćanje ni neizravno monetizirati pristup servisu Apple Music (npr. kupnjom unutar aplikacije, oglašavanjem, traženjem podataka o korisniku itd.). Ne smijete preuzimati, prenositi ni omogućivati dijeljenje glazbenih datoteka koje potječu iz API-ja okvira MusicKit osim kako je izričito dopušteno u dokumentaciji za [MusicKit](#).

(ii) Upotreba API-ja okvira MusicKit nije zamjena za pribavljanje licenci koje će vam možda biti potrebne za dublju ili složeniju integraciju glazbe. Ako, primjerice, želite da se u vašoj aplikaciji u određenom trenutku reproducira konkretna pjesma odnosno ako želite stvoriti audiodatoteke ili videodatoteke koje se mogu dijeliti na društvenim mrežama, morat ćete se izravno obratiti nositeljima prava da biste zatražili njihovo dopuštenje (npr. prava na sinkronizaciju ili adaptaciju) i resurse. Naslovnica i ostali metapodaci smiju se upotrebljavati samo u vezi s glazbenom reprodukcijom ili reproduksijskim listama (što obuhvaća snimke zaslona trgovine na kojima se prikazuju funkcije vaše aplikacije) te se ne smiju upotrebljavati za marketing ili oglašavanje bez pribavljanja posebnog ovlaštenja nositelja prava. Obavezno se pridržavajte dokumenta [Apple Music Identity Guidelines](#) (Smjernice za identitet za Apple Music) kad integrirate usluge servisa Apple Music u svoju aplikaciju.

(iii) Za aplikacije koje pristupaju korisničkim podacima na servisu Apple Music, kao što su reproduksijske liste i favoriti, potrebno je u retku za opis svrhe jasno navesti da postoji takav pristup. Prikupljeni podaci ne smiju se dijeliti s trećim stranama ni u koju svrhu osim za okruženje aplikacije ili njegovo poboljšanje. Ti se podaci ne smiju upotrebljavati za identifikaciju korisnika ili uređaja ni za prilagođavanje oglašavanja ciljnoj publici.

4.5.3 🚫 Appleove usluge, što obuhvaća Game Center, push obavijesti itd., nemojte upotrebljavati za slanje neželjenog sadržaja, krađu identiteta ni slanje neželjenih poruka korisnicima. Nemojte pokušavati obrnuto tražiti, pratiti, povezivati, pridruživati, rudariti, skupljati ni na drugi način iskorištavati ID-jeve ili aliase igrača odnosno ostale informacije dobivene putem servisa Game Center da ne biste bili uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

4.5.4 🚫 Push obavijesti ne smiju biti obavezne da bi aplikacija funkcionirala te se ne smiju upotrebljavati za slanje osjetljivih osobnih ili povjerljivih informacija. Push obavijesti ne smiju se upotrebljavati za potrebe promocije ili izravnog marketinga ako kupci nisu izričito pristali primati ih putem izjave o pristanku prikazane u korisničkom sučelju vaše aplikacije te u aplikaciji korisniku niste omogućili da povuče pristanak na primanje takvih poruka. Posljedica zloupotrebe tih usluga može biti oduzimanje vaših privilegija.

4.5.5 ➡ ID-jeve igrača na servisu Game Center smijete upotrebljavati samo kako je odobreno uvjetima servisa Game Center i ne smijete ih prikazivati u aplikaciji ni trećim stranama.

4.5.6 ➡ U aplikacijama se smiju upotrebljavati Unicode znakovi koji se renderiraju kao Appleov emotikon u aplikaciji i metapodacima aplikacije. Appleov emotikon ne smije se upotrebljavati na drugim platformama ni ugrađivati izravno u binarnu datoteku aplikacije.

4.6 Namjerno izostavljeno.

4.7 ➡ Mini aplikacije, mini igre, streaming igre, chatbotovi, dodaci i emulatori igara

Aplikacije mogu ponuditi određeni softver koji nije ugrađen u binarne aplikacije, konkretno HTML5 mini aplikacije, mini igre, streaming igre, chatbotove i dodatke. Uz to aplikacije emulatora retro igračih konzola i PC računala mogu ponuditi preuzimanje igara. Vi ste odgovorni za sav takav softver koji se nudi u vašoj aplikaciji te se morate pobrinuti da je taj softver u skladu s ovim smjernicama i svim primjenjivim zakonima. Softver koji nije u skladu s jednom ili više smjernica dovest će do odbijanja aplikacije. Morate biti sigurni i da je softver u skladu s dodatnim pravilima koja slijede u člancima od 4.7.1 do 4.7.5. Ta dodatna pravila važna su za očuvanje doživljaja koji korisnici trgovine App Store očekuju te za zaštitu korisnika.

4.7.1 Softver koji se nudi u aplikacijama u skladu s tim pravilom mora ispunjavati sljedeće uvjete:

- slijediti sve smjernice o zaštiti privatnosti, uključujući, između ostalog, pravila navedena u Smjernici 5.1 o prikupljanju, upotrebi i dijeljenju podataka i povjerljivih podataka (kao što su zdravstveni podaci i osobni podaci djece);
- sadržavati metodu filtriranja neprihvatljivog materijala, mehanizam za prijavu sadržaja i pravovremene odgovore na pitanja te mogućnost blokiranja korisnika koji zloupotrebljavaju aplikaciju
- upotrebljavati kupnje unutar aplikacije u svrhu nuđenja digitalnih proizvoda ili usluga krajnjim korisnicima.

4.7.2 ➡ Aplikacija ne smije proširivati ni izlagati izvorne API-je platforme softveru bez prethodnog dopuštenja tvrtke Apple.

4.7.3 ➡ Vaša aplikacija ne smije dijeliti podatke ni dopuštenja za privatnost s bilo kojim pojedinačnim softverom koji se nudi u vašoj aplikaciji bez izričitog pristanka korisnika u svakoj instanci.

4.7.4 Morate navesti indeks softvera i metapodataka koji su dostupni u vašoj aplikaciji. Taj indeks mora sadržavati univerzalne veze koje vode do cjelokupnog softvera koji se nudi u vašoj aplikaciji.

4.7.5 Aplikacija mora dijeliti dobnu granicu sadržaja s najvišom dobnom granicom koji je dostupan u vašoj aplikaciji.

4.8 ↩️ Usluge za prijavu

Aplikacije koje upotrebljavaju uslugu prijave putem treće strane ili društvene mreže (kao što su prijava putem Facebooka, prijava putem Googlea, prijava putem Twittera, prijava putem LinkedIna, prijava putem Amazona ili prijava putem WeChata) radi postavljanja primarnog računa korisnika u aplikaciji ili provjere njegove autentičnosti moraju i kao ekvivalentnu mogućnosti ponuditi i prijavu s drugom uslugom za prijavu sa sljedećim značajkama:

- usluga prijave ograničava prikupljanje podataka na korisničko ime i e-mail adresu;
- usluga prijave korisnicima omogućuje da njihova e-mail adresa ostane privatna u sklopu postavljanja računa; i
- usluga prijave ne prikuplja interakcije s vašom aplikacijom u svrhe oglašavanja bez pristanka.

Primarni račun korisnika jest račun koji korisnik otvori u vašoj aplikaciji da bi se mogao predstaviti i prijaviti te da bi mogao pristupiti vašim značajkama i povezanim uslugama.

Druga usluga prijave nije potrebna ako:

- Za vašu se aplikaciju ekskluzivno upotrebljavaju vlastiti sustavi postavljanja računa i prijave vaše tvrtke.
- Vaša je aplikacija alternativno tržište aplikacija ili aplikacija distribuirana s alternativnog tržišta aplikacija koja koristi prijavu specifičnu za tržište za značajke računa, preuzimanja i trgovine.
- Vaša je aplikacija obrazovna, korporativna ili poslovna aplikacija u kojoj se od korisnika traži da se prijavi postojećim računom obrazovne ustanove ili tvrtke.
- Vaša aplikacija za provjeru autentičnosti korisnika upotrebljava sustav identifikacije građana ili elektronički ID koji izdaje država ili gospodarska djelatnost.
- Vaša je aplikacija klijent za specifičnu uslugu treće strane te se od korisnika traži da se izravno prijave na svoj račun za e-mail, društvenu mrežu ili drugi račun treće strane da bi mogli pristupiti svojem sadržaju.

4.9 ↩️ Apple Pay

U aplikacijama koje upotrebljavaju Apple Pay moraju se prije prodaje proizvoda ili usluga korisniku dati sve bitne informacije o kupnji te se moraju pravilno upotrebljavati oznake robne marke i elementi korisničkog sučelja servisa Apple Pay, kao što je opisano u člancima Apple Pay Marketing Guidelines (Marketinške smjernice za Apple Pay) i Human Interface Guidelines (Smjernice za korisničko sučelje). U aplikacijama koje upotrebljavaju Apple Pay za ponavljajuća plaćanja moraju se navesti najmanje sljedeće informacije:

- duljina razdoblja obnavljanja i činjenica da će se nastaviti dok se ne otkaže
- što će kupac dobivati u svakom razdoblju
- stvarni iznosi koji će se naplatiti korisniku
- način otkazivanja.

4.10 🚫 Monetizacija ugrađenih mogućnosti

Ne smijete monetizirati ugrađene mogućnosti hardvera ili operacijskog sustava, kao što su push obavijesti, kamera ili žiroskop, ni Appleove usluge i tehnologije, kao što su pristup servisu Apple Music, pohrana na servisu iCloud ili API-ji za značajku vremena uporabe zaslona.

5. 🚫 Pravna pitanja

Aplikacije moraju biti u skladu sa svim pravnim preduvjetima na svim lokacijama na kojima ih stavljate na raspolaganje (ako niste sigurni, pitajte pravnika). Znamo da to zvuči komplicirano, ali vaša je odgovornost da razumijete sve lokalne propise i uskladite svoju aplikaciju s njima, a ne samo sa smjernicama u nastavku. Naravno, aplikacije koje pozivaju na kažnjivo ili očito neodgovorno ponašanje odnosno one koje takvo ponašanje promiču ili potiču bit će odbijene. U ekstremnim slučajevima, primjerice ako se utvrdi da aplikacije olakšavaju trgovinu ljudima i/ili eksploataciju djece, obavijestit ćemo odgovarajuća nadležna tijela.

5.1 🚫 Zaštita privatnosti

Zaštita privatnosti korisnika najvažnija je stavka u Appleovu ekosustavu, pa morate pažljivo postupati s osobnim podacima da biste bili sigurni da djelujete u skladu s [najboljim praksama zaštite privatnosti](#), mjerodavnim propisima te uvjetima [Ugovora o licenciranju za Apple Developer Program](#), a očekivanja korisnika da ni ne spominjemo. Konkretno, uvjeti su sljedeći:

5.1.1 🚫 Prikupljanje i pohrana podataka

(i) Pravila zaštite privatnosti: sve aplikacije moraju sadržavati lako dostupnu poveznicu na svoja pravila zaštite privatnosti u polju za metapodatke na servisu App Store Connect te unutar aplikacije. U pravilima zaštite privatnosti mora se jasno i izričito navesti sljedeće:

- koje podatke, ako je primjenjivo, aplikacija/servis prikuplja, kako ih prikuplja i na koje sve načine upotrebljava te podatke
- potvrdu da će treća strana s kojom aplikacija dijeli podatke korisnika (u skladu s ovim smjernicama), kao što su analitički alati, oglašivačke mreže i SDK-ovi treće strane, kao i matični, podružni ili drugi povezani subjekti koji će imati pristup podacima korisnika, omogućiti istu ili jednaku zaštitu podataka korisnika kako je navedeno u pravilima zaštite privatnosti aplikacije i kako se uvjetuje ovim smjernicama
- objašnjenje pravila zadržavanja/brisanja podataka i opis načina na koji korisnik može povući pristanak i/ili zatražiti brisanje podataka korisnika.

(ii) Dopuštenje: aplikacije koje prikupljaju podatke o korisniku ili o upotrebi moraju pribaviti pristanak korisnika na prikupljanje, čak i ako se takvi podaci u trenutku prikupljanja ili neposredno nakon njega smatraju anonimnima. Plaćena funkcija ne smije ovisiti o pristupu tim podacima niti se za nju od korisnika smije zahtijevati da taj pristup omogući. Aplikacije kupcu moraju ponuditi i lako dostupan te razumljiv način povlačenja pristanka. U recima za opis svrhe jasno i cjelovito opišite kako upotrebljavate podatke. Aplikacije koje prikupljaju podatke na temelju legitimnog interesa bez privole u skladu s odredbama Opće uredbe o zaštiti podataka („OUZP“) Europske unije ili sličnog propisa moraju biti usklađene sa svim odredbama toga propisa. Saznajte više o [traženju dopuštenja](#).

(iii) Minimizacija podataka: aplikacije smiju tražiti pristup samo podacima koji su relevantni za osnovno funkcioniranje aplikacije te prikupljati i upotrebljavati samo podatke koji su potrebni za obavljanje relevantnog zadatka. Ako je moguće, upotrijebite izbornik izvan procesa ili list za dijeljenje umjesto da tražite puni pristup zaštićenim resursima kao što su Fotografije ili Kontakti.

(iv) Pristup: aplikacije moraju poštovati korisnikove postavke dopuštenja i ne smiju pokušavati izmanipulirati, prevariti ni prisiliti ikoga da pristane na neobavezan pristup podacima. Aplikacije koje obuhvaćaju mogućnost objave fotografija na društvenoj mreži, primjerice, ne smiju tražiti pristup mikrofONU da bi korisniku dopustile da prenese fotografije. Ako je moguće, navedite alternativna rješenja za korisnike koji ne daju pristanak. Na primjer, ako korisnik odbije podijeliti lokaciju, ponudite mogućnost ručnog unosa adrese.

(v) Prijava na račun: ako vaša aplikacija ne obuhvaća bitne značajke koje se temelje na računu, omogućite da se upotrebljava bez prijave. Ako vaša aplikacija podržava izradu računa, morate [ponuditi i brisanje računa unutar aplikacije](#). Aplikacije ne smiju od korisnika tražiti da unesu osobne podatke da bi aplikacija funkcionirala ako to nije izravno relevantno za osnovno funkcioniranje aplikacije ili uvjetovano propisima. Ako osnovno funkcioniranje vaše aplikacije nije povezano s određenom društvenom mrežom (npr. Facebookom, WeChatom, Weibo, X-om itd.), morate omogućiti pristup bez prijave ili putem drugog mehanizma. Dohvaćanje osnovnih informacija o profilu, dijeljenje na društvenim mrežama ili pozivanje prijatelja na upotrebu aplikacije ne smatra se osnovnim funkcioniranjem aplikacije. Aplikacija mora sadržavati i mehanizam kojim se iz aplikacije može opozvati upotreba vjerodajnica za društvene mreže te onemogućiti razmjenu podataka između aplikacije i društvene mreže. Aplikacija ne smije pohranjivati vjerodajnice ni tokene za društvene mreže izvan uređaja, a takve vjerodajnice i tokene smije upotrebljavati samo za izravno povezivanje s društvenom mrežom iz same aplikacije dok je aplikacija u upotrebi.

(vi) Razvojni programeri koji svoje aplikacije upotrebljavaju da bi potajno otkrivali lozinke ili druge osobne podatke bit će uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

(vii) SafariViewController mora se upotrebljavati za vidljivu prezentaciju informacija korisnicima; kontroler ne smije biti skriven ni prikriiven drugim prikazima ili slojevima. Uz to, aplikacija ne smije upotrebljavati SafariViewController za praćenje korisnika bez njihova znanja i pristanka.

(viii) Aplikacije koje kompiliraju osobne podatke iz bilo kojeg izvora koji nije izravno od korisnika odnosno bez korisnikova izričitog pristanka, čak i iz javnih baza podataka, nisu dopuštene u trgovini App Store ili na alternativnim tržištima aplikacija.

(ix) Aplikacije koje pružaju usluge u iznimno reguliranim područjima (kao što su bankarstvo i financijske usluge, zdravstvo, kockanje, legalna upotreba kanabisa i zračni prijevoz) ili za koje su potrebne povjerljive informacije o korisnicima mora poslati pravna osoba koja pruža te usluge, a ne razvojni programer pojedinac. Aplikacije koje omogućuju legalnu prodaju kanabisa moraju biti geografski ograničene na odgovarajuće područje pravne nadležnosti.

(x) Aplikacije smiju tražiti osnovne podatke za kontakt (kao što su ime i prezime te e-mail adresa) pod uvjetom da je taj zahtjev neobavezan za korisnika, da se značajke i usluge ne uvjetuju davanjem informacija i da je aplikacija u skladu sa svim ostalim odredbama ovih smjernica, što obuhvaća ograničenja za prikupljanje podataka od djece.

5.1.2 ➡ Upotreba i dijeljenje podataka

(i) Osim ako nije inače dopušteno propisima, ne smijete upotrebljavati, prenositi ni dijeliti nečije osobne podatke, a da prethodno od te osobe niste dobili dopuštenje. Morate omogućiti pristup informacijama o tome kako će se i gdje podaci upotrebljavati. Podaci prikupljeni iz aplikacija smiju se dijeliti s trećim stranama samo za potrebe poboljšavanja aplikacije ili oglašavanja (u skladu s [Ugovorom o licenciranju za Apple Developer Program](#)). Za praćenje aktivnosti korisnika morate dobiti njihovo izričito dopuštenje putem API-ja za transparentnost praćenja aplikacija. Saznajte više o [praćenju](#). Vaša aplikacija možda neće zahtijevati od korisnika omogućavanje funkcionalnosti sustava (npr. push obavijesti, lokacijskih usluga, praćenja) kako bi pristupili funkcijama, sadržaju, aplikaciji ili primili novčanu ili drugu naknadu, uključujući, između ostalog, darovne kartice i kodove. Aplikacije koje dijele korisničke podatke bez pristanka korisnika ili na drugi način nisu u skladu s propisima o zaštiti privatnosti podataka mogu se ukloniti iz prodaje, a vi zbog toga možete biti uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

(ii) Podaci prikupljeni u određenu svrhu ne smiju se prenamjenjivati bez dodatnog pristanka osim ako propisima nije izričito dopušteno drukčije.

(iii) Aplikacije ne smiju pokušavati potajno sastavljati profil korisnika na temelju prikupljenih podataka. Ne smiju pokušavati otkriti identitet anonimnih korisnika ni rekonstruirati profile korisnika na temelju podataka prikupljenih iz API-ja koje pruža Apple ili drugih podataka za koje tvrdite da su prikupljeni na „anonimiziran“, „agregiran“ ili drugi način na temelju kojega utvrđivanje identiteta nije moguće niti smiju to omogućivati drugima ili ih na to poticati.

(iv) Informacije iz Kontakata, Fotografija i drugih API-ja koji pristupaju korisničkim podacima nemojte upotrebljavati da biste sastavili bazu podataka s kontaktima za vlastitu upotrebu ili za prodaju/distribuciju trećim stranama i nemojte prikupljati informacije o tome koje su druge aplikacije instalirane na uređaju korisnika za potrebe analitike ili oglašavanja/marketinga.

(v) Nemojte se obraćati korisnicima uz pomoć informacija prikupljenih putem Kontakata ili Fotografija korisnika osim na izričitu inicijativu tog korisnika na individualiziranoj osnovi; nemojte uključiti opciju Odaberi sve ni kao zadano postaviti odabir svih kontakata. Prije slanja poruke korisnicima morate jasno opisati kako će se ona prikazati primatelju (npr. što će stajati u poruci, tko će biti prikazan kao pošiljatelj).

(vi) Podaci prikupljeni iz API-ja okvira HomeKit, okvira HealthKit, API-jeva za zdravstvene kartone, API-jeva okvira MovementDisorder, okvira ClassKit ili iz alata za mapiranje dubine i/ili lica (npr. ARKit, API-jevi za kameru ili API-jevi za fotografiju) ne smiju se upotrebljavati za marketing, oglašavanje ni rudarenje podataka temeljeno na upotrebi, čak ni kad ih obavljaju treće strane. Saznajte više o najboljim praksama za primjenu okvira [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) i [ARKit](#).

(vii) Aplikacije koje upotrebljavaju Apple Pay smiju korisničke podatke koje dobiju putem servisa Apple Pay dijeliti s trećim stranama samo za potrebe omogućivanja ili poboljšavanja isporuke proizvoda i usluga.

5.1.3 ↻ Zdravlje i zdravstvena istraživanja

Zdravstveni podaci, podaci o kondiciji i medicinski podaci osobito su osjetljivi te za aplikacije iz tog područja postoje dodatna pravila da bi se zajamčila zaštita privatnosti korisnika:

(i) Podatke prikupljene u sklopu zdravstvenih, kondicijskih i medicinskih istraživanja, što obuhvaća podatke iz API-ja za zdravstvene kartone, API-ja okvira HealthKit, podatke o kretanju i kondiciji, podatke iz API-ja okvira MovementDisorder odnosno podatke iz zdravstvenih istraživanja na ljudskim ispitanicima aplikacije ne smiju upotrebljavati ni otkrivati trećim stranama za potrebe oglašavanja, marketinga ili druge potrebe rudarenja podataka na temelju upotrebe osim radi poboljšavanja brige o zdravlju odnosno za potrebe zdravstvenih istraživanja, a tada to smiju samo uz dozvolu. No aplikacije smiju upotrebljavati korisnikove podatke o zdravlju ili kondiciji koji omogućuju pogodnost izravno tom korisniku (na primjer, sniženu premiju osiguranja) pod uvjetom da aplikaciju pošalje subjekt koji daje pogodnost i da se podaci ne dijele s trećom stranom. Morate otkriti koje konkretne zdravstvene podatke prikupljate s uređaja.

(ii) Aplikacije ne smiju zapisivati lažne ili netočne podatke u okvir HealthKit ni u druge aplikacije za medicinska istraživanja ili brigu o zdravlju te ne smiju osobne zdravstvene podatke pohranjivati na servisu iCloud.

(iii) Za aplikacije povezane s provedbom zdravstvenih istraživanja na ljudskim ispitanicima mora se pribaviti pristanak sudionika ili, za maloljetnike, njihovih roditelja odnosno skrbnika. U takvom pristanku moraju se navesti (a) narav, svrha i trajanje istraživanja; (b) postupci, rizici i koristi za sudionika; (c) informacije o povjerljivosti podataka i rukovanju njima (što obuhvaća dijeljenje s trećim stranama); (d) kome se obratiti u slučaju da sudionici imaju pitanja i (e) postupak povlačenja pristanka.

(iv) Za aplikacije povezane s provedbom zdravstvenih istraživanja na ljudskim ispitanicima mora se pribaviti odobrenje neovisnog etičkog povjerenstva. Na zahtjev se mora dostaviti dokaz takvog odobrenja.

5.1.4 Djeca

(a) ↻ Iz mnogih je razloga ključno postupati s oprezom kad je riječ o osobnim podacima djece te preporučujemo da pažljivo pregledate sve preduvjete za usklađivanje s propisima kao što su Zakon o zaštiti privatnosti djece na internetu (engl. Children's Online Privacy Protection Act, „COPPA”), Opća uredba o zaštiti podataka („OUZP”) Europske unije i ostali mjerodavni propisi ili zakoni.

Aplikacije smiju tražiti datum rođenja i podatke za kontakt s roditeljima samo za potrebe usklađivanja s tim propisima, ali moraju sadržavati neku korisnu funkciju ili zabavnu vrijednost bez obzira na dob osobe.

Aplikacije primarno namijenjene djeci ne smiju sadržavati analitiku trećih strana ni oglašavanje trećih strana. Tako se postiže sigurnije okruženje za djecu.

(b) U ograničenim slučajevima mogu se dopustiti analitika i oglašavanje trećih strana pod uvjetom da su usluge u skladu s uvjetima navedenima u [Smjernici 1.3](#).

Štoviše, aplikacije u dječjoj kategoriji ili one koje prikupljaju ili prenose osobne podatke (npr. ime i prezime, adresu, e-mail, lokaciju, fotografije, videozapise, crteže, mogućnosti čavljanja, druge osobne podatke ili trajne identifikatore u kombinaciji s nečime od gore navedenoga) maloljetnika ili sadrže mogućnost dijeljenja tih podataka moraju sadržavati pravila zaštite privatnosti i moraju biti u skladu sa svim mjerodavnim propisima o zaštiti privatnosti djece. Da bi se izbjegla svaka dvojba, [uvjet roditeljskih vrata](#) za kategoriju Djeca nije isto kao osiguravanje pristanka roditelja na prikupljanje osobnih podataka u okviru ovih propisa o zaštiti privatnosti.

Podsjećamo da je, u skladu sa [Smjernicom 2.3.8](#), upotreba pojmova „Za djecu“ i „Priklano za djecu“ u metapodacima aplikacije rezervirana za kategoriju Djeca. Aplikacije koje nisu u dječjoj kategoriji ne smiju u nazivu aplikacije, podnaslovu, ikoni, snimkama zaslona ni opisu sadržavati izraze koji impliciraju da je aplikacija primarno namijenjena djeci.

5.1.5 ➔ Usluge lokacije

Usluge lokacije u aplikaciji upotrebljavajte samo kada je to izravno relevantno za značajke i usluge koje pruža aplikacija. API-jevi koji se temelje na lokaciji ne smiju se upotrebljavati za pružanje usluga hitnih službi ni za autonomno upravljanje vozilima, letjelicama i drugim uređajima osim za male uređaje kao što su laki dronovi i igračke ili alarmni sustavi na daljinsko upravljanje za automobile itd. Prije prikupljanja, prijenosa ili upotrebe podataka o lokaciji obavezno morate poslati obavijest i pribaviti pristanak. Ako se u vašoj aplikaciji upotrebljavaju usluge lokacije, obavezno u njoj objasnite svrhu. Informacije o najboljim primjerima iz prakse u vezi s time potražite u dokumentu [Smjernice za korisničko sučelje](#).

5.2 Intelektualno vlasništvo

Aplikacija smije obuhvaćati samo sadržaj koji ste vi stvorili ili za koji imate licencu za upotrebu. Aplikacija se može ukloniti ako ste zanemarili ograničenje i upotrijebili sadržaj bez dopuštenja. Naravno, to znači i da će se aplikacija druge osobe možda ukloniti ako je ta osoba „posudila“ elemente vašeg rada. Ako smatrate da je drugi razvojni programer u trgovini App Store prekršio vaše intelektualno vlasništvo, pošaljite pritužbu putem [web-obrasca](#). Iako različite države i regije imaju različite propise, morate izbjegavati najmanje sljedeće uobičajene pogreške:

5.2.1 Općenito: u aplikaciji nemojte bez dopuštenja upotrebljavati zaštićeni materijal treće strane kao što su žigovi, radovi zaštićeni autorskim pravom ili patentirane ideje te u paket svoje aplikacije ili ime razvojnog programera nemojte uvrštavati obmanjujuće, lažne ili imitacijske izjave, nazive ili metapodatke. Aplikacije mora poslati fizička ili pravna osoba koja je nositelj intelektualnog vlasništva i ostalih relevantnih prava odnosno ima licencu za njih.

5.2.2 Web-mjesta/servisi treće strane: ako se u vašoj aplikaciji upotrebljava sadržaj sa servisa treće strane, pristupa mu se, monetizira se pristup tom sadržaju ili se takav sadržaj prikazuje, za to morate imati izričito dopuštenje u skladu s uvjetima upotrebe servisa. Odobrenje se mora dostaviti na zahtjev.

5.2.3 Preuzimanje audiosadržaja/videosadržaja: aplikacije ne smiju omogućivati ilegalno dijeljenje datoteka ni sadržavati mogućnost spremanja, konvertiranja ili preuzimanja medijskog sadržaja iz izvora trećih strana (kao što su Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo itd.) bez izričitog odobrenja tih izvora. I streamingom audiosadržaja/videosadržaja možda će se kršiti uvjeti upotrebe, pa to obavezno provjerite prije nego što aplikacija pristupi tim servisima. Odobrenje se mora dostaviti na zahtjev.

5.2.4 Appleove preporuke:

(a) ➡ Nemojte sugerirati ni implicirati da je Apple izvor ili dobavljač aplikacije odnosno da Apple podupire bilo koju izjavu u vezi s kvalitetom ili funkcionalnošću.

(b) Ako se vaša aplikacija odabere kao „Urednikov odabir“, Apple će automatski primijeniti značku.

5.2.5 ➡ Appleovi proizvodi: Nemojte izrađivati aplikacije koje su zbunjujuće nalik postojećem Appleovu proizvodu, sučelju (npr. Finder), aplikaciji (kao što su App Store, iTunes Store ili Poruke) odnosno oglašivačkoj temi. Aplikacije i proširenja, što obuhvaća tipkovnice i pakete naljepnica drugih proizvođača, ne smiju sadržavati Appleov emotikon. Glazba iz pretpregleda na servisima iTunes i Apple Music ne smije se upotrebljavati zbog zabavne vrijednosti (npr. kao pozadinska glazba uz kolaž fotografija ili igru) ni na ostale neodobrene načine. Ako upotrebljavate glazbene pretpreglede sa servisa iTunes ili Apple Music, morate prikazati poveznicu na odgovarajuću glazbu na servisu iTunes ili Apple Music. Ako se u vašoj aplikaciji prikazuju kolutovi aktivnosti, ne smiju vizualno prikazivati podatke o kretanju, vježbanju ili stajanju tako da slične kontroli značajke Aktivnost. Više informacija o tome kako se upotrebljavaju kolutovi aktivnosti potražite u [Smjernicama za korisničko sučelje](#). Ako se u vašoj aplikaciji prikazuju podaci iz Appleove aplikacije Vrijeme, mora biti u skladu s uvjetima atribucije navedenima u [dokumentaciji za WeatherKit](#).

5.3 Igranje, kockanje i lutrija

Igranjem, kockanjem i lutrijom može biti teško upravljati i najčešće su to najreguliranije ponude u trgovini App Store. Te funkcije uvrstite samo ako ste u potpunosti upoznati sa svojim pravnim obavezama na svim područjima na kojima aplikaciju stavljate na raspolaganje i ako ste spremni utrošiti dodatno vrijeme tijekom postupka pregleda. Imajte na umu sljedeće:

5.3.1 Nagradne igre i natječaje mora sponzorirati razvojni programer aplikacije.

5.3.2 U aplikaciji moraju biti navedena službena pravila nagradnih igara, natječaja i nagradnih izvlačenja te objašnjenje da Apple ni na koji način ne sponzorira tu aktivnost niti u njoj sudjeluje.

5.3.3 Aplikacije ne smiju putem kupnje unutar aplikacije nuditi mogućnost kupnje kredita ili valute koja će se upotrebljavati za bilo kakvo igranje za stvarni novac.

5.3.4 Aplikacije koje nude igranje za stvarni novac (npr. sportsko klađenje, poker, igre iz kockarnica, konjske utrke) ili lutriju moraju imati potrebne licence i dozvole na lokacijama na kojima se aplikacija upotrebljava, moraju biti geografski ograničene na te lokacije i moraju biti besplatne u trgovini App Store. Ilegalna pomagala za kockanje, uključujući brojače karata, nisu dopuštena u trgovini App Store. Aplikacije za lutriju moraju sadržavati uplatu, izgled i nagradu.

5.4 ➡ Aplikacije za VPN

U aplikacijama koje nude usluge VPN-a mora se upotrebljavati [NEVPNManager API](#) i smiju ih upotrebljavati samo razvojni programeri koji su registrirani kao organizacije. Prije nego što korisnik poduzme ikakvu radnju za kupnju ili drugu upotrebu usluge, na zaslonu aplikacije morate jasno izjaviti koji će se korisnički podaci prikupljati i kako će se upotrebljavati. Aplikacije u kojima se nude usluge VPN-a ne smiju prodavati, upotrebljavati ni otkrivati trećim stranama nikakve podatke ni u koju svrhu te se na to moraju obvezati u svojim pravilima zaštite privatnosti. Aplikacije za VPN ne smiju kršiti lokalne propise, a ako odlučite svoju aplikaciju za VPN staviti na raspolaganje na području za koje je potrebna licenca za VPN, informacije o licenci morate navesti u polju za bilješke za App Review. Za aplikacije za roditeljsku kontrolu, blokiranje sadržaja, sigurnost i druge aplikacije odobrenih davatelja usluge može se upotrebljavati i API NEVPNManager. Aplikacije koje nisu u skladu s ovim smjernicama uklonit će se iz trgovine App Store i blokirati u slučaju instalacije putem alternativne distribucije, a vi možete biti uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

5.5 ➡ Upravljanje mobilnim uređajima

Upravljanje mobilnim uređajem Aplikacije za upravljanje mobilnim uređajem koje nude usluge upravljanja mobilnim uređajem (engl. Mobile Device Management, MDM) moraju zatražiti tu mogućnost od tvrtke Apple. Takve aplikacije smiju nuditi samo komercijalna društva, obrazovne ustanove i državne institucije, a u ograničenim slučajevima tvrtke koje MDM upotrebljavaju za usluge roditeljske kontrole ili sigurnost uređaja. Prije nego što korisnik poduzme ikakvu radnju za kupnju ili drugu upotrebu usluge, na zaslonu aplikacije morate jasno izjaviti koji će se korisnički podaci prikupljati i kako će se upotrebljavati. Aplikacije za MDM ne smiju kršiti mjerodavne propise. Aplikacije u kojima se nude usluge MDM-a ne smiju prodavati, upotrebljavati ni otkrivati trećim stranama nikakve podatke ni u koju svrhu te se na to moraju obvezati u svojim pravilima zaštite privatnosti. U ograničenim se slučajevima analitika trećih strana može dopustiti pod uvjetom da servisi prikupljaju ili prenose samo podatke o performansama aplikacije za MDM razvojnog programera, a ne podatke o korisniku, korisnikovu uređaju ili drugim aplikacijama koje se upotrebljavaju na tom uređaju. Te preduvjete moraju ispuniti i aplikacije koje nude konfiguracijske profile. Aplikacije koje nisu u skladu s ovim smjernicama uklonit će se iz trgovine App Store i blokirati u slučaju instalacije putem alternativne distribucije, a vi možete biti uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

5.6 ➡ Kodeks ponašanja razvojnih programera

Pri odgovaranju na recenzije u trgovini App Store, pružanju korisničke podrške i u komunikaciji s tvrtkom Apple, uključujući odgovore na servisu App Store Connect, morate se prema svima odnositi s poštovanjem. Nemojte nikoga ni na koji način uznemiravati, diskriminirati, zastrašivati ni zlostavljati te nemojte druge poticati na gore navedena ponašanja. Zbog ponavljanja manipulativnog ili obmanjujućeg ponašanja odnosno druge vrste prijevernog ponašanja bit ćete uklonjeni iz programa Apple Developer Program.

Povjerenje korisnika temelj je ekosustava aplikacija. Aplikacije nikada ne bi smjele iskorištavati korisnike ni pokušavati opljačkati kupce, prijevarom ih navoditi na neželjene kupnje, prisiljavati ih na dijeljenje nepotrebnih podataka, podizati cijene na nepošten način, naplaćivati značajke ili sadržaj koji se ne isporučuje odnosno provoditi ikakve druge manipulativne prakse unutar aplikacije ili izvan nje.

Vaš će se račun u programu za razvojne programere ukinuti ako budete provodili aktivnosti ili radnje koje nisu u skladu s kodeksom ponašanja razvojnih programera. Da biste vratili račun, možete poslati pismenu izjavu s pojedinostima poboljšanja koja namjeravate uvesti. Ako Apple odobri vaš plan te potvrdimo da su promjene uvedene, možemo vratiti vaš račun.

5.6.1 Recenzije u trgovini App Store

Recenzije korisnika u trgovini App Store mogu biti sastavni dio doživljaja aplikacije, pa se prema njima morate odnositi s poštovanjem kad odgovarate na komentare. U odgovoru se usredotočite na komentare korisnika i nemojte navoditi osobne podatke, kao ni neželjeni odnosno marketinški sadržaj.

Da biste zatražili od korisnika da napišu recenziju za vašu aplikaciju, upotrijebite API koji vam je na raspolaganju. Ta funkcija korisnicima omogućuje da navedu ocjenu i napišu recenziju u trgovini App Store, a da ne moraju izlaziti iz aplikacije; prilagođene ćemo upite za recenzije zabraniti.

5.6.2 Identitet razvojnog programera

Pružanje informacija koje je moguće provjeriti tvrtki Apple i korisnicima ključno je za povjerenje korisnika. Sebe, svoju tvrtku i svoje ponude u trgovini App Store ili na alternativnim tržištima aplikacija morate predstaviti točno. Informacije koje navodite moraju biti istinite, relevantne i ažurne da bi Apple i korisnici razumjeli s kim imaju posla i da bi vam se mogli obratiti u slučaju problema.

5.6.3 Prijevara pri iznošenju informacija

Za suradnju s trgovinom App Store morate biti poštteni te predani razvoju i održavanju povjerenja korisnika. Manipuliranjem bilo kojim elementom okruženja za korisnike trgovine App Store, kao što su ljestvice, pretraživanje, recenzije ili preporuke vaše aplikacije, narušava se povjerenje korisnika, pa ono nije dopušteno.

5.6.4 Kvaliteta aplikacija

Korisnici od trgovine App Store očekuju najvišu kvalitetu, a održavanjem visoke kvalitete sadržaja, usluga i okruženja gradi se povjerenje kupaca. Znat ćemo da ta očekivanja nisu ispunjena ako velik broj korisnika navodi probleme s vašom aplikacijom, na primjer putem negativnih recenzija i velikog broja zahtjeva za povrat novca. Nemogućnost zadržavanja visoke kvalitete može biti čimbenik pri procjeni pridržava li se razvojni programer kodeksa ponašanja razvojnih programera.

Nakon slanja

Nakon što pošaljete aplikaciju i metapodatke na App Store Connect i nađete se u postupku pregleda, imajte na umu sljedeće:

- **Vremenski okvir:** tim za App Review pregledat će vašu aplikaciju čim stigne. Ako je aplikacija složena ili se u njoj javljaju problemi nove vrste, možda će biti potrebno pozornije pregledavanje i razmatranje. Zapamtite, ako se aplikacija više puta odbije na temelju iste povrede smjernica ili pokušate manipulirati postupkom pregleda, pregled vaše aplikacije trajat će dulje. Saznajte više o [pregledu aplikacija](#).
- **Ažuriranja statusa:** aktualni status vaše aplikacije prikazivat će se na servisu App Store Connect da biste ga od tamo mogli pratiti.
- **Hitni zahtjevi:** ako ste u stisci s vremenom, možete [zatražiti hitan pregled](#). Iz poštovanja prema drugim razvojnim programerima, hitan pregled zatražite samo ako vam je uistinu potreban. Ako utvrdimo da zloupotrebljavate taj sustav, možda vaše zahtjeve ubuduće nećemo prihvaćati.
- **Datum izdavanja:** ako je datum izdavanja zakazan za budućnost, aplikacija se neće pojaviti u trgovini App Store prije tog datuma, čak ni ako ju je tim za App Review već odobrio. Zapamtite da će možda biti potrebno 24 sata da se aplikacija pojavi u svim odabranim izlozima trgovina.
- **Odbijanja:** cilj nam je primjenjivati ove smjernice pravično i dosljedno, ali svatko može pogriješiti. Ako je vaša aplikacija odbijena i imate pitanja ili biste htjeli dostaviti dodatne informacije, putem servisa App Store Connect možete se obratiti izravno timu za App Review. To će možda pomoći da vaša aplikacija dospije u trgovinu, a nama može omogućiti da poboljšamo postupak App Review odnosno utvrdimo postoji li potreba za jasnijim pravilima.
- **Žalbe:** ako se ne slažete s rezultatom pregleda, [pošaljite žalbu](#). To vam može pomoći da aplikaciju objavite u trgovini. Možete i [predložiti promjene smjernica](#) da biste nam pomogli poboljšati postupak pregleda aplikacija ili da bismo prepoznali potrebu za razjašnjenjem pravilnika.
- **Zahtjevi za ispravak softverskih pogrešaka:** za aplikacije koje su već u trgovini App Store ili na alternativnom tržištu aplikacija nećete morati čekati za ispravak softverskih pogrešaka zbog postupanja u slučaju povreda smjernica osim ako se one tiču pravnih ili sigurnosnih pitanja. Ako je vaša aplikacija odbijena, a ispunjava uvjete za taj postupak, putem servisa App Store Connect obratite se izravno timu za App Review navodeći da želite iskoristiti taj postupak i planirate riješiti problem u sljedećoj verziji koju ćete poslati.

Veselimo se vašim novim kreativnim pothvatima!

Posljednje ažuriranje [1. kolovoza 2024.](#)