= iPhone Apps laufen lassen

== Im iPhone Simulator # einen Mac zulegen, # kostenlos als "Registered Developer" registrieren, # XCode installieren und los!

== Auf dem eigenen iPhone zusätzlich zum Vorherigen: # ein iPhone oder einen iPod-Touch anschaffen, # für 100 USD im "iPhone Developer Program" anmelden, # Development Provisioning Profile anlegen und einhaken

== Auf bis zu 100 anderen Geräten zusätzlich zum Vorherigen:

per "Ad Hoc Distribution" (per Mail oder Webserver) "Publishing Applications for Testing" im PDF,

die 40-stelligen Hex Geräte IDs - genannt "Identifizierung..." - der Testgeräte einsammeln - siehe Seite 65 in "Publishing Applications for Testing" - PDF oder das HowTo im Program Portal, # im "Program Portal" (PP) unter http://developer.apple.com/iphone als "Device" hinzufügen, # im PP App ID anlegen (mit ID passend zur info.plist Bundle Identifier aus dem Projekt), # im

PP "Development Provisioning Profile" anlegen und runterladen (Datei *.mobileprovision), # im XCode Organizer einfügen (oder nach \$HOME/Library/MobileDevice/Provisioning\

Profiles kopieren), # in XCode unter "Project → Edit Project Settings → Build Tab → Code Signing → Code Signing Identity → Any iPhone OS Device" eintragen, # Projekt für "Device | Release" neu bauen, # Datei *.mobileprovision und Verzeichnis build/Release-iphoneos/*.app zum Tester transportieren (z.B. als zip), # dort auspacken, in "iTunes -> Mediathek -> Programe" "hineinziehen" und auf's Gerät damit. # voilá!

== Als kostenlose App im Appstore verteilen zusätzlich zum Vorherigen: # ? ? ? == Als Bezahl-App im Appstore verteilen zusätzlich zum Vorherigen: # iTunes Connect Konto & Steuerinfos # ? ? ?

iPhone, iTunesConnect, AppStore, XCode, Provisioning, Profile

From: http://wiki.mro.name/ - []

Permanent link: http://wiki.mro.name/orga/apple

Last update: 2009/12/20 00:07



apple

1/1

