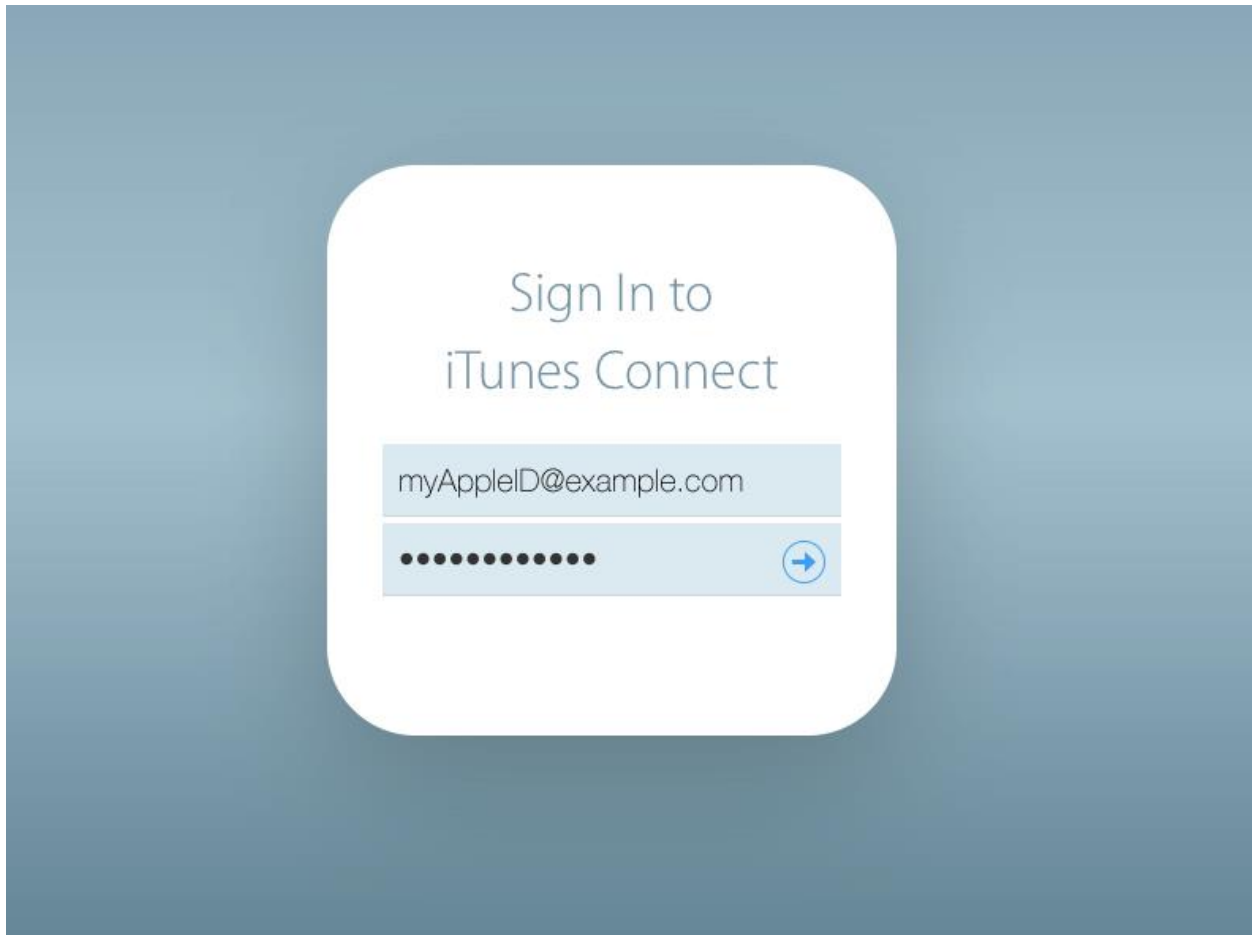


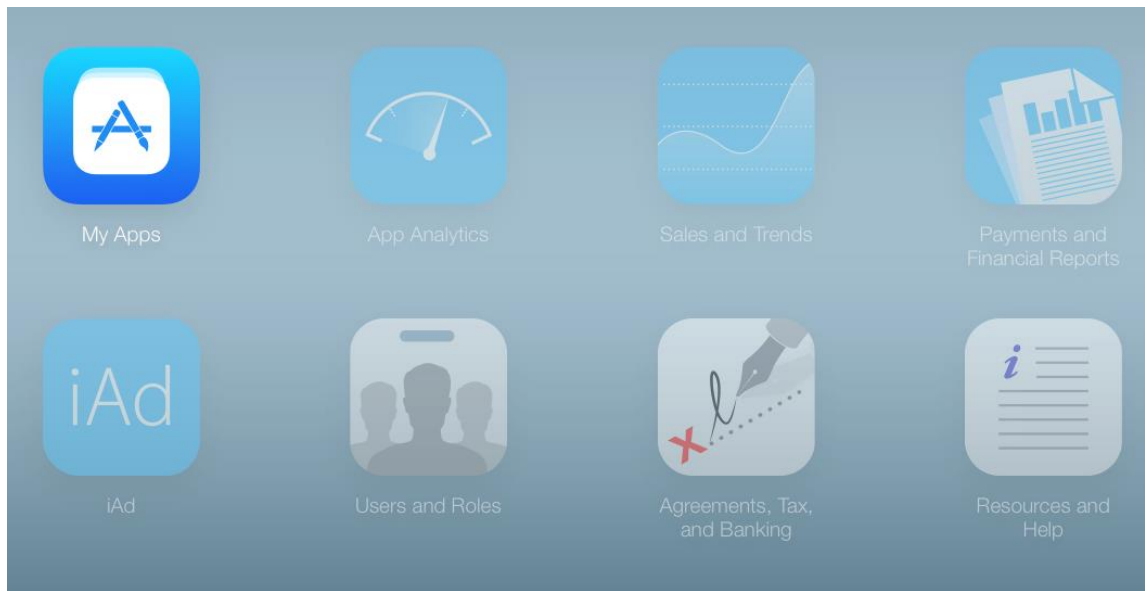
IN-APP PURCHASES ANLEGEN

Loggen Sie sich bei iTunes Connect mit Ihrer **Apple ID** ein:

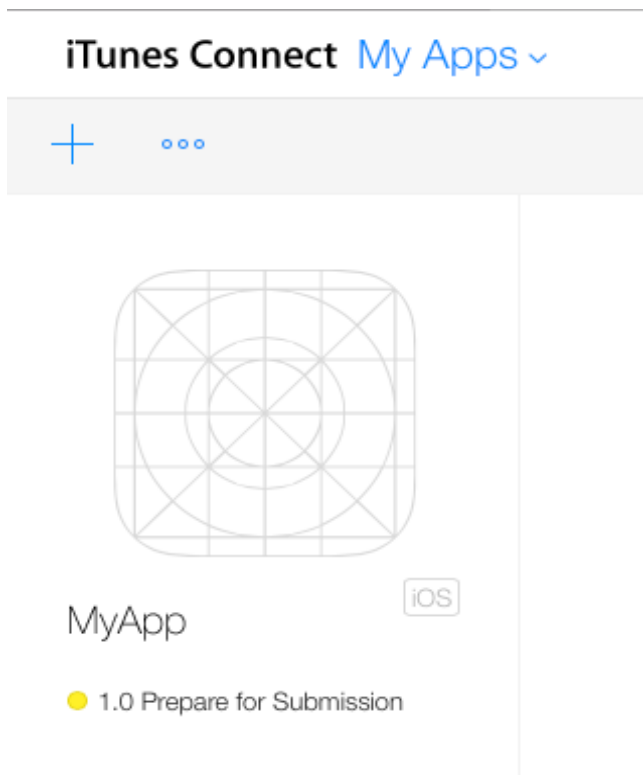
<https://itunesconnect.apple.com/>



Wählen Sie **My Apps** aus.




Wählen Sie **Ihre App** aus oder erstellen Sie eine neue App mit den **“+” Button**.



Wählen Sie **In-App Purchases** aus.

iTunes Connect [My Apps](#) ▾

[< My Apps](#)



MyApp iOS


● 1.0 Prepare for Submission

[Versions](#) [Prerelease](#) [Pricing](#) [In-App Purchases](#)

1.0

Klicken Sie auf **Create New**.

[Create New](#) **MyApp – In-App Purchases**



MyApp

Apple ID: 1018790734 Bundle ID: io.fortyone.MyApp

The first In-App Purchase for an app must be submitted for review at the same time that you submit an app version. You must do this on the Version Details page. Once your binary has been uploaded and your first In-App Purchase has been submitted for review, additional In-App Purchases can be submitted using the table below.

Wählen Sie **die Art** des In-App Purchases aus.

MyApp — In-App Purchases

Select Type

Select the In-App Purchase type you want to create. If a type is missing, make sure you have agreed to the most recent Paid Applications agreements. To do so, the user with the Legal role must go to [Agreements, Tax, and Banking](#). Ensure that you also agreed to the [Developer Program License Agreement](#) before you go to Agreements, Tax, and Banking. You should also ensure that your app is not vulnerable to fraudulent In-App Purchases, review the [In-App Purchase Receipt Validation documentation](#).

[Learn more about offering In-App Purchases.](#)

Consumable
A consumable In-App Purchase must be purchased every time the user downloads it. One-time services, such as fish food in a fishing app, are usually implemented as consumables.

Select

Non-Consumable
Non-consumable In-App Purchases only need to be purchased once by users. Services that do not expire or decrease with use are usually implemented as non-consumables, such as new race tracks for a game app.

Select

Auto-Renewable Subscriptions
Auto-renewable Subscriptions allow the user to purchase updating and dynamic content for a set duration of time. Subscriptions renew automatically unless the user opts out, such as magazine subscriptions.

Select

Free Subscription
Free subscriptions are a way for developers to put free subscription content in Newsstand. Once a user signs up for a free subscription, it will be available on all devices associated with the user's Apple ID. Note that free subscriptions do not expire and can only be offered in Newsstand-enabled apps.

Select

Non-Renewing Subscription
Non-Renewing Subscriptions allow the sale of services with a limited duration. Non-Renewing Subscriptions must be used for In-App Purchases that offer time-based access to static content. Examples include a one week subscription to voice guidance feature within a navigation app or an annual subscription to online catalog of archived video or audio.

Select

Hinweis: Wenn hier nur ein Punkt auswählbar ist, dann müssen Sie vorher unter **Agreement, Tax and Banking** einen Vertrag/Contract hinterlegen.

Arten von In-App Purchases:

Consumable: können mehrfach erworben werden und sind ein Verbrauchsgut

Non-Consumable: werden einmal erworben und stehen auf jedem Device zur Verfügung; im Gegensatz zum Consumable

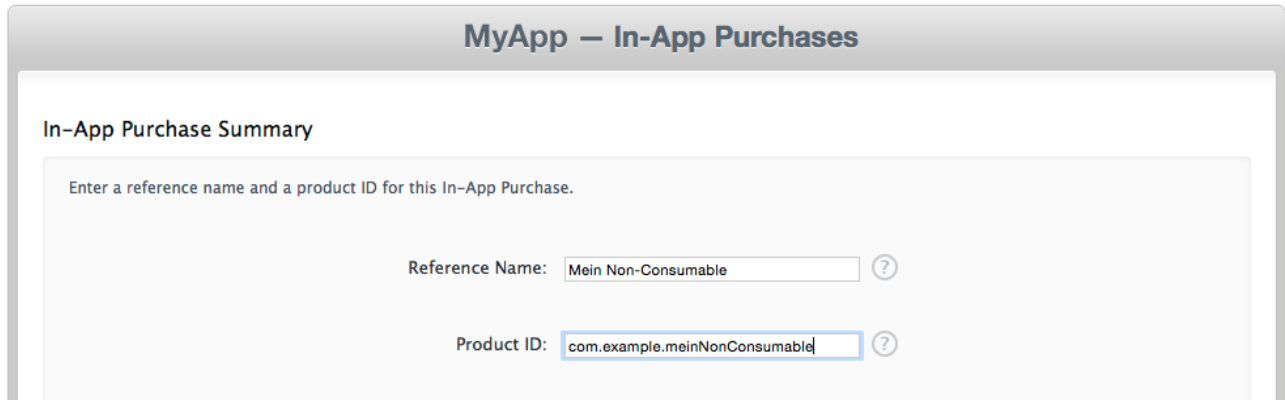
Auto-Renewable Subscriptions: ein Abo, welches sich nach Ablauf erneuert (Zeitungsabo)

Free Subscription: eine Erweiterung von Auto-Renewable Subscription, um kostenlosen Content

Non-Renewing Subscription: ein Abo, welches sich nicht erneuert

Non-Consumable erstellen

Tragen Sie den Namen des Produkts und die ID ein.



MyApp – In-App Purchases

In-App Purchase Summary

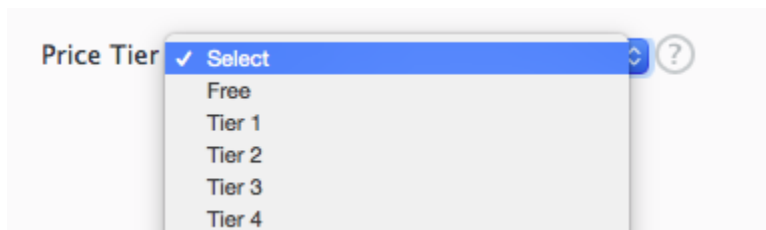
Enter a reference name and a product ID for this In-App Purchase.

Reference Name: ?

Product ID: ?

Hinweis: Wenn Sie sich bei der ID nicht sicher sind und das Produkt bei Apple hosten möchten, dann erstellen sie zuerst das Package für das Content Hosting (siehe unten).

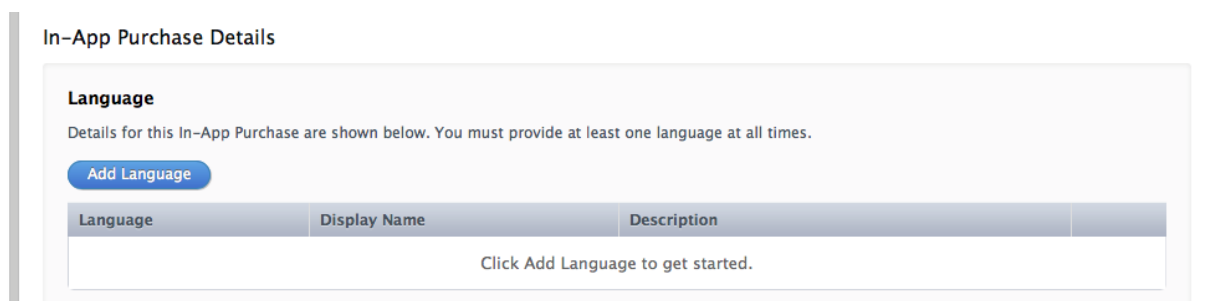
Tragen Sie den Preis ein.



Price Tier ?

- Free
- Tier 1
- Tier 2
- Tier 3
- Tier 4

Fügen Sie mindestens eine Sprache hinzu mit **Add Language**.



In-App Purchase Details

Language

Details for this In-App Purchase are shown below. You must provide at least one language at all times.

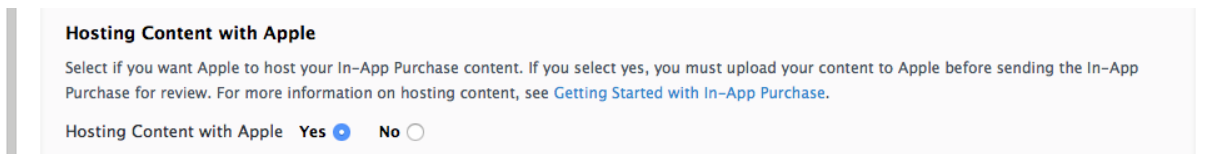
[Add Language](#)

| Language | Display Name | Description |
|------------------------------------|--------------|-------------|
| Click Add Language to get started. | | |

Der Titel und der Beschreibungstext werden später in der App stehen.



Entscheiden Sie, ob der Content bei Apple gehostet werden soll.

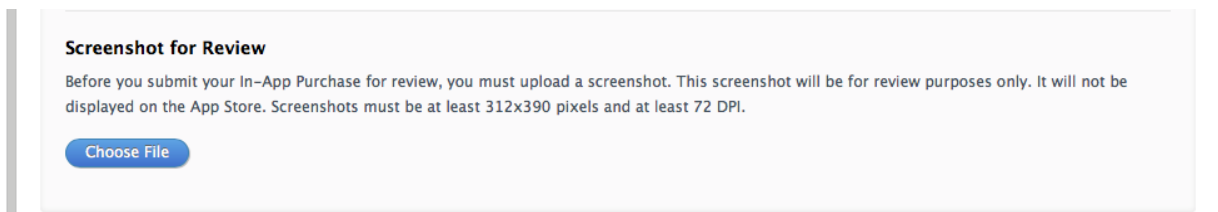


Hosting Content with Apple

Select if you want Apple to host your In-App Purchase content. If you select yes, you must upload your content to Apple before sending the In-App Purchase for review. For more information on hosting content, see [Getting Started with In-App Purchase](#).

Hosting Content with Apple **Yes** **No**

Wählen Sie einen Screenshot aus; dieser ist für den Review Prozess von Apple erforderlich.



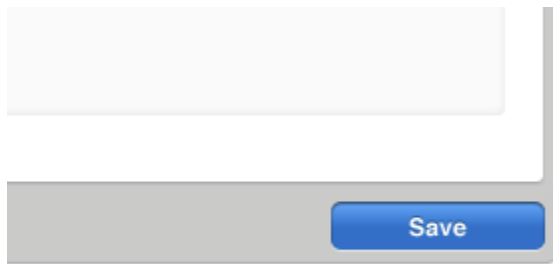
Screenshot for Review

Before you submit your In-App Purchase for review, you must upload a screenshot. This screenshot will be for review purposes only. It will not be displayed on the App Store. Screenshots must be at least 312x390 pixels and at least 72 DPI.

[Choose File](#)

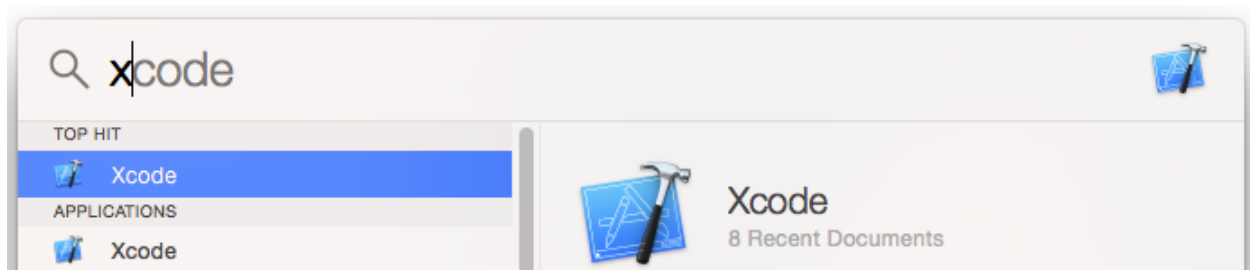
Hinweis: der Screenshot kann vorerst ausgelassen werden, muss aber beim Launch der App vorhanden sein.

Abschließend sichern Sie den Produkteintrag mit **Save**.

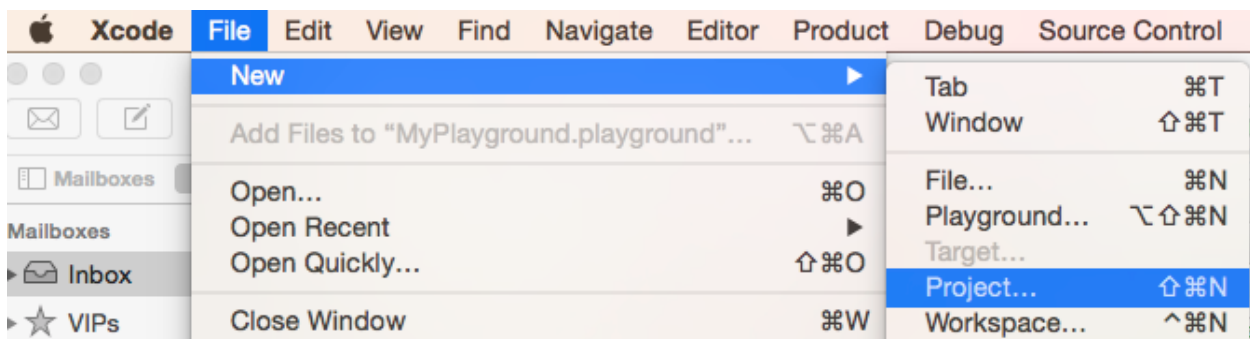


Package für Content Hosting erstellen

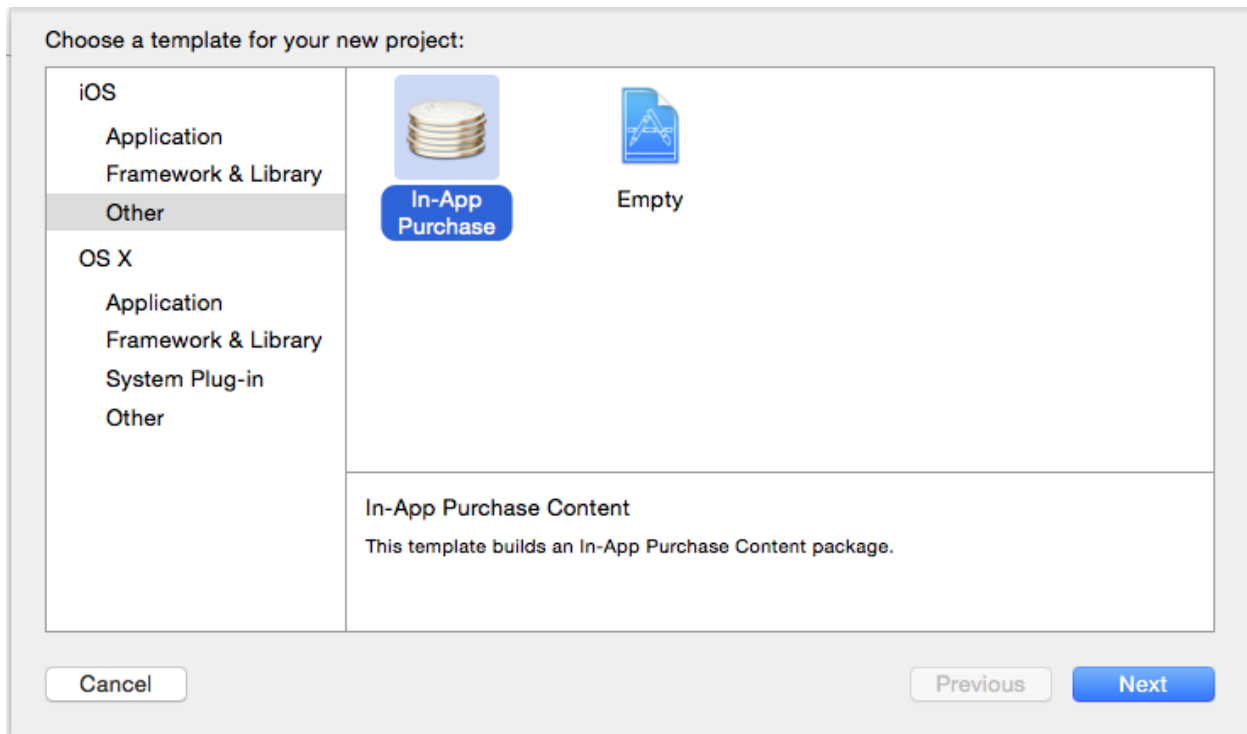
Starten Sie Xcode.



Erstellen Sie ein neues Projekt: File > New > Project



Wählen Sie iOS > Other > In-App Purchase als Template. Mit **Next** bestätigen.



Tragen Sie den Namen des Produkts, den Namen ihrer Firma/Organisation und ihre Organisation ID ein. Mit **Next** bestätigen.

Choose options for your new project:

Product Name:

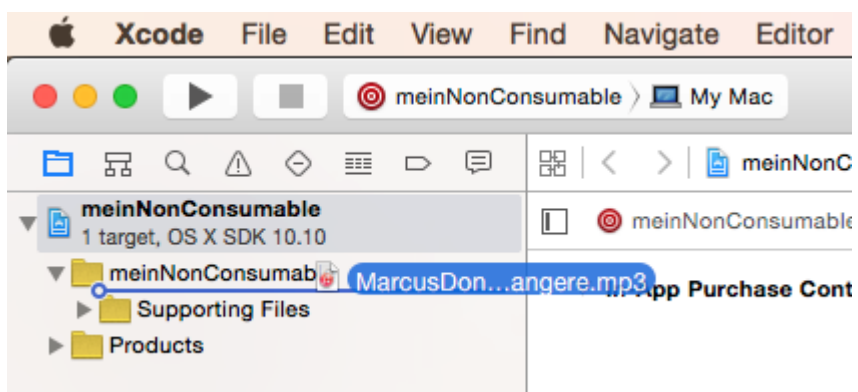
Organization Name:

Organization Identifier:

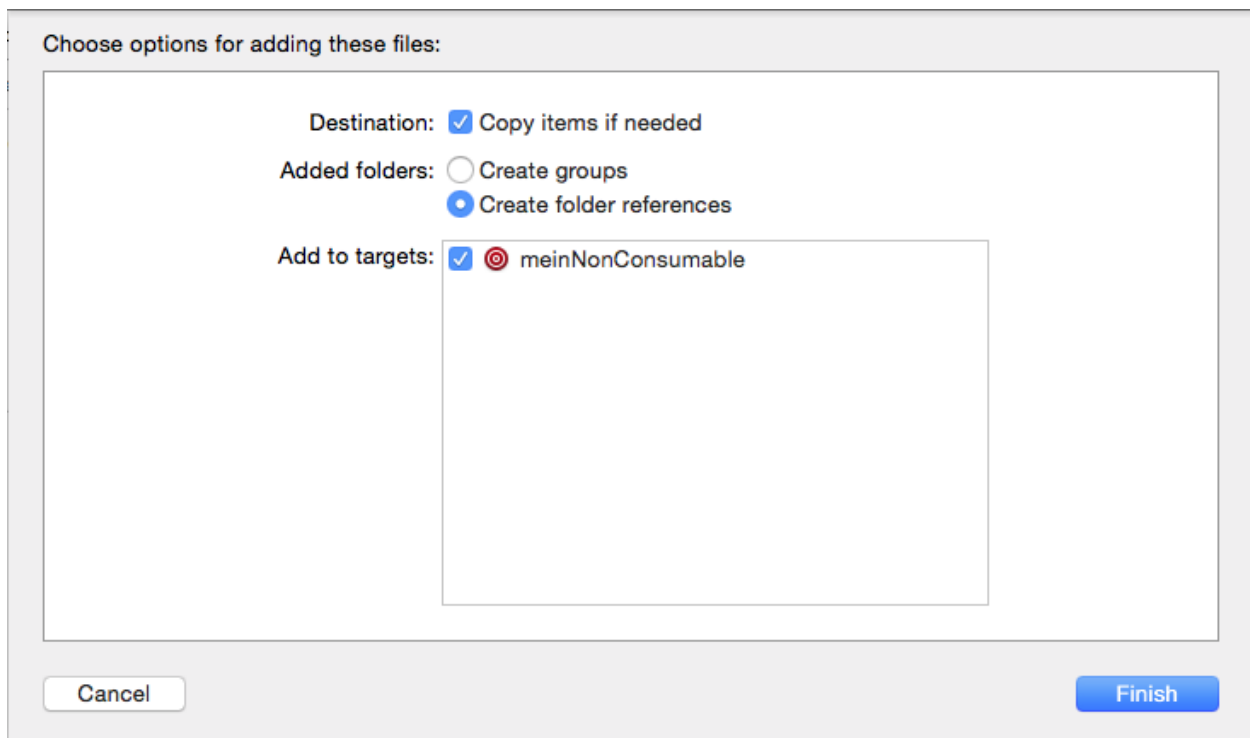
Bundle Identifier: com.example.meinNonConsumable

Hinweis: Ihr Organization Identifier ist Ihre Website mit führendem Länderkürzel (best practice).
Achtung: Der Bundle Identifier **muss** mit der Product ID des In-App Purchase in iTunes Connect übereinstimmen!

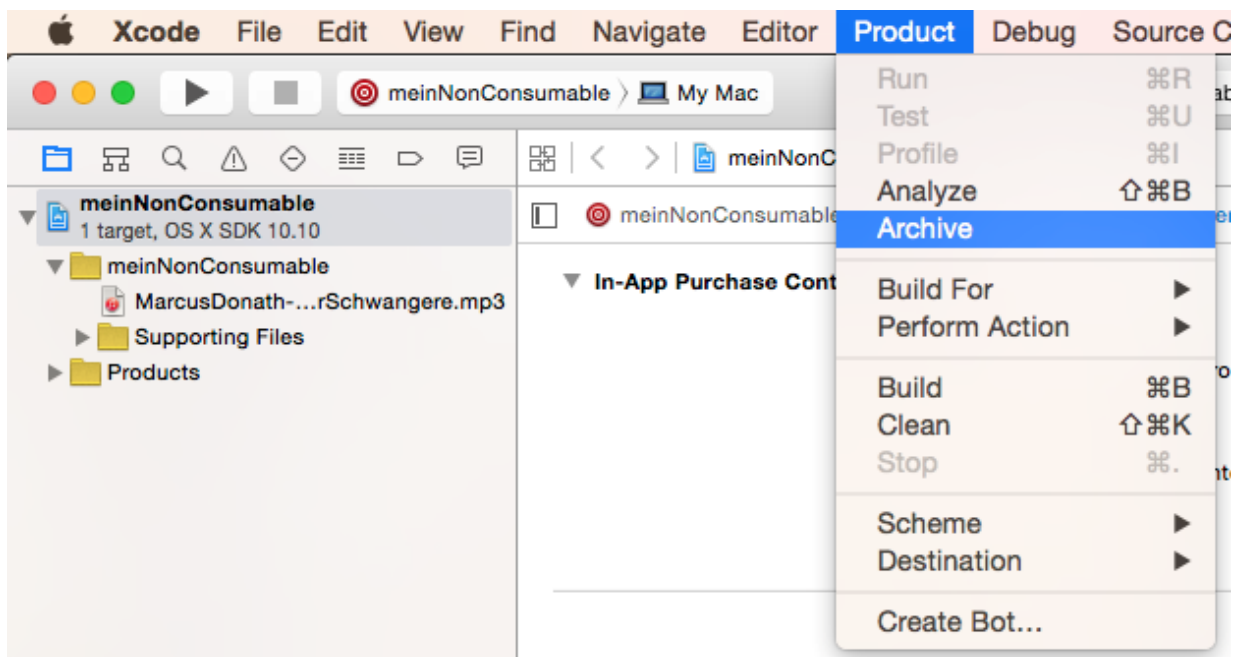
Wählen Sie Ihr Produkt aus der Dateiverwaltung und ziehen es in ihr Projekt.



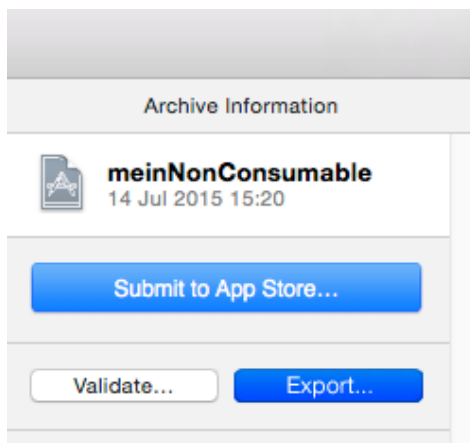
Wählen Sie **Copy items if needed** und bestätigen mit **Finish**.



Anschließend wählen Sie **Product > Archive**



Wenn das Projekt erfolgreich archiviert wurde, klicken sie auf **Export** (rechts).

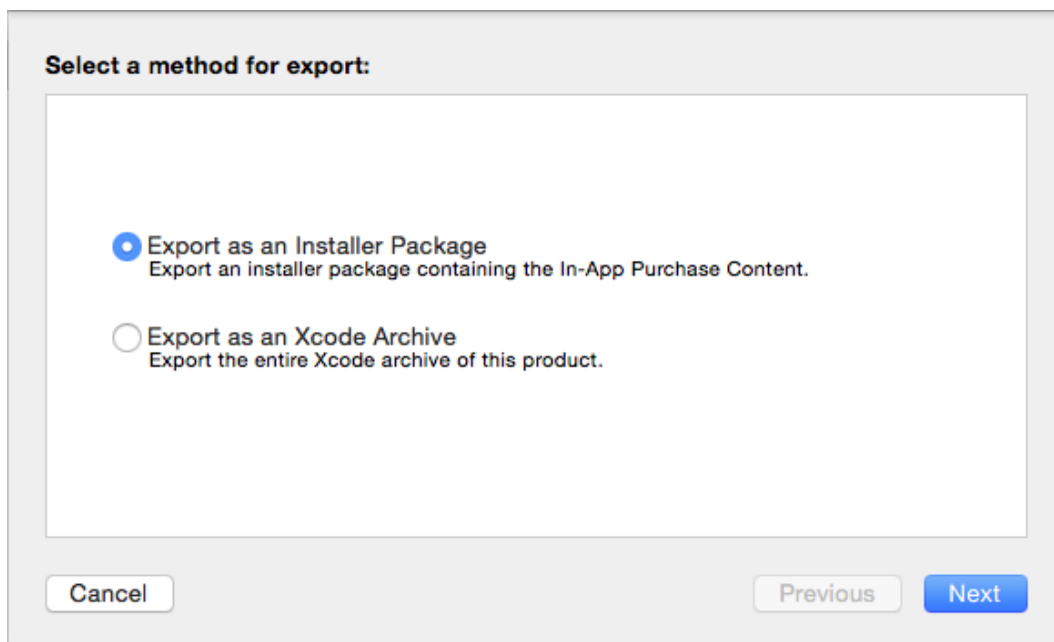


Hinweis: Wenn das Projekt nicht erfolgreich archiviert wurde, dann gehen Sie auf **Product > Build > Clean**

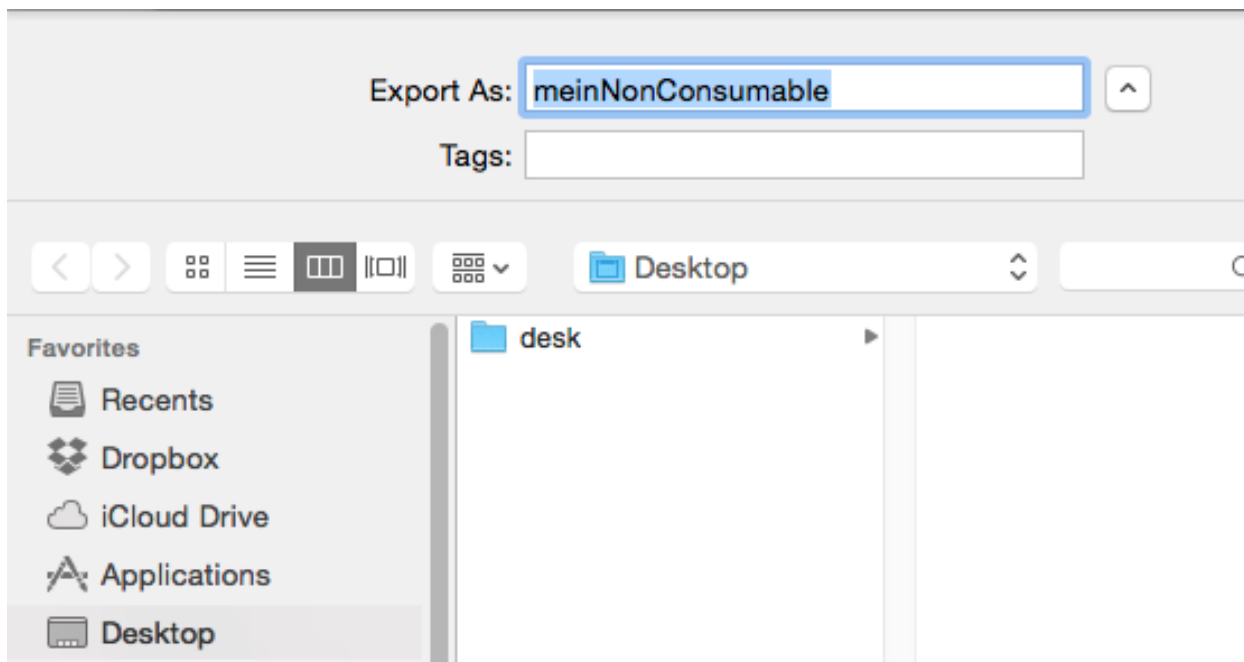
Falls weiterhin ein Fehler auftreten sollte, überprüfen Sie bitte:

- Ist Ihr Entwickler-Account hinterlegt?
- Stimmt der Product Identifier mit dem Bundle Identifier des Produkts überein?

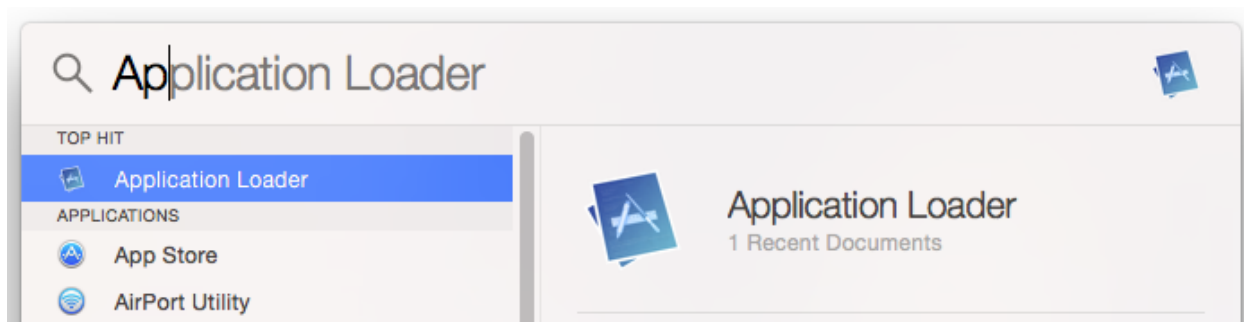
Belassen Sie die Standard Einstellung auf **Export as an Installer Package** und bestätigen mit **Next**.



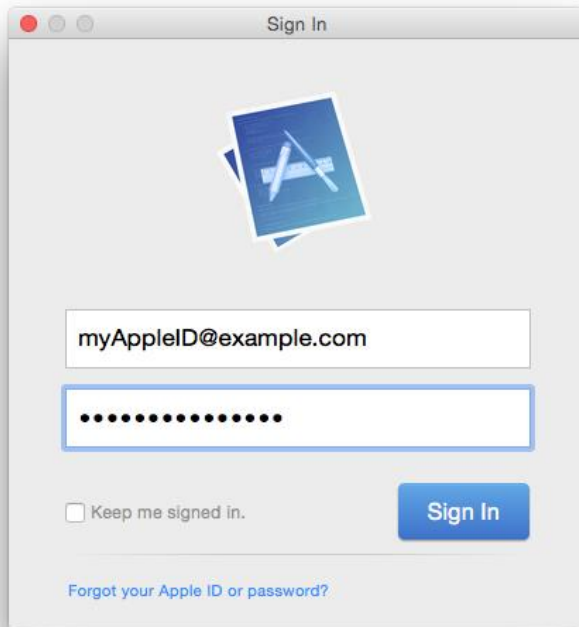
Speichern Sie die Datei und bestätigen mit **Export**.



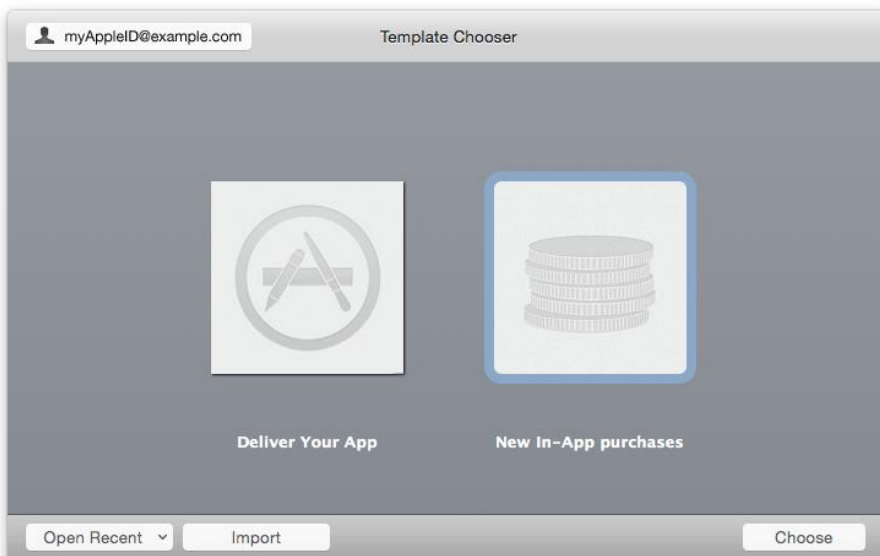
Starten Sie den **Application Loader**.



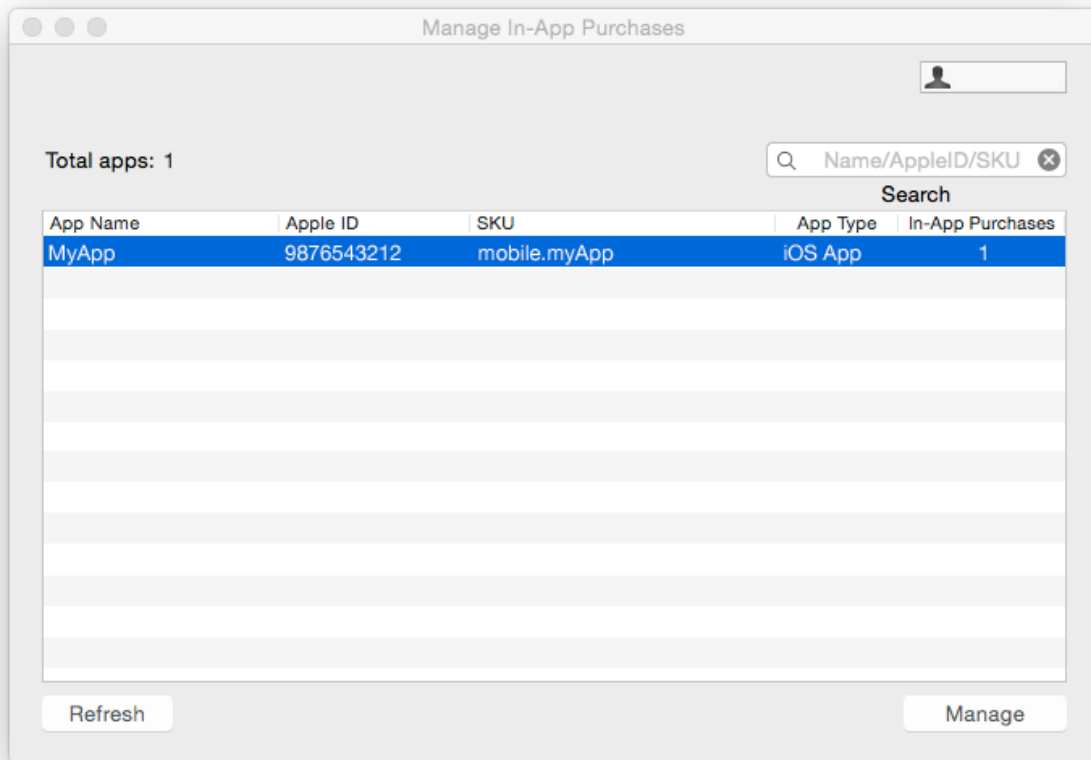
Loggen Sie sich mit ihrer **Apple ID** des Entwickler Accounts ein.



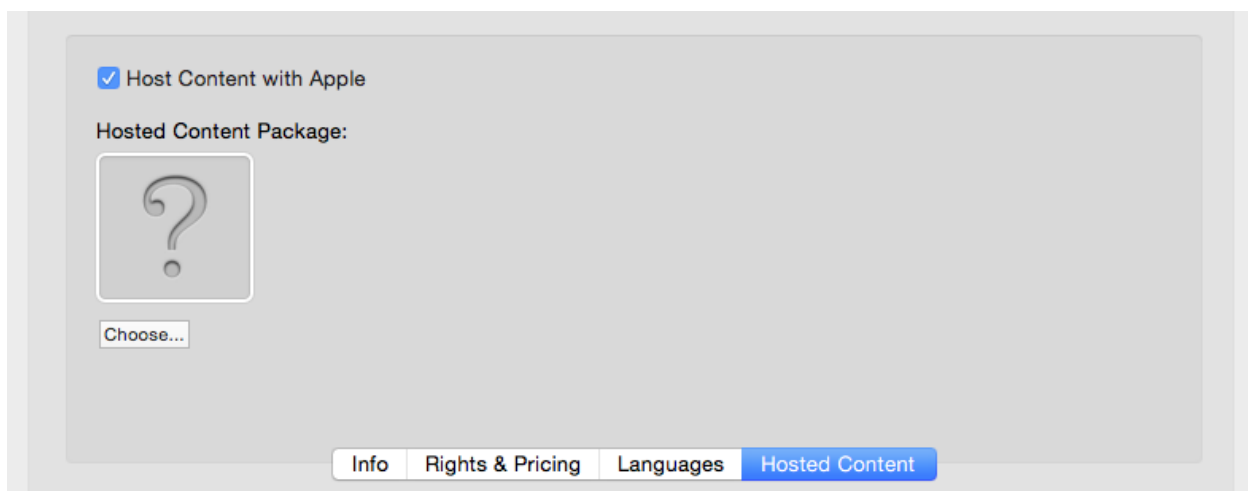
Wählen Sie **New In-App purchases** aus.



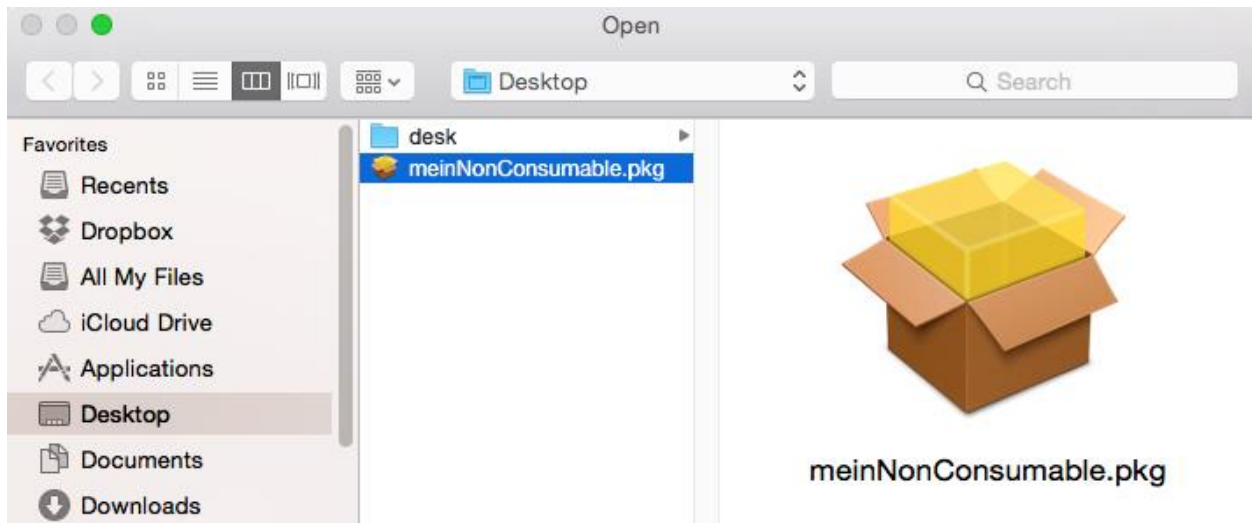
Doppelklicken Sie Ihre App, die Sie in iTunes Connect erstellt haben.



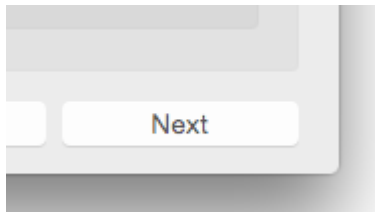
Klicken Sie **Hosted Content** und anschließend **Choose**.



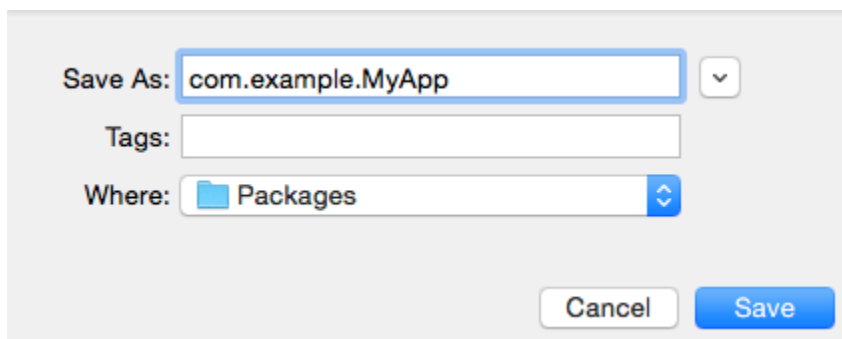
Wählen Sie das .pkg aus, welches Sie über die Archivierung exportiert haben und bestätigen mit **Open**.



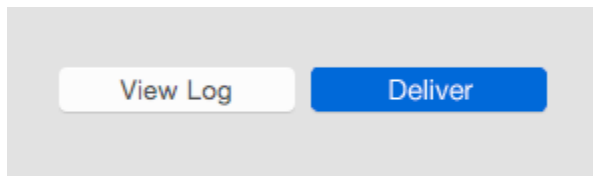
Wählen Sie **Next**.



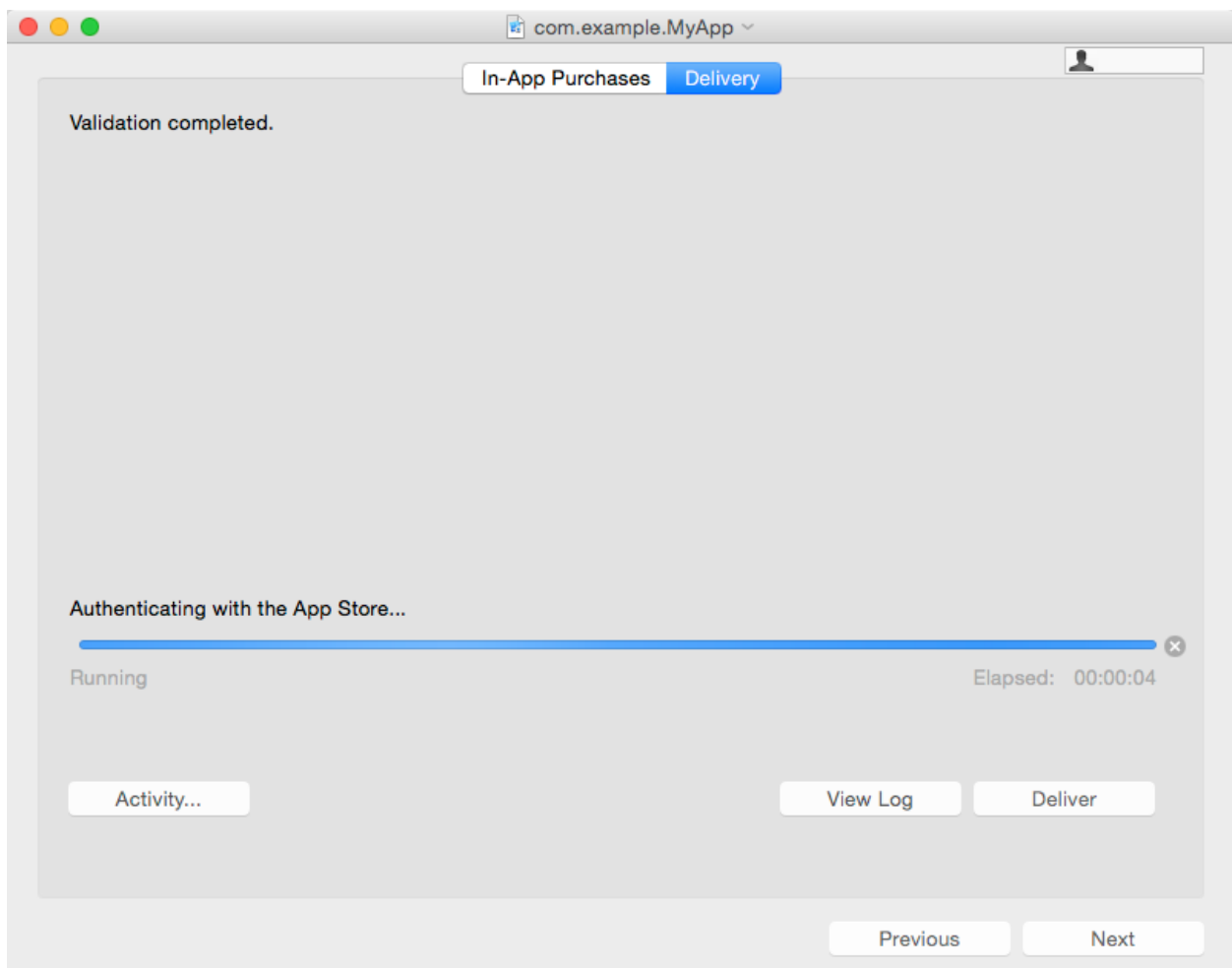
Xcode speichert nun nochmal ihr Projekt. Klicken Sie auf **Save**.



Klicken Sie auf **Deliver**.



Warten Sie bis der Hochladevorgang abgeschlossen ist. Dies kann eine Weile dauern.



Wenn Ihr Produkt **erfolgreich hochgeladen** wurde, sehen Sie diesen Screen:

