



# Diretrizes de análise de apps

Os apps estão mudando o mundo, melhorando a vida das pessoas e permitindo aos desenvolvedores inovar como nunca. Como resultado, a App Store se tornou um ecossistema vibrante para milhões de desenvolvedores e mais de um bilhão de usuários. Independentemente de ser um desenvolvedor novato ou fazer parte de uma equipe de desenvolvedores experientes, estamos muito felizes que esteja criando apps para nossas plataformas. Queremos ajudar você a entender nossas diretrizes para que tenha certeza de que seu app passará pelo processo de análise rapidamente.

**de junho de 2024**

<b>Introdução</b>	<b>3</b>
<b>Antes do Envio</b>	<b>4</b>
<b>1. Segurança</b>	<b>5</b>
1.1 Conteúdo Inadequado	5
1.2 Conteúdo Gerado pelo Usuário	6
1.3 Categoria Crianças	7
1.4 Danos Físicos 	7
1.5 Informações de Desenvolvedores 	8
1.6 Segurança dos Dados 	9
1.7 Relatar Atividade Criminal	9
<b>2. Desempenho</b>	<b>9</b>
2.1 Integridade do App	9
2.2 Teste Beta	9
2.3 Metadados Precisos 	10
2.4 Compatibilidade de Hardware	12
2.5 Requisitos de Software	13
<b>3. Negócios</b>	<b>15</b>
3.1 Pagamentos	16
3.2 Outros Problemas do Modelo de Negócios	21
<b>4. Design</b>	<b>23</b>
4.1 Imitação	23
4.2 Funcionalidade Mínima	23
4.3 Spam	24
4.4 Extensões 	25
4.5 Sites e Serviços da Apple 	25
4.6 Intencionalmente omitido.	26
4.7 Miniapps, minijogos, jogos de streaming, chatbots, plug-ins e emuladores de jogos	27
4.8 Serviços de Início de Sessão 	27
4.9 Apple Pay 	28
4.10 Obter renda a partir de recursos integrados 	28
<b>5. Questões Jurídicas </b>	<b>29</b>
5.1 Privacidade 	29
5.2 Propriedade Intelectual	33
5.3 Jogos, Jogos de Azar e Loterias	34
5.4 Apps de VPN 	34
5.5 Gerenciamento de Aparelhos Móveis 	35
5.6 Código de Conduta do Desenvolvedor 	35
<b>Após o Envio</b>	<b>36</b>

## Introdução

O princípio que rege a App Store é simples: queremos oferecer uma experiência segura a todos os usuários que baixam apps, ao mesmo tempo em que oferecemos uma ótima oportunidade para que todos os desenvolvedores sejam bem-sucedidos. Fazemos isso ao manter a App Store altamente selecionada, pois cada app é analisado por especialistas e uma equipe editorial ajuda os usuários a descobrirem novos apps todos os dias. Também verificamos cada app em busca de malware e outros softwares que possam afetar a segurança e a privacidade do usuário. Esses esforços tornaram as plataformas da Apple as mais seguras para os consumidores em todo o mundo.

Na União Europeia, os desenvolvedores também podem distribuir apps autenticados do iOS de mercados alternativos de apps. Saiba mais sobre [mercados alternativos de apps](#) e [Autenticação para apps do iOS](#). Você pode ver quais diretrizes se aplicam à Autenticação para apps do iOS clicando em "Mostrar Apenas Diretrizes de Análise de Autenticação" no menu à esquerda.

Para todo o resto, sempre haverá a possibilidade de acessar a Internet aberta. Se o modelo da App Store e as diretrizes ou mercados alternativos de apps e a Autenticação para apps do iOS não forem os melhores para o seu app ou ideia de negócio, tudo bem. Disponibilizamos o Safari para uma ótima experiência na web também.

Nas páginas seguintes, você encontrará nossas diretrizes mais recentes organizadas em cinco seções bem definidas: Segurança, Desempenho, Negócios, Design e Questões Jurídicas. A App Store está sempre mudando e melhorando para atender às necessidades de nossos clientes e produtos. Seus apps também devem mudar e melhorar para que possam permanecer na App Store.

Estes são alguns outros pontos a serem lembrados sobre a distribuição do seu app em nossas plataformas:

- Há muitas crianças baixando diversos apps, e os controles parentais são eficientes para protegê-las. No entanto, é importante que você também faça a sua parte, demonstrando que está atento às crianças.
- A App Store é uma ótima maneira de alcançar centenas de milhões de pessoas no mundo todo. Se você desenvolver um app que deseja mostrar apenas para sua família e amigos, então a App Store não é a melhor maneira de fazer isso. Considere usar o Xcode para instalar o app em um aparelho gratuitamente ou use a distribuição Ad Hoc disponível para os membros do Apple Developer Program. Se você acabou de começar, saiba mais sobre o [Apple Developer Program](#).
- Respeitamos todos os pontos de vista representados na App Store desde que os apps sejam respeitosos com usuários que tenham opiniões diferentes e a qualidade da experiência do app seja incrível. Rejeitaremos apps que tenham conteúdo ou comportamento que acreditamos que passe dos limites. Mas que limites são esses? Bem, como um juiz da Suprema Corte uma vez disse, "Eu saberei quando acontecer". Portanto, também acreditamos que você saberá quando isso acontecer.
- Se você tentar enganar o sistema (por exemplo, tentar burlar o processo de análise, roubar dados de usuários, copiar o trabalho de outro desenvolvedor, manipular avaliações ou descobertas da App Store), seus apps serão removidos da loja, e você será expulso do Apple Developer Program.

- Você é responsável por garantir que tudo no app esteja em conformidade com estas diretrizes, incluindo as redes, serviços analíticos e SDKs de terceiros, portanto, analise e escolha-os com cuidado.
- Alguns recursos e tecnologias que geralmente não estão disponíveis para os desenvolvedores podem ser oferecidos como um [direito](#) para casos de uso limitados. Por exemplo, oferecemos direitos para CarPlay Audio, HyperVisor e Privileged File Operations.

Esperamos que estas diretrizes ajudem você no processo de Review e que as aprovações e rejeições permaneçam consistentes no geral. Este é um documento em constante alteração, e os apps que apresentem novas perguntas podem resultar em novas regras a qualquer momento. Seu app poderá ser o causador disso. Também adoramos isso e honramos o que você faz. Estamos nos esforçando para criar a melhor plataforma do mundo para que você possa expressar seu talento e viver do seu trabalho.

---

## Antes do Envio

Para que a aprovação de seu app seja a mais tranquila possível, analise os erros comuns relacionados abaixo que podem tornar o processo de análise mais demorado ou resultar em uma rejeição. Fazer isso não substitui as diretrizes nem garante aprovação, mas confirmar que todos os itens na lista foram verificados é um bom começo. Se seu app não estiver mais funcionando como originalmente pretendido ou você não estiver mais oferecendo suporte ativamente para ele, o app será removido da App Store. [Saiba mais sobre as melhorias na App Store.](#)

Não deixe de:

- Testar o app para verificar se não há falhas e erros
- Garantir que todas as informações e os metadados do app estejam completos e precisos
- Atualizar suas informações de contato caso a equipe do App Review precise entrar em contato com você
- Fornecer acesso total ao seu app para a equipe do App Review. Se seu app incluir recursos baseados em conta, disponibilize uma conta de demonstração ativa ou modo de demonstração com todos os recursos, bem como qualquer outro hardware ou outros recursos que possam ser necessários para analisar seu app (como credenciais de início de sessão ou um código QR de amostra)
- Habilitar serviços de back-end para que estejam ativados e acessíveis durante a análise
- Incluir explicações detalhadas de compras dentro do app e recursos não óbvios nas notas para a equipe do App Review, incluindo documentação de suporte, quando for o caso
- Verificar se seu app segue as orientações em outra documentação, como:

### Documentação do Desenvolvedor

 [SwiftUI](#)

 [UIKit](#)



- [AppKit](#)
- [App extensions](#) (Extensões de app)
- [Como otimizar os dados do seu app para o backup do iCloud](#)
- [Apple File System](#)
- [App Store Connect Help](#) (Ajuda do App Store Connect)
- [Developer Account Help](#) (Ajuda da conta do desenvolvedor)

## Diretrizes de design

- [Human Interface Guidelines](#)

## Diretrizes de marca e marketing

- [Marketing Resources and Identity Guidelines](#) (Recursos de marketing e diretrizes de identidade)
- [Apple Pay Marketing Guidelines](#) (Diretrizes de marketing de pagamentos da Apple)
- [Add to Apple Wallet Guidelines](#) (Diretrizes do Adicionar à Carteira da Apple)
- [Guidelines for Using Apple Trademarks and Copyrights](#)  
(Diretrizes para o uso de marcas registradas e direitos autorais da Apple)

As diretrizes que incluem  se aplicam à [Autenticação para apps do iOS](#) na UE.

---

# 1. Segurança

Ao instalar um app da App Store, as pessoas querem ter certeza de que é seguro baixá-lo, ou seja, que o app não contém conteúdo desagradável nem ofensivo, que não danificará seus aparelhos e que é improvável que cause danos físicos decorrentes de seu uso. Descrevemos os principais erros abaixo, mas se sua intenção for chocar e ofender pessoas, a App Store não é o lugar certo para seu app. Algumas dessas regras também estão incluídas na Autenticação para apps do iOS.

## 1.1 Conteúdo Inadequado

Apps não devem incluir conteúdo que seja ofensivo, insensível, perturbador, com o objetivo de causar repulsa ou de um mau gosto excepcional. Veja alguns exemplos desse tipo de conteúdo:

**1.1.1** Conteúdo difamatório, discriminatório ou mal-intencionado, incluindo referências ou comentários a respeito de religião, etnia, orientação sexual, gênero, nacionalidade/etnicidade ou outros grupos específicos, especialmente se o app tiver a probabilidade de humilhar, intimidar ou prejudicar pessoas ou grupos específicos. Humoristas e satiristas políticos profissionais geralmente estão isentos dessa exigência.

**1.1.2** Imagens realistas de pessoas ou animais sendo mortos, mutilados, torturados ou maltratados, ou conteúdo que incentive a violência. A palavra "inimigos" no contexto de um jogo não pode referir-se exclusivamente a uma raça, cultura, governo real, corporação ou qualquer outra entidade real específica.

**1.1.3** Representações que incentivem o uso ilegal ou descuidado de armas e objetos perigosos, ou que facilitem a compra de armas de fogo.

**1.1.4** Material claramente sexual ou pornográfico, definido como "descrições explícitas ou exibições de atividades ou órgãos sexuais com o objetivo de estimular sentimentos eróticos em vez de estéticos ou emocionais". Isso inclui apps de relacionamento e outros apps que podem conter pornografia ou serem usados para facilitar a prostituição ou o tráfico e a exploração de pessoas.

**1.1.5** Comentários religiosos inflamados ou imprecisos ou citações enganosas de textos religiosos.

**1.1.6** ➡ Informações e recursos falsos, incluindo dados imprecisos de aparelhos ou funcionalidade de truque/piada, como rastreadores de locais falsos. Declarar que o app destina-se "para fins de entretenimento" não eliminará essa diretriz. Apps que permitem mensagens SMS/MMS ou chamadas telefônicas de "trote" ou anônimas serão rejeitados.

**1.1.7** Conceitos nocivos que capitalizam ou buscam lucrar com eventos recentes ou atuais, como conflitos violentos, ataques terroristas e epidemias.

## **1.2 Conteúdo Gerado pelo Usuário**

Apps com conteúdo gerado pelo usuário apresentam desafios específicos, que variam desde violação de propriedade intelectual à prática de bullying anônimo. Para impedir o uso indevido, apps com conteúdo gerado pelo usuário ou serviços de redes sociais devem incluir:

- Um método para filtrar, ou seja, impedir que o material censurável seja publicado no app
- Um mecanismo para denunciar conteúdo ofensivo e fornecer em tempo hábil respostas às preocupações informadas
- A capacidade de bloquear do serviço usuários com comportamento abusivo
- Informações de contato publicadas para que os usuários possam entrar em contato com você facilmente

Apps com serviços ou conteúdo gerado pelo usuário que acabam sendo usados principalmente para conteúdo pornográfico, objetificação de pessoas reais (como votação de pessoas mais bonitas), fazer ameaças físicas ou praticar bullying não são aceitos na App Store e podem ser removidos sem aviso. Se seu app incluir conteúdo gerado pelo usuário de um serviço na web, ele pode exibir conteúdo "NSFW" para adultos incidental, desde que o conteúdo esteja oculto por padrão e seja exibido somente quando o usuário ativá-lo em seu site.

### 1.2.1 Conteúdo do Criador

Apps com conteúdo de uma comunidade específica de usuários chamada de "criadores" são uma ótima oportunidade se forem moderados corretamente. Esses apps oferecem uma experiência única e unificada para os clientes interagirem com vários tipos de conteúdo do criador. Eles oferecem ferramentas e programas para ajudar esta comunidade de criadores que não são desenvolvedores para desenvolver, compartilhar e monetizar experiências geradas pelo usuário. Essas experiências não devem alterar os principais recursos e as funcionalidades do app nativo e sim acrescentar conteúdo a essas experiências estruturadas. Tais experiências não são "apps" nativos elaborados por desenvolvedores. Elas são um conteúdo dentro do próprio app e tratadas como conteúdo gerado pelo usuário pela equipe do App Review. Esse conteúdo de criador poderá incluir vídeos, artigos, áudios e até mesmo alguns jogos. A App Store oferece suporte a apps que disponibilizam esse tipo de conteúdo gerado pelo usuário desde que os apps sigam todas as Diretrizes, incluindo a Diretriz 1.2 para moderar conteúdo gerado pelo usuário e a Diretriz 3.1.1 para pagamentos e compras dentro do app. Os apps de criador devem indicar a classificação etária da idade mais elevada do conteúdo de criador disponível e informar aos usuários qual conteúdo exige compras adicionais.

## 1.3 Categoria Crianças

A Categoria Crianças é uma ótima maneira para as pessoas encontrarem apps desenvolvidos para crianças. Se você deseja participar da Categoria Crianças, deve se concentrar em criar uma excelente experiência especificamente para usuários mais jovens. Esses apps não devem incluir links para fora do app, oportunidades de compra ou outras distrações para crianças, exceto se reservados a uma área designada após um portal parental. Lembre-se de que como os clientes esperam que seu app siga os requisitos da Categoria Crianças, ele precisará continuar atendendo a essas diretrizes em atualizações subsequentes, mesmo se você decidir desmarcar a categoria. Saiba mais sobre [portais parentais](#).

Você deve estar em conformidade com as leis de privacidade aplicáveis no mundo todo relacionadas à coleta online de dados de crianças. Consulte a [seção de Privacidade](#) dessas diretrizes para obter mais informações. Além disso, os apps da Categoria Crianças talvez não possam enviar informações pessoalmente identificáveis ou informações do aparelho para terceiros. Os apps da Categoria Crianças não devem incluir publicidade ou análise de terceiros. Isso proporciona uma experiência mais segura para as crianças. Em casos limitados, as análises de terceiros podem ser permitidas desde que os serviços não obtenham nem transmitam o IDFA ou informações identificáveis sobre crianças (dados como o nome, a data de nascimento, o endereço de e-mail, a localização ou os aparelhos delas). Isso inclui aparelhos, rede ou outras informações que possam ser usadas diretamente ou combinadas com outras informações para identificar usuários e seus aparelhos. A publicidade de terceiros relacionada ao contexto também pode ser permitida em casos limitados desde que os serviços tenham práticas e políticas documentadas publicamente para apps da Categoria Crianças que incluam uma análise humana dos criadores dos anúncios para adequação para a idade.

## 1.4 Danos Físicos 🚫

Se seu app se comportar de uma maneira que possa causar danos físicos, podemos rejeitá-lo. Por exemplo:

**1.4.1** ➡ Apps para a área médica que possam fornecer informações ou dados imprecisos ou ser usados para diagnosticar ou tratar pacientes poderão ser analisados de maneira mais minuciosa.

- Os apps devem divulgar claramente dados e metodologia para corroborar alegações relacionadas à precisão de medidas de saúde, e se o nível de precisão ou metodologia não puder ser validado, nós rejeitaremos o app. Por exemplo, apps que alegam fazer exames de raios X, medir a pressão arterial, a temperatura corporal, níveis de glicose ou de oxigênio no sangue usando apenas os sensores no aparelho não são permitidos.

- Os apps devem enfatizar aos usuários que eles devem consultar um médico antes de tomar decisões que envolvam a saúde, e não apenas usar o app.

Se seu app para a área médica recebeu aprovação regulamentar, envie um link para essa documentação com seu app.

**1.4.2** ➡ Calculadoras de dosagens de medicamentos devem ser fornecidas pelo fabricante do medicamento, hospital, universidade, companhia de seguro de saúde ou outra entidade aprovada, ou receber aprovação da FDA ou de agências reguladoras de outros países (no Brasil, a ANVISA – Agência Nacional de Vigilância Sanitária). Tendo em vista o dano em potencial para pacientes, precisamos ter certeza de que o app terá suporte e será atualizado a longo prazo.

**1.4.3** Apps que incentivam o consumo de tabaco e produtos vape, drogas ilegais ou quantidades excessivas de álcool não são permitidos. Apps que incentivam menores de idade a consumir qualquer uma dessas substâncias serão rejeitados. Não é permitido facilitar o uso de substâncias controladas (exceto para farmácias licenciadas ou locais de venda permitida de maconha) ou cigarros.

**1.4.4** ➡ Apps podem exibir apenas pontos de blitz (barreira policial para verificar se o motorista fez uso de bebidas alcoólicas ou outras substâncias) publicados por autoridades policiais e nunca devem incentivar o uso de tais bebidas ou outro comportamento indevido, como dirigir em velocidade além do permitido.

**1.4.5** ➡ Apps não devem incentivar que clientes participem de atividades (como apostas, desafios, etc.) ou que usem seus aparelhos de maneira a causar danos físicos a si próprios ou a outras pessoas.

## **1.5 Informações de Desenvolvedores** ➡

As pessoas precisam saber como entrar em contato com você caso tenham dúvidas e problemas de suporte. O seu app e o URL de Suporte devem incluir uma maneira fácil de entrar em contato com você. Isso é especialmente importante para apps que podem ser usados em salas de aula. Não incluir informações de contato precisas e atualizadas não apenas frustra clientes, mas pode violar a legislação em alguns países ou regiões. Além disso, garanta que tíquetes da Carteira incluam informações válidas de contato do emissor e sejam assinados com um certificado exclusivo atribuído ao proprietário da marca ou da marca comercial do tíquete.

## 1.6 Segurança dos Dados 🚫

Os apps devem implementar medidas de segurança adequadas para garantir o processamento correto das informações de usuários coletadas de acordo com o Contrato de Licença do Apple Developer Program e estas Diretrizes (consulte a Diretriz 5.1 para saber mais informações) e impedir o uso não autorizado, divulgação ou acesso por terceiros.

## 1.7 Relatar Atividade Criminal

Os apps para relatar supostas atividades criminais devem envolver as autoridades policiais locais e podem ser disponibilizados somente em países ou regiões em que tal envolvimento é ativo.

---

## 2. Desempenho

### 2.1 Integridade do App

(a) 🚫 Os envios para a equipe do App Review, incluindo os apps que você deseja disponibilizar para pré-venda, devem ser versões finais com todos os metadados necessários e URLs totalmente funcionais incluídos; texto para espaço reservado, sites vazios e outro conteúdo temporário devem ser reproduzidos antes do envio. Confirme se o app foi testado no aparelho quanto a erros e estabilidade antes de enviá-lo, bem como se inclui informações da conta de demonstração (e o ative no serviço de back-end) se ele incluir credenciais de início de sessão. Se não for possível fornecer uma conta de demonstração devido a obrigações legais ou de segurança, você poderá incluir um modo de demonstração integrado no lugar de uma conta de demonstração com aprovação prévia da Apple. Verifique se os modos de demonstração exibem os recursos e as funcionalidades completas do seu app. Rejeitaremos pacotes de apps incompletos e binários que falhem ou apresentem problemas técnicos evidentes.

(b) Se você oferecer compras dentro do app em seu app, confira se elas estão completas, atualizadas, visíveis para a equipe de revisão e funcionando. Se os itens de compra dentro do app não puderem ser encontrados ou revisados em seu app, explique o motivo nas notas de revisão.

### 2.2 Teste Beta

Versões de demonstração, beta e teste de seu app não são aceitas na App Store. Para esse objetivo, use o TestFlight. Qualquer app enviado para distribuição beta via TestFlight deve ser planejado para distribuição pública e cumprir as Diretrizes de análise de apps. No entanto, observe que apps que usarem o TestFlight não poderão ser distribuídos para testadores em troca de compensação de qualquer tipo, incluindo como uma recompensa por fundos obtidos coletivamente. Atualizações significativas na versão beta de seu app devem ser submetidas para App Review no TestFlight antes de serem distribuídas para seus testadores. Para saber mais, acesse a página [TestFlight Beta Testing](#).

## 2.3 Metadados Precisos 🚫

Os clientes devem saber o que receberão quando baixarem ou comprarem seu app; portanto, garanta que a descrição do app, as capturas de tela e avaliações reflitam precisamente a experiência básica do app e lembre-se de mantê-los atualizados com novas versões.

### 2.3.1

**(a)** 🚫 Não inclua recursos ocultos ou não documentados em seu app; a funcionalidade do app deve ser clara para usuários finais e para a equipe do App Review. Todos os novos recursos, funcionalidades e alterações do produto devem ser descritos com especificidades na seção Notes for Review (Notas para a equipe de análise) do App Store Connect (descrições genéricas serão recusadas) e acessíveis para análise. Da mesma forma, comercializar seu app de forma enganosa, como pela promoção de conteúdo ou serviços que na verdade ele não oferece (como verificadores de vírus e malware baseados no iOS) ou promover um preço falso, seja dentro ou fora da App Store, é uma justificativa para a remoção do seu app da App Store ou o bloqueio da instalação por meio de via alternativa e encerramento da sua conta de desenvolvedor.

**(b)** Comportamento flagrante ou repetido é motivo para remoção do Apple Developer Program. Trabalhamos arduamente para que a App Store seja um ecossistema confiável e esperamos que nossos desenvolvedores de apps façam o mesmo; se você for desonesto, não queremos fazer negócios com você.

**2.3.2** Se seu app inclui compras dentro do app, certifique-se de que a descrição do app, as capturas de tela e avaliações indiquem claramente se há assinaturas, níveis, itens em destaque que exigem compras adicionais. Se você decidir promover compras dentro do app na App Store, certifique-se de que o nome de exibição, a captura de tela e a descrição da compra dentro do app sejam apropriadas para o público em geral, que você siga as diretrizes encontradas em [Promoting Your In-App Purchases](#) (Promover suas compras dentro do app) e que o app processe corretamente o [método SKPaymentTransactionObserver](#) para que os clientes possam concluir a compra sem qualquer dificuldade quando o app for iniciado.

**2.3.3** As capturas de tela devem mostrar o app em uso, e não meramente a arte do título, a página de início de sessão ou a página inicial. Elas também podem incluir sobreposições de texto e imagem (por exemplo, para demonstrar mecanismos de entrada, como ponto de toque com animação ou Apple Pencil) e mostrar funcionalidade ampliada no aparelho, como Touch Bar.

**2.3.4** As pré-visualizações são uma excelente maneira para que os clientes vejam como é seu app e o que ele faz. Para garantir que as pessoas compreendam o que receberão com seu app, as pré-visualizações podem usar apenas capturas de tela de vídeo do próprio app. As extensões do iMessage e Adesivos, podem mostrar a experiência do usuário no app Mensagens. Você pode adicionar narração e vídeo ou sobreposições de texto para ajudar a explicar tudo que não estiver claro com base apenas no vídeo.

**2.3.5** 🚫 Selecione a categoria mais apropriada para o app e consulte a [App Store na Categoria Definições](#) se precisar de ajuda. Se você não tiver certeza, podemos alterar a categoria para você.

**2.3.6** 🚫 Responda honestamente às perguntas sobre faixa etária no App Store Connect para que seu app esteja de acordo com os controles parentais. Se o app for classificado incorretamente, os clientes ficarão surpresos com o que receberão ou isso pode desencadear uma consulta dos órgãos governamentais reguladores. Se o app incluir mídias que exigem a exibição de classificações de

conteúdo ou avisos (como filmes, músicas, jogos, etc.), você é responsável por cumprir com os requisitos locais em cada território em que o app estiver disponível.

**2.3.7** Escolha um nome de app exclusivo, atribua palavras-chave que descrevam com precisão seu app e não tente incluir, em qualquer um de seus metadados, termos de marcas comerciais, nomes de apps populares, informações de preço ou outras frases irrelevantes apenas para enganar o sistema. Os nomes dos apps devem ser limitados a 30 caracteres. Metadados como os nomes do app, legendas, capturas de tela e pré-visualizações não devem incluir preços, termos ou descrições que não sejam específicos para o tipo de metadados. Legendas de apps são uma excelente maneira para fornecer mais contexto para seu app; elas devem seguir nossas regras para metadados padrão e não devem incluir conteúdo inadequado, mencionar outros apps ou fazer alegações não verificáveis de produtos. A Apple pode modificar palavras-chave inadequadas a qualquer momento ou tomar medidas adequadas para impedir o uso indevido.

**2.3.8** Os metadados devem ser apropriados para todos os públicos-alvo; portanto, garanta que seu app e ícones de compras dentro do app, capturas de tela e pré-visualizações sigam uma classificação de faixa etária 4+ (mais de quatro anos de idade) mesmo se ele for classificado como uma faixa etária superior. Por exemplo, se o app for um jogo que inclui violência, selecione imagens que não representem uma morte que cause horror ou uma arma apontada para um personagem específico. O uso de termos como "Para Crianças" e "Para Crianças" nos metadados do app é reservado para a Categoria Crianças da App Store. Lembre-se de garantir que seus metadados, incluindo ícones e nome do app (grandes, pequenos, app para Apple Watch, ícones alternativos, etc.), sejam semelhantes para evitar gerar confusão.

**2.3.9** Você é responsável por garantir os direitos de uso de todos os materiais nas pré-visualizações, capturas de tela e ícones de seu app, devendo exibir informações fictícias de conta em vez dos dados de uma pessoa real.

**2.3.10** Certifique-se de que o app esteja voltado para a experiência em plataformas Apple compatíveis e não inclua nomes, ícones nem imagens de outras plataformas móveis ou mercados de apps alternativos em seu app ou metadados, exceto se houver funcionalidade interativa específica aprovada. Certifique-se de que os metadados do app sejam focados no app em si e na experiência que ele proporciona. Não inclua informações irrelevantes.

**2.3.11** Apps enviados para pré-venda na App Store devem estar completos e prontos tal como propostos. A versão do app lançado não deve ser materialmente diferente da versão anunciada enquanto o app estava em estado de pré-venda. Se você fizer alterações materiais no app (como alterar os modelos de negócios), será necessário reiniciar a pré-venda.

**2.3.12** Os apps devem descrever claramente os novos recursos e as alterações no produto no texto "Novidades". Correções de erros simples, atualizações de segurança e melhorias no desempenho podem contar com uma descrição genérica, mas mudanças mais significativas devem ser indicadas nas notas.

**2.3.13** Eventos dentro do app são eventos pontuais que ocorrem dentro do app. Para colocar seu evento na App Store, ele deverá estar categorizado em um tipo de evento informado no App Store Connect. Todos os metadados do evento devem estar corretos e serem referentes ao próprio evento, e não ao app em geral. Os eventos devem acontecer em datas e horários selecionados no App Store Connect, inclusive em várias lojas. Você poderá monetizar seu evento se seguir as regras estabelecidas na Seção 3

em Negócios. Além disso, o link direto do evento deverá direcionar os usuários para o destino correto dentro do app. Leia [Eventos em apps](#) para ver diretrizes detalhadas sobre metadados aceitáveis de eventos e links diretos de eventos.

## 2.4 Compatibilidade de Hardware

**2.4.1** Para garantir que as pessoas aproveitem seu app ao máximo, os apps para iPhone devem ser executados no iPad sempre que possível. Recomendamos que você considere criar apps que clientes possam usar em todos os seus dispositivos.

**2.4.2** ➡ Desenvolva seu app de modo que ele use a bateria com eficiência e que possa ser usado de maneira a não oferecer risco de danos ao aparelho. Os apps não devem esgotar a bateria rapidamente, gerar calor excessivo ou sobrecarregar desnecessariamente recursos do aparelho. Por exemplo, apps não devem incentivar o usuário a colocar o aparelho sob um colchão ou travesseiro ao carregá-lo, tampouco a realizar ciclos excessivos de gravação na unidade de estado sólido. Os apps, incluindo quaisquer anúncios de terceiros exibidos neles, não podem executar processos em segundo plano não relacionados, como mineração de criptomoeda.

**2.4.3** As pessoas devem poder usar seu app para Apple TV sem precisar ter outras entradas de hardware além do Siri Remote ou dos controles de jogo de outros fabricantes, mas sinta-se à vontade para oferecer funcionalidade aprimorada quando outros periféricos forem conectados. Se for necessário usar um joystick, explique isso claramente nos metadados para que os clientes saibam que precisarão de um equipamento extra para jogar.

**2.4.4** ➡ Os apps nunca devem sugerir ou exigir uma reinicialização do aparelho nem modificações nos ajustes do sistema que não sejam relacionadas à funcionalidade principal do app. Por exemplo, não incentive os usuários a desativarem o Wi-Fi, desativarem recursos de segurança, etc.

**2.4.5** Os apps distribuídos via Mac App Store têm alguns requisitos adicionais que devem ser considerados:

- (i)** Eles devem ser devidamente isolados e seguir a [macOS File System Documentation](#) (Documentação do sistema de arquivos do macOS). Eles também devem usar apenas as APIs apropriadas para macOS para modificar dados de usuários armazenados por outros apps (por exemplo, entradas em Calendário, Agenda ou favoritos).
- (ii)** Eles devem ser integrados e enviados usando tecnologias fornecidas no Xcode; não são permitidos instaladores de outros fabricantes. Eles também devem ser pacotes independentes e individuais de instalação do app e não podem instalar código ou recursos em locais compartilhados.
- (iii)** Eles não podem ser iniciados automaticamente ou ter outro código em execução de maneira automática na inicialização ou ao iniciar sessão sem consentimento nem iniciar processos que continuem sendo executados sem o consentimento depois que o usuário encerrar o app. Eles não devem adicionar automaticamente seus ícones ao Dock nem deixar atalhos na área de trabalho do usuário.

**(iv)** Eles não podem baixar ou instalar apps separados, kexsts, código adicional ou recursos para agregar funcionalidade ou alterar significativamente o app do que vimos durante o processo de análise.

**(v)** Eles não podem solicitar escalonamento para privilégios raiz ou usar atributos setuid.

**(vi)** Eles não podem apresentar uma tela de licença na inicialização, exigir chaves de licença ou implementar sua própria proteção contra cópia.

**(vii)** Eles devem usar a Mac App Store para distribuir atualizações; não são permitidos outros mecanismos de atualização.

**(viii)** Os apps devem ser executados no sistema operacional que está sendo fornecido no momento e não podem usar tecnologias obsoletas ou instaladas opcionalmente (por exemplo Java).

**(ix)** Os apps devem conter suporte à localização e todos os idiomas em um único pacote de app.

## 2.5 Requisitos de Software

**2.5.1** ➡ Os apps podem usar apenas APIs públicas e devem ser executados no sistema operacional sendo fornecido no momento. Saiba mais sobre [APIs públicas](#). Mantenha seus apps atualizados e certifique-se de eliminar recursos, estruturas ou tecnologias obsoletas que não serão mais aceitas em versões futuras de um sistema operacional. Os apps devem usar APIs e estruturas para seus fins pretendidos e indicar essa integração na descrição do app. Por exemplo, a estrutura do HomeKit deve fornecer serviços de automação residencial; e o HealthKit deve ser usado para fins de saúde e boa forma e deve ser integrado ao app Saúde.

**2.5.2** ➡ Os apps devem ser independentes em seus pacotes e não podem ler ou gravar dados fora da área destinada ao contêiner, nem podem baixar, instalar ou executar código, incluindo outros apps. Apps para a área de educação desenvolvidos para ensinar, desenvolver ou permitir que alunos testem código executável podem, em circunstâncias limitadas, baixar código, desde que esse código não seja usado para outros fins. Esses apps devem permitir que o código-fonte fornecido pelo app seja totalmente visível e editável pelos usuários.

**2.5.3** ➡ Apps que transmitem vírus, arquivos, código de computador ou programas que podem danificar ou interromper a operação normal do sistema operacional e/ou recursos de hardware, incluindo notificações por push e Game Center, serão rejeitados. Violações flagrantes e comportamento recorrente resultarão na remoção do Apple Developer Program.

**2.5.4** ➡ Apps multitarefa podem usar serviços em segundo plano somente para os fins pretendidos: VoIP, reprodução de áudio, localização, conclusão de tarefas, notificações locais, etc.

**2.5.5** Os apps devem ser totalmente funcionais em redes somente IPv6.

**2.5.6** ➡ Apps que navegam na Internet devem usar a estrutura WebKit e o WebKit JavaScript corretos. Você pode solicitar um direito para usar um mecanismo de navegador alternativo em seu app. [Saiba mais sobre esses direitos](#).

**2.5.7** Intencionalmente omitido.

**2.5.8** Apps que criam ambientes alternativos de desktop/tela inicial serão rejeitados.

**2.5.9** ➡ Apps que alteram ou desativam as funções padrão de controles, como os controles para aumentar/diminuir volume e Tocar/Silencioso ou outros comportamentos ou elementos originais da interface do usuário serão rejeitados. Por exemplo, apps não devem bloquear links para outros apps ou outros recursos que os usuários esperariam que funcionassem de determinada maneira.

**2.5.10** Não devem ser enviados apps com anúncios de teste ou banners de anúncios vazios.

**2.5.11** ➡ SiriKit e Atalhos

(i) Apps que integram o SiriKit e Atalhos devem ser inscritos somente para a finalidade à qual se destinam, sem exigir um app extra, e devem atender ao que os usuários esperariam da funcionalidade informada. Por exemplo, se seu app se destinar ao planejamento de refeições, você não deve incorporar uma intenção para iniciar um exercício, mesmo se o app compartilhar integração com um app de fitness.

(ii) Confirme se o vocabulário e as frases em sua plist estão de acordo com o app e a funcionalidade dos fins da Siri para os quais o app foi inscrito. Os aliases devem estar relacionados diretamente ao seu app ou ao nome da empresa e não devem ser termos genéricos ou incluir nomes ou serviços de app de terceiros.

(iii) Atenda à solicitação da Siri ou do Atalho da maneira mais direta possível e não insira anúncios ou outro elemento de marketing entre a solicitação e seu objetivo. Solicite uma desambiguação somente quando necessário para concluir a tarefa (por exemplo, pedir que o usuário especifique um determinado tipo de exercício).

**2.5.12** ➡ Apps que usam o CallKit ou têm uma extensão para fraude via SMS devem bloquear apenas números de telefone que sejam confirmados como spam. Apps que incluem funcionalidade de bloqueio de chamada, SMS e MMS ou identificação de spam devem identificar claramente esses recursos em seus textos de marketing, bem como explicar os critérios para listas de bloqueio e spam. Você não pode usar os dados acessados por meio dessas ferramentas para qualquer finalidade não diretamente relacionada à operação ou à melhoria de seu app ou extensão (por exemplo, você não pode usar, compartilhar ou vendê-los para fins de rastreamento, criação de perfis de usuário, etc.).

**2.5.13** ➡ Apps que usam reconhecimento facial para autenticação de conta devem usar [LocalAuthentication](#) (e não ARKit ou outra tecnologia de reconhecimento facial) onde for possível e devem usar um método alternativo de autenticação para usuários com menos de 13 anos de idade.

**2.5.14** ➡ Os apps devem solicitar consentimento explícito do usuário e fornecer indicativos visuais e/ou sonoros claros ao gravar, registrar ou coletar um registro da atividade do usuário. Isso inclui o uso da câmera do aparelho, microfone, gravações da tela ou outras ações do usuário.

**2.5.15** Apps que permitem que usuários visualizem e selecionem arquivos devem incluir itens do app Arquivos e dos documentos do usuário no iCloud.

**2.5.16** ➡ Widgets, extensões e notificações devem ser relacionadas ao conteúdo e à funcionalidade do app.

**(a)** Além disso, todos os recursos e todas as funcionalidades de Clipes de app devem ser incluídas no binário do app principal. Os Clipes de app não devem conter anúncios.

**2.5.17** ➡ Apps compatíveis com o Matter devem usar a estrutura de suporte da Apple para que o Matter inicie o emparelhamento. Além disso, se você optar por usar qualquer componente de software do Matter em seu app que não seja o Matter SDK fornecido pela Apple, o componente de software deve ser certificado pela [Connectivity Standards Alliance](#) para a plataforma em que é executado.

**2.5.18** ➡ A publicidade gráfica deve ser limitada ao binário principal do app e não deve ser incluída em extensões, Clipes de app, widgets, notificações, teclados, apps watchOS, etc. Os anúncios exibidos em um app devem ser apropriados para a classificação etária do app. Devem permitir que o usuário veja todas as informações usadas para segmentá-los para esse anúncio (sem exigir que o usuário saia do app) e não podem se envolver em publicidade direcionada ou comportamental com base em dados confidenciais do usuário, como dados médicos ou de saúde (por exemplo, das APIs do HealthKit), dados da escola e da sala de aula (por exemplo, do ClassKit) ou de crianças (por exemplo, de apps na Categoria Crianças da App Store), etc. Anúncios intersticiais ou que interrompem ou bloqueiam a experiência do usuário devem indicar claramente que são um anúncio, não devem manipular ou induzir os usuários a tocar neles e devem fornecer botões fechar/ignorar facilmente acessíveis e grandes o suficiente para que as pessoas ignorem facilmente o anúncio. Os apps que contêm anúncios também devem permitir que os usuários denunciem anúncios inapropriados ou impróprios para a idade.

---

## 3. Negócios

Há muitas maneiras de ter uma renda com seu app na App Store. Se o seu modelo de negócios não for evidente, você deverá explicá-lo em seus metadados e notas para a equipe do App Review. Se não conseguirmos compreender como seu app funciona ou as compras dentro do app não forem imediatamente evidentes, isso causará um atraso na análise e poderá resultar em uma rejeição. E embora a definição de preço fique a seu critério, não distribuiremos apps e itens de compra dentro do app que sejam claramente abusivos. Rejeitaremos apps caros que tentem enganar os usuários com preços exorbitantes.

Se detectarmos que você tentou manipular análises ou aumentar suas classificações em gráficos com comentários pagos, incentivados, filtrados ou falsos, ou se envolveu com serviços de terceiros para fazê-lo em seu nome, tomaremos medidas para preservar a integridade da App Store, que podem incluir sua expulsão do Apple Developer Program.

## 3.1 Pagamentos

### 3.1.1 Compra Dentro do App

- Se você quiser desbloquear recursos ou funcionalidade no app (por exemplo: assinaturas, moedas dentro do jogo, níveis de jogo, acesso a conteúdo premium ou desbloquear uma versão completa), você deve usar a compra dentro do app. Os apps não podem usar seus próprios mecanismos para desbloquear conteúdo ou funcionalidade, como chaves de licença, marcadores de realidade aumentada, códigos QR, criptomoedas e carteiras de criptomoedas, etc.
- Os apps e seus metadados podem usar moedas de compra dentro do app para permitir que os clientes deem "gorjetas" a provedores de conteúdo digital no app.
- Quaisquer créditos ou moedas dentro do jogo comprados via compra dentro do app não podem expirar; além disso, você deve garantir que haja um mecanismo de recuperação para quaisquer compras dentro do app recuperáveis.
- Os apps podem permitir presentear itens que estão qualificados para compra dentro do app para outras pessoas. Esses presentes podem ser reembolsados somente para o comprador original e não podem ser trocados.
- Apps distribuídos através da Mac App Store podem conter plug-ins ou extensões ativadas com mecanismos diferentes da App Store.
- Apps que oferecem "caixas de recompensa" ou outros mecanismos que oferecem itens virtuais aleatórios para compra devem explicar as probabilidades de receber cada tipo de item aos clientes antes da compra.
- Cartões-presente digitais, certificados, vouchers e cupons que podem ser resgatados por bens digitais ou serviços podem ser vendidos em seu app somente usando a compra dentro do app. Os cartões-presente físicos vendidos dentro de um app e que depois são enviados aos clientes podem usar outros métodos de pagamento que não seja a compra dentro do app.
- Apps que não são de assinatura podem oferecer um período gratuito de teste antes de disponibilizar a versão completa desbloqueada ao configurar um item Non-Consumable IAP (IAP não consumível) no Price Tier 0 (Nível de preço 0) que siga a convenção de nomenclatura: "XX-day Trial" (Período de teste de XX dias). Antes do início do período de teste, o app deve identificar claramente a duração, o conteúdo ou os serviços que ficarão indisponíveis quando o período de teste terminar, bem como quaisquer cobranças subsequentes que o usuário pode precisar pagar para obter a funcionalidade completa. Saiba mais sobre como gerenciar o acesso ao conteúdo e a duração do período de teste usando [Recibos](#) e [DeviceCheck](#).

- Os apps podem usar a compra dentro do app para vender e vender serviços relacionados a tokens não fungíveis (NFTs), como cunhagem, listagem e transferência. Os apps podem permitir que os usuários visualizem os próprios NFTs, desde que a propriedade do NFT não desbloqueie recursos ou funcionalidades no app. Os apps podem permitir que os usuários naveguem por coleções de NFT de terceiros, desde que os apps não incluam botões, links externos ou outras chamadas para ação que direcionem os clientes para outros mecanismos de compra além da compra dentro do app.

### **3.1.1(a) Link para Outros Métodos de Compra**

Os desenvolvedores podem solicitar direitos de fornecer um link no app para um site do qual o desenvolvedor seja proprietário ou responsável com o intuito de comprar conteúdo ou serviços digitais. Veja mais informações abaixo.

- Direitos de StoreKit External Purchase Link: os apps na App Store em regiões específicas podem oferecer compras dentro do app bem como usar um Direito StoreKit External Purchase Link para incluir um link para o site do desenvolvedor que informa os usuários sobre outras maneiras de comprar bens ou serviços digitais. Saiba mais sobre esses [direitos](#). De acordo com os contratos de direito, o link pode informar os usuários sobre onde e como comprar esses itens de compra dentro do app e o fato de que esses itens podem estar disponíveis por um preço comparativamente menor. Os direitos são para uso apenas na App Store para iOS ou iPadOS em lojas específicas. Em todas as outras lojas, os apps e seus metadados podem não incluir botões, links externos ou outras chamadas à ação que direcionem os clientes para outros mecanismos de compra que não sejam a compra dentro do app.
- Direitos de Serviços de Streaming de Música: os apps de streaming de música em regiões específicas podem usar Direitos de Serviços de Streaming de Música para incluir um link (que pode ter a forma de um botão de compra) para o site do desenvolvedor que informa os usuários sobre outras maneiras de comprar conteúdo ou serviços de música digital. Com esses direitos, os desenvolvedores de apps de streaming de música também podem convidar os usuários a informar o endereço de e-mail com o propósito expresso de enviar um link para o site do desenvolvedor para comprar conteúdo ou serviços de música digital. Saiba mais sobre esses [direitos](#). De acordo com os contratos de direito, o link pode informar os usuários sobre onde e como comprar esses itens de compra dentro do app e o preço desses itens. Os direitos são para uso apenas na App Store para iOS ou iPadOS em lojas específicas. Em todas as outras lojas, os apps de streaming de música e seus metadados podem não incluir botões, links externos ou outras chamadas à ação que direcionem os clientes para outros mecanismos de compra que não sejam a compra dentro do app.
- Se seu app estiver relacionado a práticas de marketing enganosas, golpes ou fraudes em relação ao direito, ele será removido da App Store, e você poderá ser removido do Apple Developer Program.

### **3.1.2 Assinaturas**

Os apps podem oferecer compras de assinaturas de renovação automática independentemente da categoria na App Store. Ao incorporar assinaturas de renovação automática em seu app, certifique-se de seguir as diretrizes abaixo:

### 3.1.2(a) Usos Permitidos

Se você oferecer uma assinatura de renovação automática, precisará oferecer também um valor contínuo ao cliente, e o período de assinatura deve durar pelo menos sete dias e estar disponível em todos os aparelhos do usuário. Embora a lista a seguir não seja exaustiva, exemplos de assinaturas apropriadas incluem: novos níveis de jogos; conteúdos por episódio; compatibilidade para vários jogadores; apps que oferecem atualizações importantes e consistentes; acesso a grandes coleções de conteúdo de mídia ou conteúdo de mídia atualizado continuamente; software como serviço ("SAAS"); e compatibilidade com nuvem. Além disso:

- As assinaturas podem ser oferecidas junto com ofertas a la carte (por exemplo, você pode oferecer uma assinatura para uma biblioteca inteira de filmes, bem como a compra ou locação de um só filme).
- Você pode oferecer uma única assinatura que é compartilhada em seus próprios serviços e apps.
- Os jogos disponibilizados em uma assinatura de serviço de streaming de jogos podem oferecer uma assinatura única compartilhada em apps e serviços de terceiros. No entanto, eles devem ser baixados diretamente da App Store, devem ser projetados para evitar pagamento duplicado por um assinante e não devem prejudicar clientes não assinantes.
- As assinaturas devem funcionar em todos os aparelhos do usuário em que o app estiver disponível. Saiba mais sobre [como compartilhar uma assinatura em seus apps](#).
- Os apps não devem forçar o usuário a classificar o app, analisar o app, baixar outros apps ou outras ações semelhantes para acessar a funcionalidade, conteúdo ou uso do app.
- Assim como com todos os apps, essas assinaturas de ofertas devem permitir que o usuário obtenha o que pagou sem precisar realizar outras tarefas, como postar em mídia social, enviar contatos, fazer check-in no app um determinado número de vezes, etc.
- As assinaturas podem incluir créditos consumíveis, gemas, moedas no jogo, etc., e você pode oferecer assinaturas que incluam acesso a mercadorias consumíveis com desconto (por exemplo, uma assinatura platinum que ofereça pacotes de gemas a um preço reduzido).
- Se você estiver alterando seu app existente para um modelo de negócios com base em assinatura, não deve retirar a funcionalidade principal pela qual os usuários existentes já pagaram. Por exemplo, permitir que clientes que já compraram um "desbloqueio de jogo completo" continuem acessando o jogo completo depois que você introduzir um modelo de assinatura para novos clientes.
- Apps com assinatura de renovação automática podem oferecer um período de teste gratuito para clientes ao fornecer as informações relevantes mencionadas no App Store Connect. [Saiba mais sobre como fornecer ofertas de assinatura](#).
- Apps que tentem enganar usuários serão removidos da App Store. Isso inclui apps que tentam induzir usuários a comprar uma assinatura sob falsos pretextos ou participar de práticas de fraudes ou propaganda enganosa. Esses apps serão removidos da App Store, e você poderá ser removido do Apple Developer Program.

- Os apps de operadoras de celular podem incluir assinaturas de vídeos e músicas com renovação automática na aquisição de pacotes com novos planos de dados celulares, com aprovação prévia da Apple. Outras assinaturas com renovação automática também poderão ser incluídas em pacotes quando adquiridas com novos planos de dados celulares, com aprovação prévia da Apple, se os apps da operadora de celular oferecerem compras dentro do app aos usuários. Essas assinaturas não poderão incluir acesso ou descontos em itens consumíveis e devem ser encerradas ao fim do plano de dados celulares.

### **3.1.2(b) Upgrades e Downgrades**

Os usuários devem ter uma experiência perfeita de upgrade/downgrade e não devem conseguir assinar, por engano, diversas variações do mesmo item. Consulte as [melhores práticas](#) sobre como gerenciar as opções de upgrade e downgrade da assinatura.

### **3.1.2(c) Informações sobre a Assinatura**

Antes de oferecer a assinatura para um cliente, você deve descrever claramente o que o usuário receberá pelo valor cobrado. Quantas edições por mês? Quanto armazenamento em nuvem? Que tipo de acesso ao seu serviço? Certifique-se de comunicar claramente os requisitos descritos no [Apenso 2 do Apple Developer Program License Agreement](#).

### **3.1.3 Outros Métodos de Compra**

Os seguintes apps podem usar outros métodos de compra além da compra dentro do app. Os apps nesta seção não podem, dentro do app, incentivar os usuários a usar um método de compra diferente da compra dentro do app, exceto conforme estabelecido em 3.1.3(a). Desenvolvedores podem enviar comunicações fora do app para a base de usuários sobre os métodos de compra que não sejam a compra dentro do app.

#### **3.1.3(a) Apps "Leitores"**

Apps podem permitir que um usuário acesse assinaturas de conteúdo ou conteúdo comprado anteriormente (especificamente: revistas, jornais, livros, áudio, música, vídeo). Apps leitores podem oferecer criação de conta para uso gratuito e a funcionalidade de gerenciamento de conta para usuários existentes. Os desenvolvedores de apps leitores podem solicitar o External Link Account Entitlement (Direito de Conta de Link Externo) para fornecer um link informativo em seu app para um site do qual o desenvolvedor seja proprietário ou responsável por criar ou gerenciar uma conta. Saiba mais sobre o [External Link Account Entitlement](#) (Direito de Conta de Link Externo).

#### **3.1.3(b) Serviços Multiplataforma**

Apps que funcionam em várias plataformas podem permitir que os usuários acessem conteúdo, assinaturas ou recursos adquiridos em seu app em outras plataformas ou no site, incluindo itens consumíveis em jogos multiplataforma, desde que esses itens também estejam disponíveis no app como [compras dentro do app](#).

#### **3.1.3(c) Serviços Empresariais**

Se o app for vendido somente por você diretamente a organizações ou grupos para os funcionários ou alunos deles (por exemplo, bases de dados profissionais e ferramentas de gerenciamento de sala de aula), você poderá permitir que usuários empresariais acessem assinaturas ou conteúdos comprados anteriormente. Vendas para consumidores, usuários únicos e famílias devem usar a compra dentro do app.

### **3.1.3(d) Serviços de Pessoa para Pessoa**

Se seu app permitir a compra de serviços de pessoa para pessoa em tempo real entre dois indivíduos (por exemplo, aulas de reforço, consultas médicas, visitas a imóveis ou exercícios físicos), você poderá usar outros métodos de compra que não sejam a compra dentro do app para receber esses pagamentos. Serviços em tempo real do tipo um para poucas ou um para muitas pessoas devem usar a compra dentro do app.

### **3.1.3(e) Bens e Serviços Fora do App**

Se seu app permitir que as pessoas comprem bens físicos ou serviços que serão consumidos fora do app, você deverá usar métodos de compra diferentes da compra dentro do app para receber esses pagamentos, como Apple Pay ou entrada de cartão de crédito tradicional.

### **3.1.3(f) Apps Independentes Gratuitos**

Apps gratuitos que funcionam como um complemento independente para uma ferramenta paga online (por exemplo, VoIP, armazenamento em nuvem, serviços de e-mail e hospedagem online) não precisam usar a compra dentro do app, desde que não existam compras dentro do app ou chamadas para ação para compras fora do app.

### **3.1.3(g) Apps de Gerenciamento de Publicidade**

Apps com o único propósito de permitir que anunciantes (pessoas ou empresas que anunciam um produto, serviço ou evento) comprem e gerenciem campanhas publicitárias em vários tipos de mídia (televisão, atividades ao ar livre, sites, apps, etc.) não precisam usar a compra dentro do app. Esses apps são desenvolvidos para fins de gerenciamento de campanha e não exibem os anúncios em si. As compras digitais de conteúdo experimentado ou consumido em um app, incluindo a compra de anúncios para exibição no mesmo app (como vendas de "incentivos" para publicações em um app de mídia social) devem usar a compra dentro do app.

### **3.1.4 Conteúdo Específico de Hardware**

Em circunstâncias limitadas, como quando os recursos são dependentes de hardware específico para funcionar, o app poderá desbloquear essa funcionalidade sem o uso da compra dentro do app (por exemplo, um app de astronomia que inclui recursos ao ser sincronizado com um telescópio). Os recursos do app que funcionam em combinação com um produto físico aprovado (como um brinquedo) em caráter opcional podem desbloquear a funcionalidade sem usar a compra dentro do app, desde que uma opção de compra dentro do app esteja disponível também. No entanto, você não pode exigir que usuários comprem produtos não relacionados ou participem de atividades publicitárias ou de marketing para desbloquear funcionalidades do app.

### **3.1.5 Criptomoedas**

**(i) Carteiras:** apps que realizam armazenamento de moeda virtual, desde que sejam oferecidos por desenvolvedores registrados como uma organização.

**(ii) Mineração:** os apps não podem fazer mineração de criptomoeda a menos que o processamento seja realizado fora do aparelho (por exemplo, mineração baseada em nuvem).

**(iii)** Trocas: os apps podem facilitar transações ou transmissões de criptomoedas em uma troca aprovada, desde que sejam oferecidos somente em países ou regiões onde o app tenha o licenciamento e as permissões apropriados para fornecer uma troca de criptomoedas.

**(iv)** Oferecimentos iniciais de moeda: os apps que realizam oferecimentos iniciais de moeda (Initial Coin Offerings, "ICOs"), negociações de criptomoedas futuras e outros cripto-títulos ou negociações de quasi-securities devem advir de bancos estabelecidos, empresas de títulos, corretoras de comissões de futuros ("FCM") ou outras instituições financeiras aprovadas e devem cumprir com toda a legislação aplicável.

**(v)** Apps de criptomoeda não podem oferecer moeda para concluir tarefas, como baixar outros apps, incentivar outros usuários a baixarem, fazer publicações em redes sociais, etc.

## 3.2 Outros Problemas do Modelo de Negócios

As listas abaixo não são completas e o seu envio pode acionar uma mudança ou atualização em nossas políticas. Contudo, apresentamos alguns critérios adicionais em relação ao que fazer e não fazer:

### 3.2.1 Aceitável

**(i)** Exibir seus próprios apps para compra ou promoção em seu app, desde que ele não seja meramente um catálogo de seus apps.

**(ii)** Exibir ou recomendar uma coleção de apps de terceiros que foram desenvolvidos para uma necessidade aprovada específica (por exemplo, cuidados com a saúde, aviação, acessibilidade). Seu app deve apresentar um conteúdo editorial sólido para que não pareça uma mera "vitrine".

**(iii)** Desativar o acesso a conteúdo de aluguel aprovado específico (por exemplo, filmes, programas de televisão, música, livros) após o período de aluguel ter expirado; todos os outros itens e serviços não podem expirar.

**(iv)** Tíquetes da Carteira podem ser usados para fazer ou receber pagamentos, transmitir ofertas ou oferecer identificação (como ingressos de cinema, cupons e credenciais VIP). Outros usos podem resultar na rejeição do app e na revogação das credenciais da Carteira.

**(v)** Apps da área de seguros devem ser gratuitos e cumprir as leis nas regiões distribuídas e não podem usar compras dentro do app.

**(vi)** Organizações sem fins lucrativos aprovadas podem angariar fundos diretamente em seus próprios apps ou em apps de terceiros, desde que as campanhas de angariação de fundos sigam todas as Diretrizes de análise de apps e sejam compatíveis com o Apple Pay. Esses apps devem divulgar como os fundos serão usados, cumprir todas as leis locais e federais exigidas, bem como garantir que os recibos fiscais apropriados estejam disponíveis para os doadores. Outras informações deverão ser fornecidas para a equipe de App Review mediante solicitação. Plataformas sem fins lucrativos que conectam doadores a outras organizações sem fins lucrativos devem garantir

que cada organização sem fins lucrativos apresentada no app também tenha passado pelo processo de aprovação para ONGs. Saiba mais como se tornar uma [organização sem fins lucrativos aprovada](#).

**(vii)** Apps podem permitir que usuários enviem um presente em dinheiro para outra pessoa sem precisar comprar dentro do app, desde que (a) o presente seja uma escolha totalmente opcional do doador e (b) 100% dos fundos sejam para o destinatário do presente. No entanto, um presente que esteja conectado ou associado, a qualquer momento, ao recebimento de serviços ou conteúdo digital deve usar o recurso de compra dentro do app.

**(viii)** Apps usados para trocas financeiras, investimentos ou gerenciamento de dinheiro devem ser enviados pela instituição financeira que executar tais serviços.

### 3.2.2 Não Aceitável

**(i)** Criar uma interface para exibir apps, extensões ou plug-ins de terceiros semelhantes à App Store ou como uma coleção de interesse geral.

**(ii)** Intencionalmente omitido.

**(iii)** Aumentar de maneira artificial o número de impressões ou cliques de anúncios, bem como apps que são desenvolvidos predominantemente para a exibição de anúncios.

**(iv)** Exceto se você for uma organização sem fins lucrativos aprovada ou com permissão de acordo com a Seção 3.2.1 (vi) acima, coletar fundos no app para entidades beneficentes e de angariação de fundos. Apps que buscam angariar fundos para tais causas devem ser gratuitos na App Store e podem apenas coletar fundos fora do app, como via Safari ou SMS.

**(v)** Restringir arbitrariamente quem pode usar o app, como por local ou operadora.

**(vi)** Intencionalmente omitido.

**(vii)** Manipular artificialmente a visibilidade de um usuário, status ou classificação em outros serviços, exceto se permitido pelos Termos e Condições desse serviço.

**(viii)** Apps que facilitam a negociação de opções binárias não são permitidos na App Store. Em vez disso, considere um app para web. Os apps que realizam a negociação de contratos por diferença ("CFDs") ou outros derivativos (por exemplo, FOREX) devem estar devidamente autorizados em todas as jurisdições onde o serviço estiver disponível.

**(ix)** Os apps que oferecem empréstimos pessoais devem clara e manifestamente divulgar todos os termos do empréstimo, incluindo, entre outros, o equivalente máximo da Taxa Percentual Anual (APR) e a data de vencimento do pagamento. Os apps não podem cobrar uma APR máxima que seja superior a 36%, incluindo custos e taxas e não pode exigir o reembolso integral em 60 dias ou menos.

---

## 4. Design

Os clientes da Apple valorizam muito produtos que são simples, refinados, inovadores e fáceis de usar, e é isso que queremos ver na App Store. Criar um ótimo design depende de você, mas os seguintes são padrões mínimos para aprovação na App Store. E lembre-se de que, mesmo depois que seu app for aprovado, você deverá atualizá-lo para garantir que continue funcional e atrativo para clientes novos e existentes. Apps que param de funcionar ou oferecem uma experiência negativa podem ser removidos a qualquer momento da App Store.

### 4.1 Imitação

**(a)** Tenha suas próprias ideias. Sabemos que você tem, então dê vida a elas. Não copie simplesmente o app mais popular na App Store nem faça pequenas alterações no nome de outro app ou na interface do usuário enviando-o como se fosse seu. Além de correr o risco de cometer uma violação de propriedade intelectual, isso torna a navegação na App Store mais difícil, e não é justo com seus colegas desenvolvedores.

**(b)** ➡ O envio de apps que se passam por outros apps ou serviços é considerado uma violação do Código de Conduta do Desenvolvedor e pode resultar na remoção do Apple Developer Program.

### 4.2 Funcionalidade Mínima

Seu app deve incluir recursos, conteúdo e interface do usuário que o deixem mais sofisticado que um site reempacotado. Se seu app não for particularmente útil, exclusivo ou "semelhante a um app", ele não pertence à App Store. Se seu App não fornecer algum tipo de entretenimento duradouro ou utilidade adequada, ele pode não ser aceito. Os apps que são simplesmente uma música ou filme devem ser enviados para a iTunes Store. Os apps que são simplesmente um livro ou guia de jogo devem ser enviados à Apple Books Store.

**4.2.1** Apps que usam ARKit devem proporcionar experiências de realidade aumentada avançadas e integradas. Simplesmente fornecer um modelo em visualização de realidade aumentada ou reproduzir uma animação não é suficiente.

**4.2.2** Exceto pelos catálogos, os apps não devem ter como função principal exibir materiais de marketing, anúncios, clippings na web, agregadores de conteúdo ou uma coleção de links.

#### 4.2.3

**(i)** Seu app deve funcionar por conta própria, sem exigir instalação de outro app para que funcione.

**(ii)** Se seu app precisar baixar outros recursos para funcionar no lançamento inicial, avise sobre o tamanho do download e solicite que os usuários façam isso antes de usar o app.

**4.2.4** Intencionalmente omitido.

#### 4.2.5 Intencionalmente omitido.

**4.2.6** Apps criados a partir de um serviço de geração de apps ou modelo comercializado serão rejeitados, a menos que sejam enviados diretamente do provedor do conteúdo do app. Esses serviços não devem enviar apps em nome de seus clientes e devem oferecer ferramentas que permitam que os clientes criem apps personalizados e inovadores que ofereçam experiências exclusivas aos clientes. Outra opção aceitável para provedores de modelos é criar um único código binário para hospedar todo o conteúdo de clientes em um modelo agregado ou do tipo "seletor", por exemplo, um app de busca de restaurantes com entradas ou páginas separadas personalizadas para cada restaurante cliente ou um app de eventos com entradas separadas para cada evento de cliente.

#### 4.2.7 Clientes de Remote Desktop

Se seu app de remote desktop funcionar como um espelho de software ou de serviços específicos e não um espelho genérico do aparelho host, ele deverá cumprir com o seguinte:

- (a)** O app deverá se conectar somente a um aparelho host de propriedade do usuário que seja um computador pessoal ou um console de jogos dedicado de propriedade do usuário e tanto o cliente quanto o aparelho host devem estar conectados a uma rede local e baseada em LAN.
- (b)** Quaisquer softwares ou serviços que apareçam no cliente são totalmente executados no aparelho host, renderizados na tela do aparelho host e não podem usar recursos de APIs ou plataformas além do que é exigido para transmitir o Remote Desktop.
- (c)** Todos os itens relacionados à criação e ao gerenciamento de conta devem ser iniciados no aparelho host.
- (d)** A interface do usuário que aparecer no cliente não deve lembrar uma visualização do iOS ou da App Store, não deve ter semelhança com uma loja nem incluir a capacidade de navegar, selecionar ou comprar software que o usuário já não tenha comprado ou tenha a licença. Para fins de esclarecimento, as transações que ocorrerem no software espelhado não precisam usar compras dentro do app, desde que as transações ocorram no aparelho host.
- (e)** Thin clients para apps baseados em nuvem não são adequados para a App Store.

### 4.3 Spam

- (a)**  Não crie vários Bundle IDs do mesmo app. Se seu app tiver diferentes versões para locais, times esportivos, universidades específicas, etc., considere enviar um único app e fornecer as variações usando a opção de compra dentro do app.
- (b)** Além disso, evite acrescentar algo a uma categoria que já está saturada. A App Store já tem bastante apps de flatulência, arrotos, lanterna, Kama Sutra, etc. Os apps serão rejeitados, a menos que ofereçam uma experiência exclusiva e de alta qualidade. Se submeter um spam para a loja você poderá ser removido do Apple Developer Program.

## 4.4 Extensões

Os apps que hospedam ou contêm extensões devem seguir o [Guia de programação de extensão de app](#), a [documentação de Extensões de App do Safari](#) ou a [documentação de extensões da Internet do Safari](#) e devem incluir algumas funcionalidades, como telas de ajuda e interfaces de ajustes, quando possível. Você deve informar com clareza e exatidão no texto de marketing do app quais extensões estão disponíveis, e as extensões não podem incluir marketing, publicidade ou compras dentro do app.

### 4.4.1 Extensões de teclado têm algumas regras adicionais.

Elas devem:

- disponibilizar funcionalidade de entrada do teclado (por exemplo, caracteres digitados);
- seguir as diretrizes para adesivos se o teclado incluir imagens ou emojis;
- disponibilizar um método para passar para o próximo teclado;
- permanecer funcionais sem acesso total à rede e sem exigir acesso total;
- coletar a atividade do usuário apenas para aprimorar a funcionalidade da extensão do teclado do usuário no aparelho iOS.

Elas não devem:

- iniciar outros apps além de Ajustes; ou
- reformular botões de teclado para outros comportamentos (por exemplo, manter pressionada a tecla "return" para iniciar a câmera).

**4.4.2** As extensões do Safari devem ser executadas na versão atual desse navegador no sistema operacional da Apple relevante. Elas não podem interferir em elementos da interface do usuário do Safari ou Sistema e nunca devem incluir código ou conteúdo nocivo ou que confunda o usuário. Violar essa regra resultará na exclusão do Apple Developer Program. As extensões do Safari não devem exigir acesso a mais sites do que o estritamente necessário para o funcionamento.

### 4.4.3 Intencionalmente omitido.

## 4.5 Sites e Serviços da Apple

**4.5.1** Apps podem usar RSS feeds da Apple aprovados, como RSS feed da iTunes Store, mas não obter informações de sites da Apple (por exemplo, apple.com, da iTunes Store, da App Store Connect, do portal do desenvolvedor, etc.) ou criar classificações usando essas informações.

### 4.5.2 Apple Music

(i) O MusicKit no iOS permite que os usuários reproduzam o Apple Music e a biblioteca de música local nativamente de seus apps e jogos. Quando um usuário conceder permissão à conta dele do Apple Music, seu app poderá criar playlists, adicionar músicas à biblioteca e reproduzir milhões de

músicas do catálogo do Apple Music. Os usuários devem iniciar a reprodução de uma transmissão do Apple Music e podem navegar usando os controles padrão de mídia como "reproduzir", "pausar" e "pular". Além disso, seu app não pode exigir pagamento nem obter renda indiretamente do acesso ao serviço Apple Music (por exemplo, compra dentro do app, publicidade, solicitação de informações do usuário, etc.). Não baixe, faça upload nem ative o compartilhamento de arquivos de música originados das APIs do MusicKit, exceto se explicitamente permitido na documentação do [MusicKit](#).

**(ii)** O uso de APIs do MusicKit não é uma substituição para garantir as licenças das quais você pode precisar para uma integração de música mais detalhada e complexa. Por exemplo, se você quiser que seu app reproduza uma música específica em um determinado momento, ou crie arquivos de áudio ou vídeo que possam ser compartilhados em redes sociais, você precisará entrar em contato com os detentores dos direitos diretamente para obter a permissão (por exemplo, direitos de sincronização ou adaptação) e ativos deles. A arte da capa e outros metadados podem ser usados somente em conexão com reprodução de músicas ou playlists (incluindo capturas de tela da exibindo a funcionalidade de seu app), e não devem ser usados em qualquer outro material de marketing ou publicidade, sem obter a autorização específica dos detentores dos direitos. Siga as [Diretrizes de Identidade do Apple Music](#) ao integrar os serviços do Apple Music em seu app.

**(iii)** Apps que acessam dados de usuários do Apple Music, como playlists e favoritos, devem divulgar claramente esse acesso na frase de finalidade. Nenhum dado coletado pode ser compartilhado com terceiros para qualquer finalidade que não seja oferecer suporte ou melhorar a experiência do app. Esses dados não podem ser usados para identificar usuários ou aparelhos nem para fins de publicidade.

**4.5.3** ➡ Não use os Serviços da Apple para envio de spam, phishing ou de mensagens não solicitadas a clientes, incluindo do Game Center, Notificações por Push etc. Não tente reverter a busca, rastrear, relacionar, associar, realizar mineração, coleta ou exploração de IDs de Jogadores, aliases ou outras informações obtidas através do Game Center. Caso contrário você será removido do Apple Developer Program.

**4.5.4** ➡ As notificações por push não devem ser exigidas para que o app funcione e não devem ser usadas para enviar informações confidenciais ou pessoais privadas. As Notificações por Push não devem ser usadas para promoções ou fins de marketing direto a menos que os clientes tenham optado explicitamente por recebê-las por meio de texto de consentimento exibido na UI do app, e você fornece um método em seu app para que o usuário possa cancelar o recebimento de tais mensagens. A violação desses serviços poderá resultar na revogação dos seus privilégios.

**4.5.5** ➡ Use os IDs de jogadores do Game Center somente da maneira aprovada pelos termos do Game Center e não os exiba no app nem para terceiros.

**4.5.6** ➡ Os apps podem usar caracteres Unicode que são processados como emojis da Apple em seu app e nos metadados do app. Os emojis da Apple não podem ser usados em outras plataformas nem serem integrados diretamente ao código binário do seu app.

## 4.6 Intencionalmente omitido.

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

Os apps podem oferecer certos softwares que não estão integrados no binário, especificamente mini apps e mini games HTML5, jogos de streaming, chatbots e plug-ins. Além disso, os apps emuladores de console de jogos retrô podem oferecer a opção de baixar jogos. Você é responsável por todos os softwares oferecidos em seu app, incluindo garantir que esse software esteja em conformidade com estas Diretrizes e todas as leis aplicáveis. Um software que não estiver em conformidade com uma ou mais diretrizes fará com que seu app seja rejeitado. Você também deve garantir que o software cumpra as regras adicionais que se seguem de 4.7.1 até 4.7.5. Essas regras adicionais são importantes para preservar a experiência que os clientes da App Store esperam e para ajudar a garantir a segurança do usuário.

**4.7.1** O software oferecido em apps de acordo com esta regra deve:

- seguir todas as diretrizes de privacidade, incluindo, entre outras, as regras estabelecidas na Diretriz 5.1 sobre coleta, uso e compartilhamento de dados e dados confidenciais (como saúde e dados pessoais de crianças);
- incluir um método para filtrar material censurável, um mecanismo para relatar conteúdo e respostas oportunas a preocupações e a capacidade de bloquear usuários com comportamento abusivo; e
- usar a compra dentro do app para oferecer bens ou serviços digitais aos usuários finais.

**4.7.2** Seu app não pode ampliar ou expor APIs de plataforma nativa ao software sem permissão prévia da Apple.

**4.7.3** Seu app não pode compartilhar dados ou permissões de privacidade com nenhum software individual oferecido em seu app sem o consentimento explícito do usuário em cada instância.

**4.7.4** Você deve fornecer um índice de software e metadados disponíveis em seu app. Ele deve incluir links universais que levem a todo o software oferecido em seu app.

**4.7.5** Seu app deve indicar a classificação etária do conteúdo com classificação etária mais alta disponível em seu app.

## 4.8 Serviços de Início de Sessão

Os apps que usam um serviço de login social (como Facebook Login, Google Sign-In, Sign in with Twitter, Sign In with LinkedIn, Login with Amazon ou WeChat Login) ou de terceiros para configurar ou autenticar a conta principal do usuário com o app também devem uma opção equivalente de serviço de início de sessão com os seguintes recursos:

- o serviço de início de sessão limita a coleta de dados ao nome e endereço de e-mail do usuário;
- o serviço de início de sessão permite que os usuários mantenham o endereço de e-mail privado como parte da configuração da conta deles; e
- o serviço de início de sessão não coleta interações com seu app para fins publicitários sem consentimento.

A conta principal de um usuário é a conta estabelecida com seu app com a finalidade de identificarem a si mesmos, iniciar sessão e acessar seus recursos e serviços associados.

Outro serviço de início de sessão não será necessário se:

- Seu app usar exclusivamente a configuração de conta própria da empresa e os sistemas de início de sessão.
- Seu app for um mercado alternativo de apps, ou um app distribuído a partir de um mercado alternativo de apps, que usa um início de sessão específico do mercado para recursos de conta, download e comércio.
- Seu app for um app de educação, empresa ou negócios que exige que o usuário inicie uma sessão com uma conta existente de negócios ou educação.
- Seu app usar um sistema de identificação de cidadãos respaldado pelo governo ou indústria ou ID eletrônica para autenticar usuários.
- Seu app for um cliente de um serviço de terceiros específicos e os usuários precisam iniciar uma sessão nos e-mails, redes sociais ou outra conta de terceiros para acessar os conteúdos deles.

#### **4.9 Apple Pay**

Os apps que usam o Apple Pay devem fornecer todas as informações relevantes de compra antes da venda de qualquer bem ou serviço ao usuário e devem usar a marca Apple Pay e os elementos da interface do usuário corretamente, conforme descrito nas Diretrizes de marketing de pagamentos da Apple e Human Interface Guidelines. Apps que usam o Apple Pay para oferecer pagamentos recorrentes devem, como requisito básico, divulgar as seguintes informações:

- A duração do prazo de renovação e o fato de que ele continuará até ser cancelado
- O que será fornecido durante cada período
- As cobranças reais que serão feitas do cliente
- Como cancelar

#### **4.10 Obter renda a partir de recursos integrados**

Você não pode monetizar os recursos internos fornecidos pelo hardware ou sistema operacional, como Notificações Push, a câmera ou o giroscópio; ou serviços e tecnologias da Apple, como acesso ao Apple Music, armazenamento do iCloud ou às APIs de Tempo de Tela.

---

## 5. Questões Jurídicas ↻

Os apps devem cumprir todos os requisitos legais em qualquer local onde você os disponibilizar (se não tiver certeza, consulte um advogado). Sabemos que essas questões são complicadas, mas é sua responsabilidade compreender e garantir que seu app esteja em conformidade com todas as leis locais, não apenas com as diretrizes abaixo. E, é claro, apps que solicitam, promovem ou incentivam comportamento criminoso ou claramente ilegal serão rejeitados. Em casos extremos, como apps que sejam identificados como tendo o objetivo de facilitar tráfico de pessoas e/ou exploração de crianças, as autoridades competentes serão notificadas.

### 5.1 Privacidade ↻

Proteger a privacidade do usuário é fundamental no ecossistema da Apple, e você deve ter cuidado ao lidar com dados pessoais para garantir que está em conformidade com as [práticas recomendadas de privacidade](#), as leis aplicáveis e os termos do [Apple Developer Program License Agreement](#), bem como as expectativas dos clientes. Mais especificamente:

#### 5.1.1 Coleta e Armazenamento de Dados ↻

**(i) Políticas de Privacidade:** todos os apps devem incluir um link para sua política de privacidade no campo de metadados do App Store Connect e dentro do app de modo que seja acessível facilmente. A política de privacidade deve, de maneira clara e explícita:

- Identificar quais dados, se houver, são obtidos pelo app/serviço, como são coletados e quais são os usos desses dados.
- Confirmar que quaisquer terceiros com quem um app compartilha dados de usuários (em conformidade com estas diretrizes) como ferramentas de análise, redes de anúncios e SDKs de terceiros, assim como quaisquer entidades parentes, subsidiárias ou outras relacionadas terão acesso aos dados do usuário, oferecerão a mesma proteção aos dados do usuário conforme indicado na política de privacidade do app e exigido por estas diretrizes.
- Explicar as políticas de retenção/exclusão de dados e descrever como um usuário pode revogar o consentimento e/ou solicitar a exclusão dos dados do usuário.

**(ii) Permissão:** apps que coletam dados de usuários ou sobre o uso devem garantir o consentimento do usuário para a coleta, mesmo se tais dados forem considerados anônimos no momento ou imediatamente após a coleta. A funcionalidade paga não deve depender nem exigir de um usuário a concessão de acesso aos dados dele. Os apps também devem oferecer um acesso fácil e prático aos clientes para cancelarem o consentimento. Certifique-se de seu objetivo fique claro e descreva completamente o uso que você fará dos dados. Os apps que obtêm dados por um interesse legítimo sem consentimento ao depender dos termos do Regulamento Geral de Proteção de Dados da União Europeia (RGPD) ou estatuto semelhante devem estar em conformidade com todos os termos dessa lei. Saiba mais sobre como [Solicitar permissão](#).

**(iii) Minimização dos Dados:** os apps devem solicitar acesso somente aos dados relevantes às funcionalidades principais do app e devem coletar e usar somente os dados obrigatórios para realizar a tarefa relevante. Onde for possível, use o seletor fora do processo ou compartilhe uma planilha em vez de solicitar acesso total a recursos protegidos como Fotos ou Contatos.

**(iv) Acesso:** os apps devem respeitar as configurações de permissão do usuário e não tentar manipular, enganar ou forçar as pessoas a consentirem acesso a dados desnecessários. Por exemplos, os apps que incluem recursos para publicar fotos em uma rede social não devem solicitar acesso ao microfone também antes de permitir que o usuário faça upload de fotos. Onde possível, ofereça soluções alternativas para usuários que não consentirem. Por exemplo, se o usuário se recusar a compartilhar a Localização, disponibilize a opção para inserir manualmente um endereço.

**(v) Acesso à Conta:** se seu app não incluir recursos significativos com base em conta, deixe as pessoas usá-lo sem iniciar sessão. Se seu app for compatível com criação de conta, você também deverá [oferecer a exclusão de conta dentro do app](#). Os apps não podem solicitar aos usuários que insiram informações pessoais para funcionar, exceto quando forem diretamente relevantes para a funcionalidade principal do app ou exigidas por lei. Se a funcionalidade principal de seu app não estiver relacionada a uma rede social específica (p. ex., Facebook, WeChat, Weibo, X, etc.), você deverá fornecer acesso sem o precisar iniciar sessão ou outro mecanismo. Obter informações básicas do perfil, compartilhar em redes sociais ou convidar amigos para usar o app não são consideradas funcionalidades essenciais do app. O app também deve incluir um mecanismo para revogar credenciais de redes sociais e desativar o acesso a dados entre o app e a rede social dentro do app. Um app não pode armazenar credenciais de loja nem tokens de rede social do aparelho e poderá usar tais credenciais ou tokens somente para se conectar à rede social a partir do app enquanto o app estiver em uso.

**(vi)** Desenvolvedores que usarem seus apps para descobrir furtivamente senhas ou outros dados privados serão excluídos do Apple Developer Program.

**(vii)** O SafariViewController deve ser usado para apresentar visivelmente informações a usuários; ele não pode ser ocultado ou obstruído por outras visualizações ou camadas. Além disso, um app não pode usar o SafariViewController para rastrear usuários sem o conhecimento e consentimento deles.

**(viii)** Apps que compilam informações pessoais de qualquer origem que não seja diretamente do usuário ou sem o consentimento explícito do usuário, até mesmo bases de dados públicas, não são permitidos na App Store ou em mercados alternativos de app.

**(ix)** Apps que oferecem serviços em áreas altamente regulamentadas (como serviços bancários e financeiros, saúde apostas, uso legal de maconha e viagens aéreas) ou que exigem que informações confidenciais do usuário sejam enviadas por uma entidade jurídica que forneça os serviços, e não por um desenvolvedor individual. Apps que realizam a venda legal de maconha devem ser restritos geograficamente à jurisdição legal correspondente.

**(x)** Os apps podem solicitar informações básicas de contato (como nome e endereço de e-mail) desde que a solicitação seja opcional para o usuário, os recursos e serviço não estejam condicionados ao fornecimento das informações e isso esteja em conformidade com estas diretrizes, incluindo as limitações da coleta de informações de crianças.

## 5.1.2 Uso e Compartilhamento de Dados ↗

**(i)** A menos que permitido por lei, você não poderá usar, transmitir ou compartilhar as informações pessoais de alguém sem antes obter a permissão dessa pessoa. Você deve fornecer acesso às informações sobre como e onde os dados serão usados. Dados coletados de apps podem ser usados ou compartilhados com terceiros somente para melhorar o app ou veicular publicidade (em conformidade com o [Apple Developer Program License Agreement](#)). Você deve receber permissão explícita dos usuários por meio das APIs de Transparência no Rastreamento em Apps para rastrear as atividades deles. Saiba mais sobre o [rastreamento](#). Seu app pode não exigir que os usuários ativem funcionalidades do sistema (por exemplo, notificações por push, serviços de localização, rastreamento) para acessar funcionalidades, conteúdo, usar o app ou receber compensação monetária ou de outro tipo, incluindo, entre outros, cartões-presente e códigos. Apps que compartilham dados de usuários sem o consentimento do usuário ou que não estão em conformidade com as leis de privacidade de dados podem ser removidos da venda e pode resultar em sua remoção do Apple Developer Program.

**(ii)** Os dados coletados não podem servir a outros fins além daqueles para os quais foram coletados sem obter outros consentimentos, a menos que explicitamente permitido por lei.

**(iii)** Os apps não devem tentar criar um perfil de usuário furtivamente com base em dados coletados e não podem tentar, realizar ou incentivar outras pessoas a identificarem usuários anônimos ou reconstruírem perfis de usuários com base em dados obtidos de APIs fornecidas pela Apple ou quaisquer dados que você diga que foram coletados de forma "anonimizada", "agregada" ou de outra maneira não identificável.

**(iv)** Não use informações de Contatos, Fotos ou outras APIs que acessem dados de usuário para criar uma base de contatos para seu próprio uso ou para venda/distribuição a terceiros nem obtenha informações sobre outros apps instalados no aparelho de um usuário com o objetivo de análises ou anúncios/marketing.

**(v)** Não entre em contato com pessoas usando informações obtidas por meio de informações coletadas por meio do Contatos ou Fotos de um usuário, exceto por iniciativa explícita daquele usuário exceto de forma individualizada; não inclua uma opção Selecionar Todos nem padronize a seleção de todos os contatos. Você deve fornecer ao usuário uma descrição clara de como a mensagem aparecerá para o destinatário antes de enviá-la (por exemplo, O que a mensagem dirá? Quem aparecerá como o remetente?).

**(vi)** Dados obtidos da API do HomeKit, HealthKit, API Clinical Health Records, a API do HealthKit, a API do Movement Disorder, ClassKit e/ou TrueDepth e/ou outras ferramentas de mapeamento facial (por exemplo, ARKit, APIs de câmera ou APIs de fotos) não podem ser usadas para marketing, propaganda ou mineração de dados baseados em usuários, inclusive terceiros. Saiba mais sobre as melhores práticas para implementação [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#), e [ARKit](#).

**(vii)** Apps com Apple Pay podem compartilhar somente dados de usuários que foram adquiridos por meio do Apple Pay com terceiros para realizar ou aprimorar a entrega de bens e serviços.

### 5.1.3 Saúde e Pesquisa de Saúde ↻

Dados de saúde, boa forma e médicos são especialmente confidenciais e apps nessa área têm algumas regras adicionais para garantir que a privacidade do cliente esteja protegida:

**(i)** Apps não podem usar ou divulgar dados de terceiros coletados no contexto de saúde, boa forma e pesquisa da área médica, incluindo da API Clinical Health Records, da API do HealthKit, Movimento e Exercício, MovementDisorderAPIs ou pesquisa humana relacionada à saúde, para fins de publicidade ou mineração de dados com base em outro uso que não seja melhorar os cuidados com a saúde ou para a finalidade de pesquisa na área de saúde e somente então com permissão. No entanto, os apps podem usar os dados de saúde ou exercícios de um usuário para oferecer um benefício diretamente para aquele usuário (como um prêmio do seguro reduzido), desde que o app seja enviado pela entidade que está disponibilizando o benefício e que os dados não sejam compartilhados com terceiros. Você deve divulgar os dados de saúde específicos que está coletando do aparelho.

**(ii)** Apps não devem registrar dados falsos ou imprecisos no HealthKit ou em quaisquer apps de cuidados com a saúde ou pesquisa médica, e não podem armazenar informações de saúde pessoal no iCloud.

**(iii)** Apps que realizam pesquisa humana relacionada à saúde devem obter consentimento dos participantes ou, no caso de menores de idade, dos pais ou responsáveis. Esse consentimento deve incluir (a) a natureza, a finalidade e a duração da pesquisa; (b) os procedimentos, os riscos e os benefícios para o participante; (c) informações sobre confidencialidade e processamento de dados (incluindo qualquer compartilhamento com terceiros); (d) um ponto de contato para dúvidas do participante; e (e) o processo de cancelamento.

**(iv)** Apps que realizam pesquisa humana relacionada à saúde devem obter a aprovação de uma equipe de análise de ética independente. O comprovante de tal aprovação deve ser fornecido mediante solicitação.

### 5.1.4 Crianças

**(a)** ↻ Por diversos motivos, é essencial ter cautela ao lidar com dados pessoais de crianças e incentivamos você a verificar atentamente todos os requisitos para conformidade com leis como Children's Online Privacy Protection Act ("COPPA"), Regulamento Geral de Proteção de Dados da União Europeia (RGPD) e quaisquer equivalentes internacionais.

Apps podem solicitar a data de nascimento e informações de contato dos pais somente para a finalidade de cumprir com esses estatutos, mas devem incluir alguma funcionalidade útil ou valor de entretenimento, independentemente da idade da pessoa.

Os apps desenvolvidos para crianças não devem incluir publicidade ou análise de terceiros. Isso proporciona uma experiência mais segura para as crianças.

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

Além disso, apps na Categoria Crianças ou aqueles que coletam, transmitem ou têm a capacidade de compartilhar informações pessoais (por exemplo, nome, endereço, e-mail, localização, fotos, vídeos, desenhos, bate-papo, outros dados pessoais ou identificadores persistentes usados em combinação com qualquer um dos dados acima) de um menor de idade devem incluir uma política de privacidade e devem cumprir todos os estatutos de privacidade de crianças aplicáveis. Para fins de esclarecimento, a [exigência de controle parental](#) para a categoria Crianças geralmente não é equivalente a garantir o consentimento dos pais para coletar dados pessoais sob esses estatutos de privacidade.

Como lembrete, [A Diretriz 2.3.8](#) exige que o uso de termos como "Para Crianças" e "Para menores de idade" nos metadados do app seja reservado para a Categoria Crianças. Os apps que estiverem fora da Categoria Crianças não podem incluir termos no nome do app, legenda, ícone capturas de tela ou descrição que insinuem que o público-alvo do app são crianças.

### 5.1.5 Serviços de Localização 📍

Use os Serviços de Localização em seu app somente quando for diretamente relevante para os recursos e os serviços fornecidos pelo app. APIs com base em localização não devem ser usadas para fornecer serviços de emergência ou controle autônomo sobre veículos, aeronaves e outros aparelhos, exceto para pequenos aparelhos, como brinquedos e drones leves, ou sistemas de alarme de carro com controle remoto, etc. Você deve notificar e obter consentimento antes de coletar, transmitir ou usar dados de localização. Se o seu app usa Serviços de Localização, você deve explicar a finalidade nele. Consulte as [Human Interface Guidelines](#) para verificar as melhores práticas para fazer isso.

## 5.2 Propriedade Intelectual

Garanta que seu app inclua somente o conteúdo que você criou ou para o qual tem uma licença para usar. Seu app pode ser removido se você passar do limite e tiver usado conteúdo sem permissão. Claro, isso também significa que o app de outra pessoa pode ser removido se ele "pegou emprestado" seu trabalho. Se você acredita que sua propriedade intelectual foi violada por outro desenvolvedor na App Store, envie uma reclamação pelo nosso [formulário online](#). As leis diferem de acordo com países e regiões, mas pelo menos certifique-se de evitar os seguintes erros comuns:

**5.2.1 Em Geral:** não use materiais protegidos de terceiros, como marcas comerciais, trabalhos com direitos autorais ou ideias patenteadas, em seu app sem permissão nem inclua metadados, nomes ou representações falsas ou imitações no pacote de seu app ou nome do desenvolvedor. Os apps devem ser enviados pela pessoa física ou jurídica que possui ou licenciou a propriedade intelectual e outros direitos pertinentes.

**5.2.2 Serviços/Sites de Terceiros:** se seu app usar, acessar, obter renda a partir do acesso a ou exibir conteúdo de um serviço de terceiros, garanta que você tenha permissão especificamente para fazê-lo de acordo com os termos de uso do serviço. A autorização deve ser fornecida mediante solicitação.

**5.2.3 Download de Áudio/Vídeo:** os apps não devem facilitar o compartilhamento ilegal de arquivos ou incluir a capacidade de salvar, converter ou baixar mídia de fontes de terceiros (por exemplo, Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo, etc.) sem autorização explícita dessas fontes. A transmissão de conteúdo de áudio/vídeo também pode violar Termos de Uso; portanto, certifique-se de verificar antes de seu app acessar esses serviços. A autorização deve ser fornecida mediante solicitação.

## 5.2.4 Endossos da Apple:

**(a)** não sugira nem infira que a Apple é a fonte ou o fornecedor do App ou que a Apple endossa qualquer representação específica em relação à qualidade ou à funcionalidade.

**(b)** Se seu app for selecionado como "Escolha do Editor", a Apple aplicará o selo automaticamente.

**5.2.5 Produtos Apple** não crie um app que pareça semelhante a um produto, interface (por exemplo, Finder), app (como App Store, iTunes Store ou Mensagens) ou tema de publicidade da Apple de forma que ele possa ser confundido com um produto Apple. Apps e extensões, incluindo teclados de terceiros e pacotes de adesivos, podem não incluir emojis da Apple. As prévias de músicas do iTunes e Apple Music não podem ser usadas pelo seu valor de entretenimento (por exemplo, como música de fundo para uma colagem de fotos ou trilha sonora de um jogo) ou de qualquer outra maneira não autorizada. Se você disponibilizar prévias de música do iTunes ou Apple Music, deverá exibir um link para a música correspondente no iTunes ou Apple Music. Se seu app exibir círculos de Atividade, eles não devem mostrar os dados de quanto o usuário se movimenta, se exercita e fica em pé de uma maneira que lembre o controle Atividade. As [Human Interface Guidelines](#) têm mais informações sobre como usar os anéis de atividade. Se seu app exibe dados do Tempo da Apple, ele deve seguir os requisitos de atribuição fornecidos na [Documentação do WeatherKit](#).

## 5.3 Jogos, Jogos de Azar e Loterias

Jogos, apostas e loterias podem ser difíceis de gerenciar e tendem a ser uma das ofertas mais regulamentadas na App Store. Inclua essa funcionalidade somente se você tiver analisado totalmente suas obrigações legais em todos os lugares em que o app estiver disponível e estiver preparado para mais tempo durante o processo de análise. Outros aspectos a serem lembrados:

**5.3.1** Sorteios e concursos devem ser patrocinados pelo desenvolvedor do app.

**5.3.2** Regras oficiais para sorteios, concursos e rifas devem ser apresentadas no app e deve ficar claro que a Apple não é um patrocinador nem está envolvida na atividade de maneira alguma.

**5.3.3** Os apps não podem usar a compra dentro do app para comprar crédito ou moeda para uso em conjunto com jogos com dinheiro real de quaisquer tipos.

**5.3.4** Apps que oferecem jogos envolvendo dinheiro real (por exemplo, apostas de esportes, pôquer, jogos de cassino, corrida de cavalos) ou loterias devem ter as permissões e o licenciamento necessários nos locais nos quais o app é usado, devem ser restritos geograficamente a essas localizações e devem ser gratuitos na App Store. Recursos ilegais de jogos de azar, incluindo contadores de cartas, não são permitidos na App Store. Os apps de loteria devem ter consideração, chance e um prêmio.

## 5.4 Apps de VPN

Os apps que oferecem serviços de VPN devem utilizar a [API NEVPNManager](#) e podem ser oferecidos somente por desenvolvedores registrados como uma organização. Você deverá prestar uma declaração clara de quais dados do usuário serão coletados e como serão usados em uma tela de app antes de

qualquer ação do usuário para comprar ou usar o serviço. Os apps que oferecem serviços de VPN não podem vender, usar nem divulgar quaisquer dados a terceiros por nenhum motivo e devem se comprometer com isso em sua política de privacidade. Os apps de VPN não devem violar as leis locais e, se você optar por disponibilizar seu app VPN em um território que exige uma licença de VPN, você deverá fornecer suas informações de licença no campo de notas para a equipe do App Review. Controle parental, bloqueio de conteúdo, apps de segurança, entre outros, de provedores aprovados também podem usar a API NEVPNManager. Os apps que não estiverem em conformidade com esta diretriz serão removidos da App Store e bloqueados da instalação por meio de distribuição alternativa. Além disso, você poderá ser removido do Apple Developer Program.

## 5.5 Gerenciamento de Aparelhos Móveis ↪

Os apps de gerenciamento de aparelhos móveis que oferecem serviços gerenciamento de aparelhos móveis (MDM) devem solicitar este recurso da Apple. Esses apps podem ser oferecidos somente por empresas comerciais, instituições de ensino ou agências governamentais e, em casos limitados, empresas que usam MDM para serviços de controle parental ou segurança do aparelho. Você deverá prestar uma declaração clara de quais dados do usuário serão coletados e como serão usados em uma tela de app antes de qualquer ação do usuário para comprar ou usar o serviço. Os apps de MDM não devem violar as leis aplicáveis. Os apps que oferecem serviços de MDM não podem vender, usar nem divulgar quaisquer dados a terceiros por nenhum motivo e devem se comprometer com isso em sua política de privacidade. Em casos limitados, podem ser permitidas análises de terceiros desde que os serviços obtenham ou transmitam somente dados sobre o desempenho do app de MDM do desenvolvedor e não quaisquer dados sobre o usuário, o aparelho do usuário ou outros apps usados no aparelho. Os apps que oferecem serviços de configuração também devem cumprir esses requisitos. Os apps que não estiverem em conformidade com esta diretriz serão removidos da App Store e bloqueados da instalação por meio de distribuição alternativa. Além disso, você poderá ser removido do Apple Developer Program.

## 5.6 Código de Conduta do Desenvolvedor ↪

Trate todos com respeito, seja em suas respostas às avaliações da App Store, solicitações de suporte ao cliente ou ao se comunicar com a Apple, incluindo suas respostas no App Store Connect. Não se envolva em nenhum tipo de assédio, práticas discriminatórias, intimidação, bullying e não incentive outras pessoas a fazerem nada do que foi descrito acima. Comportamentos repetidamente manipuladores ou enganadores ou outro tipo de conduta fraudulenta resultarão em sua remoção do Apple Developer Program.

A confiança do cliente é fundamental no ecossistema de apps. Os apps não devem nunca perturbar os usuários nem tentar iludir os clientes, induzi-los a fazer compras indesejadas, forçá-los a compartilhar dados não necessários, aumentar os preços de forma enganosa, cobrar por recursos ou conteúdo que não é entregue ou participar de outras práticas de manipulação dentro ou fora do app.

Sua conta do Developer Program será encerrada se você participar de atividades ou ações que não estão de acordo com o Código de Conduta do Desenvolvedor. Para restaurar sua conta, você deverá fornecer uma declaração por escrito informando as melhorias que pretende fazer. Se seu plano for aprovado pela Apple e confirmarmos que as alterações foram feitas, sua conta poderá ser restaurada.

### 5.6.1 Avaliações da App Store

As avaliações dos clientes na App Store podem ser uma parte integral da experiência do app; portanto, você deve tratar os clientes com respeito ao responder aos comentários deles. Mantenha suas respostas direcionadas aos comentários do usuário e não inclua informações pessoais, spam ou marketing em suas respostas.

Use a API fornecida para solicitar que os usuários avaliem seu app. Essa funcionalidade permite que os clientes enviem avaliações e classificações para a App Store sem o inconveniente de sair do app; nós não permitiremos solicitações personalizadas de avaliação.

### 5.6.2 Identidade do Desenvolvedor ↗

Fornecer informações comprovadas para a Apple e os clientes é fundamental para a confiança dos clientes. Sua representação de si mesmo, sua empresa e suas ofertas na App Store ou em mercados alternativos de apps deve ser precisa. As informações fornecidas devem ser verdadeiras, relevantes e atualizadas para que a Apple e os clientes compreendam com quem estão falando e possam entrar em contato com você sobre quaisquer problemas.

### 5.6.3 Descoberta de Fraude

A participação na App Store exige integridade e um compromisso em construir e manter a confiança do cliente. Manipular elementos da experiência do cliente na App Store, como gráficos, avaliações de busca ou encaminhamentos para o seu app, desgasta a confiança do cliente e não é permitido.

### 5.6.4 Qualidade do App

Os clientes podem esperar a mais alta qualidade da App Store e manter o conteúdo de alta qualidade, os serviços e as experiências promove a confiança do cliente. Os indicativos de que esta expectativa não está sendo atendida incluem um alto número de relatórios de clientes a respeito de questões com seu app, como avaliações negativas de clientes e um excesso de solicitações de reembolso. A incapacidade de manter a alta qualidade pode ser um fator decisivo a respeito de se o desenvolvedor está cumprindo o Código de Conduta do Desenvolvedor.

---

## Após o Envio

Depois que você enviar seu app e metadados no App Store Connect e estiver no processo de análise, considere o seguinte:

- **Cronograma:** a equipe do App Review avaliará seu app assim que for possível. No entanto, se seu app for complexo ou apresentar novos problemas, ele pode exigir uma análise mais minuciosa. Lembre-se de que se seu app for rejeitado repetidamente por violar a mesma diretriz ou caso você tenha tentado manipular o processo de App Review, a análise do seu app levará mais tempo para ser concluída. Saiba mais sobre [App Review](#).

- **Atualizações de Status:** o status atual do seu app será refletido no App Store Connect, permitindo que você verifique o status por lá.
- **Agilizar Solicitações:** se você tiver um problema crítico de prazo, será possível [solicitar uma análise com prioridade](#). Respeite seus colegas desenvolvedores ao solicitar prioridade na análise somente quando realmente for necessário. Se descobirmos que isso não é verdade, podemos rejeitar suas solicitações a partir de então.
- **Data de Lançamento:** se sua data de lançamento estiver definida como uma data futura, o app não aparecerá na App Store até essa data, mesmo se for aprovado pela equipe do App Review. E lembre-se de que pode levar até 24 horas para seu app aparecer em todas as lojas selecionadas.
- **Rejeições:** nosso objetivo é aplicar essas diretrizes de maneira justa e consistente, mas ninguém é perfeito. Se seu app for rejeitado e você tiver dúvidas ou quiser mais informações, use o App Store Connect para se comunicar diretamente com a equipe do App Review. Isso pode ajudar você a colocar seu app na App Store e pode nos ajudar a melhorar o processo de App Review ou identificar uma necessidade de esclarecimento em nossas políticas.
- **Recursos:** se você não concordar com o resultado de sua análise, [envie um recurso](#). Fazer isso pode ajudar a colocar seu app na loja. Você também pode [sugerir alterações nas próprias diretrizes](#) para nos ajudar a melhorar o processo de App Review ou identificar a necessidade de clareza em nossas políticas.
- **Envios de correção de bugs:** para apps que já estão na App Store ou em um mercado alternativo de apps, as correções de bugs não serão atrasadas por violações de diretrizes, exceto aquelas relacionadas a questões legais ou de segurança. Se seu app foi rejeitado, e se qualifica neste processo, use o App Store Connect para se comunicar diretamente com a equipe do App Review indicando que você gostaria de utilizar esse processo e pretende corrigir o problema no próximo envio.

Estamos empolgados para ver o que você criará!

Última atualização: [10 de junho de 2024](#)