



Mac App Store

Présentation par Renaud Pradenc



CÉROCE

Présentation du Mac App Store

En vedette Classements Catégories Achats Mises à jour













BORDERLANDS




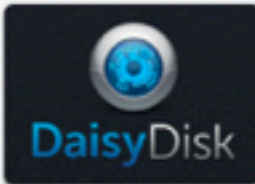
SOUNDCLOUD

TRINE

YummySoup!

Nouveautés Toutes >

 <p>BioShock Jeux 31,99 € ACHETER</p>	 <p>Videator Vidéo 7,99 € ACHETER</p>	 <p>Lyrica 2 Musique ★★★★★ 32 notes 1,59 € ACHETER</p>
 <p>Ultraviolet Dawn Jeux 2,99 € ACHETER</p>	 <p>Ulysses Productivité 25,99 € ACHETER</p>	 <p>Rapunzel Classic Story fo... Éducation 2,39 € ACHETER</p>
 <p>No Gravity Jeux 2,99 € ACHETER</p>	 <p>Aa Match Preschool Alph... Éducation GRATUIT</p>	 <p>Jets'n'Guns Gold Jeux 7,99 € ACHETER</p>
 <p>BoinxTV Home Vidéo 39,99 € ACHETER</p>	 <p>EazyDraw Productivité 11,99 € ACHETER</p>	 <p>Qbism HD Jeux 2,39 € ACHETER</p>

iLife '11    

Actualités Toutes >

Raccourcis

Bienvenue Renaud
Votre compte
Utiliser un code
Assistance

Toutes catégories

iLife '11
iWork

Top payantes Toutes >

- Lyrica 2** Musique
- iPhoto** Photographie
- Pages** Productivité
- Angry Birds** Jeux
- iCompta** Finances
- Pinball HD** Jeux
- iMovie** Vidéo
- Keynote** Productivité

Même expérience que sur le store iOS

- Achat immédiat
- Copie automatique dans le dossier Applications
- Mettre l'application à la corbeille efface aussi ses données

Parlons argent

- Commission d'Apple: 30%
- Remboursement: vous pouvez avoir à rembourser 100% (y compris la com)
- Paiement dans les 45 jours si $\geq 150\$$

Politique de publication

- Pas de porno, d'attaques personnelles, de racisme, de diffamation.
- Pas de versions de démo ou bêta (pas non plus le droit de mentionner l'existence d'une démo).
- L'appli doit présenter un intérêt
- Pas de référence à une autre plateforme logicielle

Exigences techniques

- Ne doit pas reposer sur des installations optionnelles (Java, Rosetta, etc.)
- Ne pas utiliser d'API privées
- Doit être contenue dans un seul bundle, et ne pas copier de données ailleurs
- Pas de kext

Interface Homme- Machine

- Respecter les Apple Human Interface Guidelines
- Si l'IHM est mauvaise, l'appli pourrait être rejetée

Pas de vieux restes...

- Pas d'installateur
- Pas de protection anti-pirate perso
- Pas de système de clé, débridage, etc.
- Pas de système de màj perso

Dans les détails

- Pas de code PowerPC
- Info de debug au format *DWARF with dSYM*
- Clé `LSApplicationCategoryType` dans `Info.plist`

Fichiers

- L'appli n'a le droit d'écrire que dans les répertoires:
 - ~/Library/Application Support/<app-identifiant>
 - ~/Library/<app-identifiant>
 - ~/Library/Caches/<app-identifiant>
 - ~/Pictures/<app-identifiant>
 - ~/Music/<app-identifiant>
 - ~/Movies/<app-identifiant>
- On peut toutefois utiliser des fichiers temporaires ou les API NSUserDefaults, Carnet d'adresse, etc.

Adapter une application existante

Pas d'API privées, on a dit !

- BWToolkit utilise des API privées de NSTokenAttachmentCell.

Retirer le code PowerPC

Setting	Value
▼ Architectures	
Additional SDKs	
Architectures	32-bit Universal ⇅
Base SDK	Mac OS X 10.5 ⇅
Build Active Architecture Only	<input type="checkbox"/>
Valid Architectures	i386 ppc ppc64 ppc7400 ppc970 x86_64



▼ Architectures	
Additional SDKs	
Architectures	i386 x86_64 ⇅
Base SDK	Mac OS X 10.6 ⇅
Build Active Architecture Only	<input type="checkbox"/>
Valid Architectures	i386 x86_64

Utiliser les macros conditionnelles

Setting	Value
▼GCC 4.2 - Preprocessing	
Preprocessor Macros	
Preprocessor Macros Not Used In Precompiled Headers	MAC_APP_STORE

```
#ifdef MAC_APP_STORE  
// Code spécifique au MAS
```

```
#else  
// Code pour la version normale
```

```
#endif
```

Info.plist conditionnel

Setting	Value
▼Packaging	
Convert Copied Files	<input type="checkbox"/>
Executable Extension	
Executable Prefix	
Expand Build Settings in Info.plist File	<input checked="" type="checkbox"/>
Force Package Info Generation	<input checked="" type="checkbox"/>
Framework Version	A
Info.plist File	Info.plist
Info.plist Other Preprocessor Flags	-traditional
Info.plist Output Encoding	same-as-input
Info.plist Preprocessor Definitions	MAC_APP_STORE
Info.plist Preprocessor Prefix File	
Preprocess Info.plist File	<input checked="" type="checkbox"/>

```
#ifdef MAC_APP_STORE
    <key>LSMinimumSystemVersion</key>
    <string>10.6.6</string>

    <key>LSApplicationCategoryType</key>
    <string>public.app-category.photography</
string>
#else
    <key>LSMinimumSystemVersion</key>
    <string>10.5.0</string>

    <key>SUEnableAutomaticChecks</key>
    <true/>
    <key>SUPublicDSAKeyFile</key>
    <string>dsa_pub.pem</string>
    <key>SUFeedURL</key>
    <string>http://ceroce.com/portraimatic/
appcast.xml</string>
#endif
```


Pourquoi créer une nouvelle cible ?

- Retirer des fichiers est trop difficile avec les configurations de build
- À retirer: Sparkle, code/ressources liées au bridage.
- Il peut être nécessaire d'avoir des xib en deux versions (ex. Préférences)

Créer une nouvelle cible

- Dupliquez la cible existante
- Bug de Xcode 3.2.5: Les chemins des Frameworks contiennent des guillemets en trop.
- Retirer le deuxième Info.plist

Vérification du reçu d'achat

Étapes de la validation

- Vérifier la présence du reçu
- Vérifier sa signature
- Vérifier le Bundle Identifier et la version
- Vérifier le GUID

Le reçu

.../MonAppLi.app/Contents/_MASReceipt/receipt

Le reçu contient:

- Le Bundle Identifier
- La version de l'appli
- Un hâchage de
GUID+une valeur opaque+Bundle Identifier

Apple fournit le format du reçu, et la manière de récupérer le GUID.

Pour le reste, il faut se débrouiller tout seul.

N'installez pas asn1c

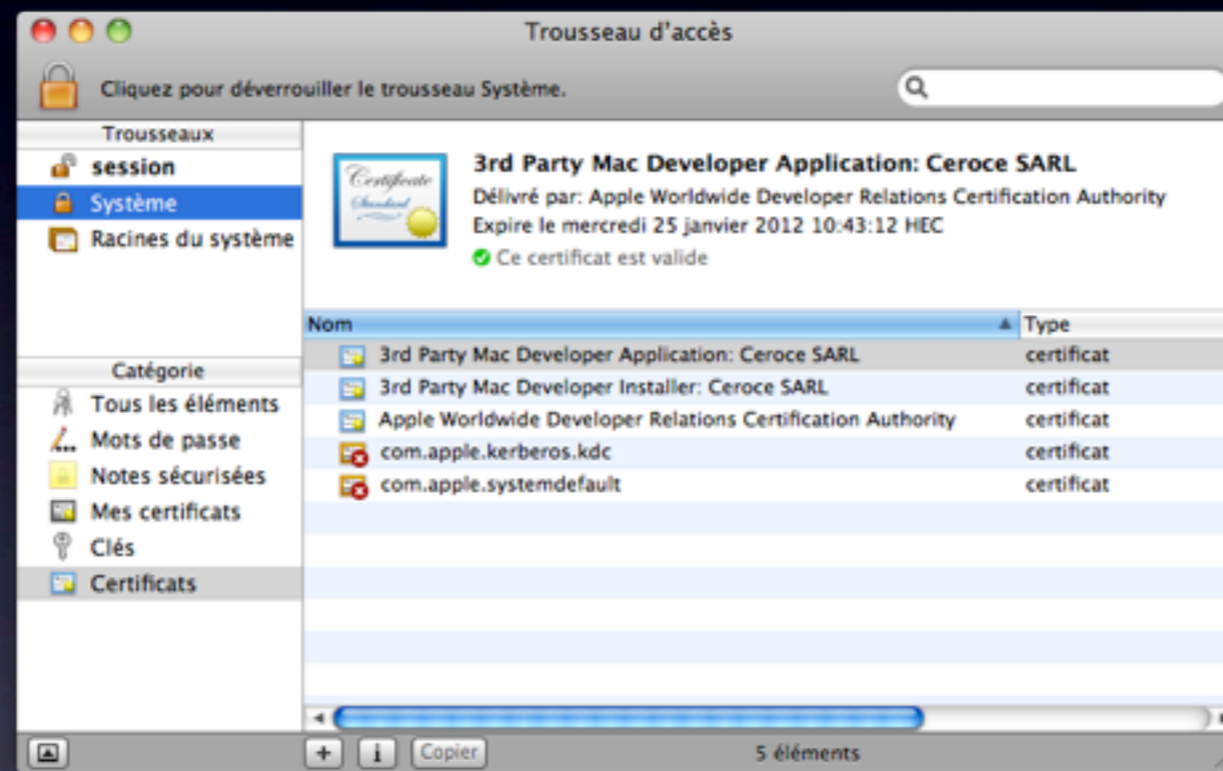
- Le code produit par asn1c a été intégré dans le projet de Quatermain
<https://github.com/AlanQuatermain/mac-app-store-validation-sample>
- Le code produit est dégueu.
- OpenSSL peut décoder du ASN1

Roddi, ton nouvel ami

- Roddi a codé une validation complète:
<https://github.com/roddi/ValidateStoreReceipt>
- Ne prenez pas le code tel quel.
- Obscurcissez le Bundle Identifier et la version.

Soumettre l'application

Installation des certificats



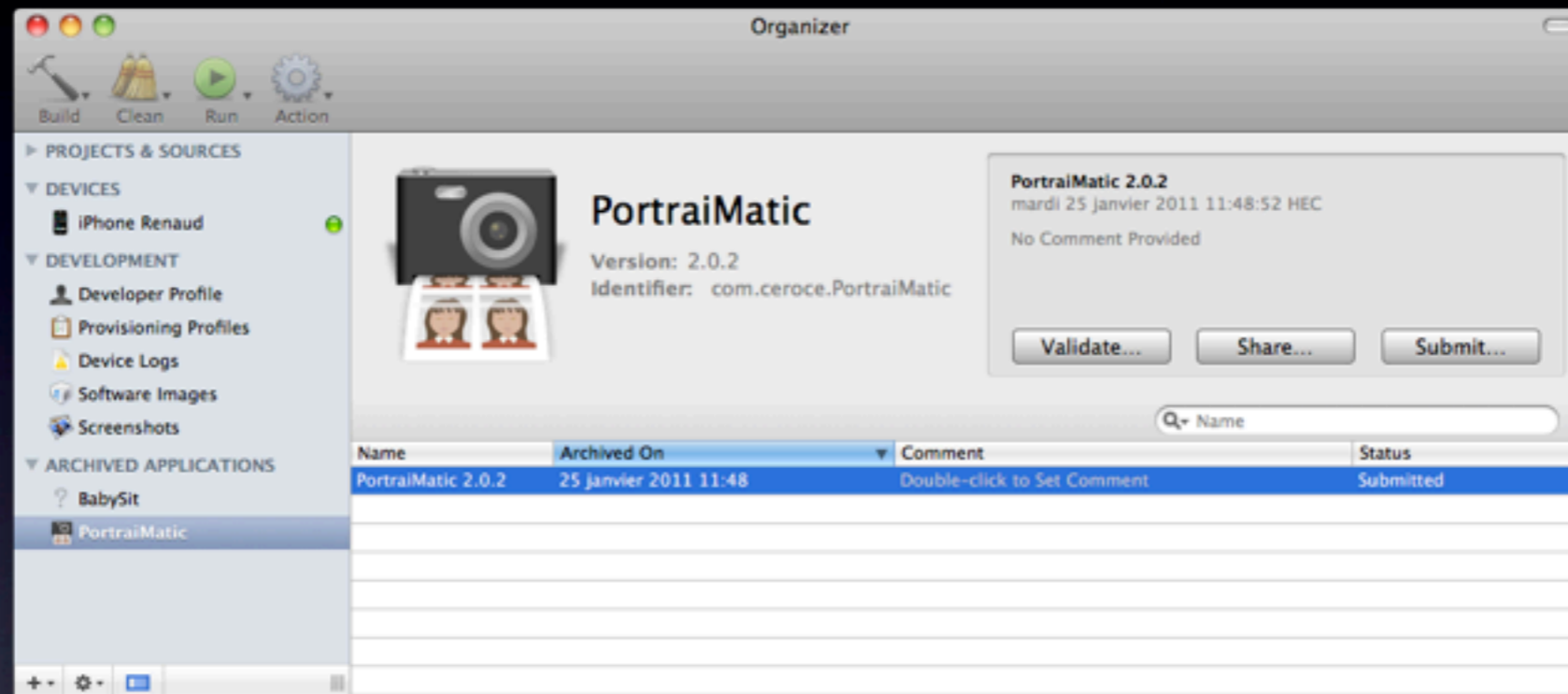
- Copiez les 2 certifs de *Systeme* à *Session* (sinon, Xcode ne les voit pas)

Signer l'application

▼ Code Signing	
Code Signing Entitlements	
Code Signing Identity	3rd Party Mac Developer Application: Ceroce SARL ↕
Code Signing Resource Rules Path	
Other Code Signing Flags	

C'est écrit en tout petit dans la doc, mais il faut la signer.

Valider & soumettre



- Bug de Xcode 3.2.5: dans *Validate...* et *Submit...*, sélectionnez «Don't Code Sign» puis le certificat «3rd Party Mac Installer»

Questions ?

Parlez maintenant ou taisez-vous à jamais.

Références

Mes articles

<http://www.renaudpradenc.com/?post/Adapter-son-appli-au-Mac-App-Store>

<http://www.renaudpradenc.com/?post/Mac-App-Store%3A-v%C3%A9rifier-le-re%C3%A7u>

<http://www.renaudpradenc.com/?post/Mac-App-Store%3A-soumettre-l-application>

Le projet de Roddi

<https://github.com/roddi/ValidateStoreReceipt>

Le projet d'Alan Quatermain

<https://github.com/AlanQuatermain/mac-app-store-validation-sample>

Les règles du magasin

<http://developer.apple.com/appstore/mac/resources/approval/guidelines.html>

Les exigences techniques

<http://developer.apple.com/devcenter/mac/documents/submitting.html>

Validation des reçus

<http://developer.apple.com/devcenter/mac/documents/validating.html>



CÉROCE