

夏树正茂

花有重开日，人无再少年。

- [RSS](#)

<input type="text" value="搜索"/>
<input type="text" value="网站导航..."/>

- [Blog](#)
- [Archives](#)

iOS中如何在一个工程创建多个App

2016 年1 月23 日 8:11 pm | [Comments](#)

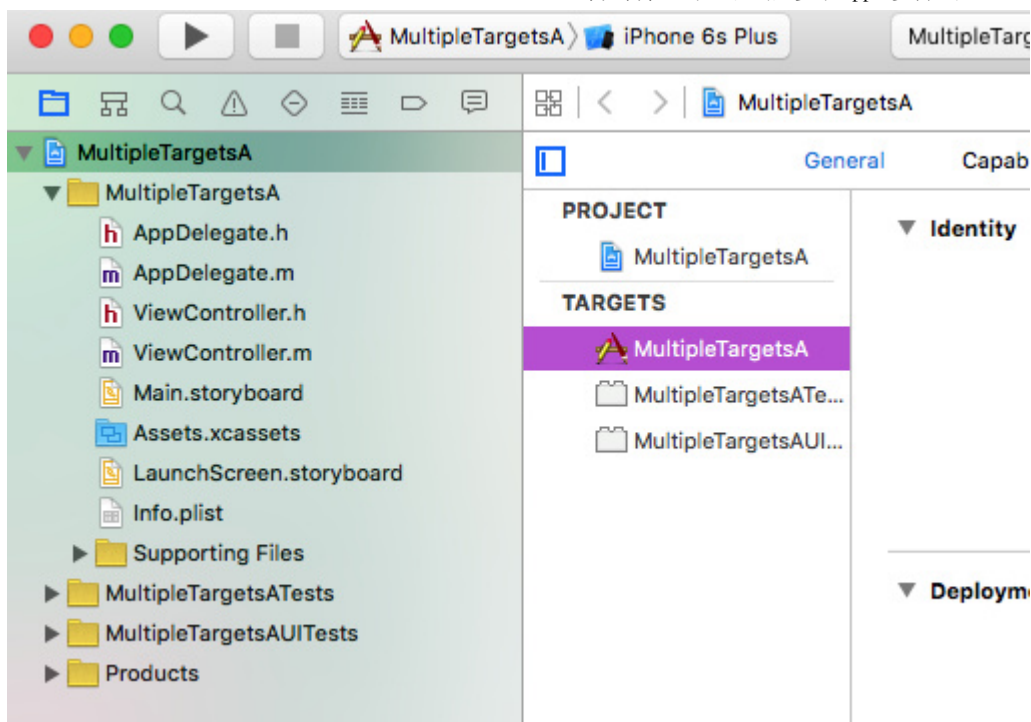
一般情况下，我们是一个App应用对应一个xcode Project，但是如果你需要同时开发多个产品，而这些产品90%的数据结构以及交互方式都一样，呈现在用户面前的这两个产品，最大的不一样就是UI元素以及某些配色时，如果这个时候还是一个App一个xcode Project，普遍的做法是：

你会先开发完成一个产品，然后在复制到其他的产品中，非常的麻烦而且效率很低，你需要一个一个文件去比对。如果你使用模块的方式，开发完一个模块，然后再利用pod的方式导入到其他产品中，虽然这样可行，但是涉及到产品的迭代开发以及产品的随时会变的交互，模块的细化分很难实现。

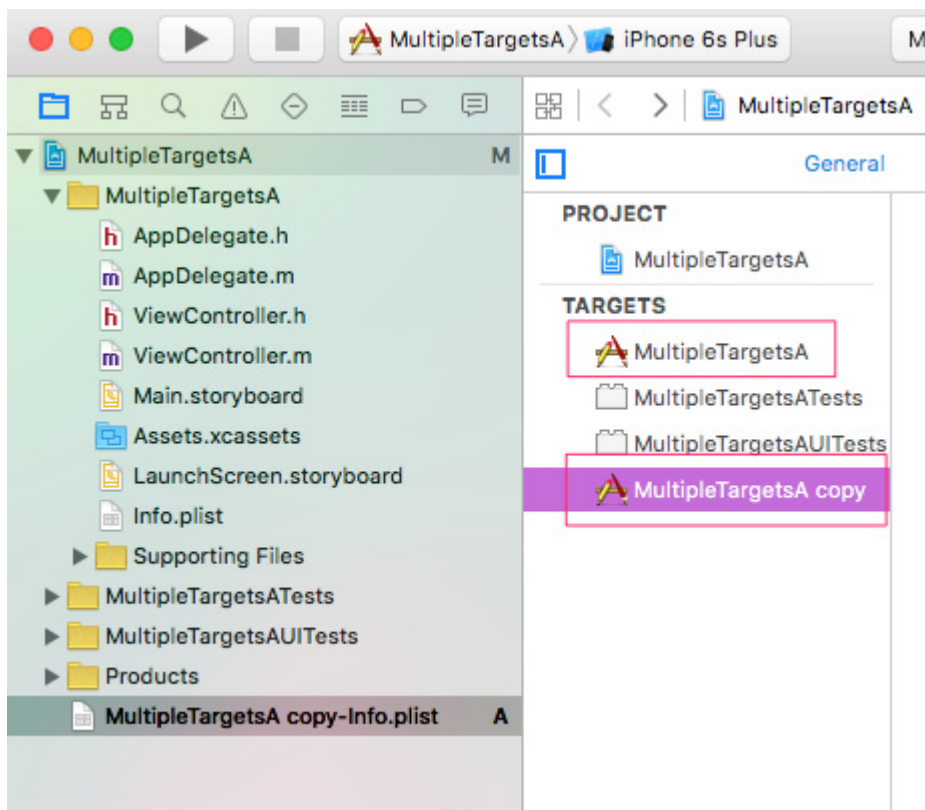
如果你也面临这样的问题，不妨考虑一下下面讲的一个工程来开发多个App：

1、创建新的Target

如果现在你已经有个一个产品叫MultipleTargetA，如下图所示：



这时你想添加一个叫MultipleTargetB的产品，你需要做的是按如下的步奏进行创建：选择Project -> Targets -> 右击MultipleTargetsA -> 选择Duplicate，这时我们就按照MultipleTargetsA复制了一个产品MultipleTargetsA copy，并且你会看到多出了一个文件MultipleTargetsA copy-Info.plist，如下图所示：

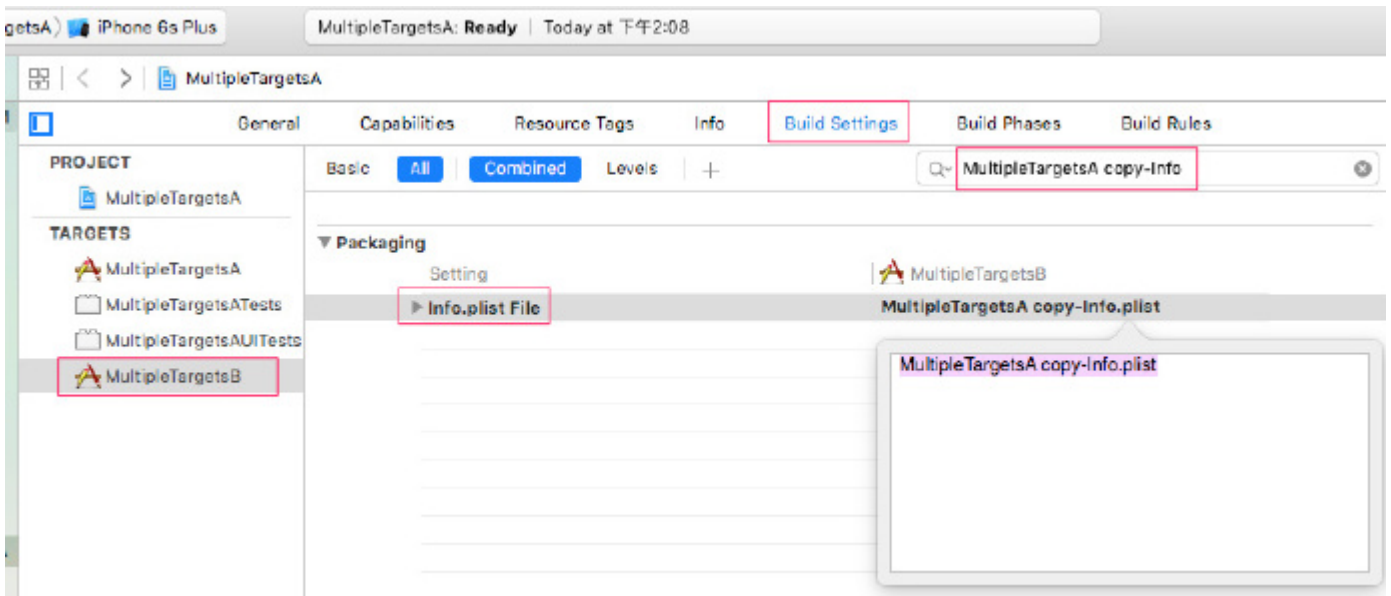


将TARGETS里面的MultipleTargetsA copy改名为MultipleTargetsB（选中回车进入编辑）。

2、编辑plist文件

上面讲到了当我们创建新的Target后会多出一个MultipleTargetsA copy-Info.plist文件，这个plist文件就是控制MultipleTargetsB的名称，版本等信息的文件，我们为了统一将他改为

MultipleTargetsB-Info.plist, 在修改名字之前你需要在MultipleTargetsB的Build Settings中找到MultipleTargetsA copy-Info.plist一项, 待会儿我们修改完这个plist文件以后, 还需要在这里填入它正切的位置信息。这样程序执行时才能找到它, 不然程序是不能通过编译的:

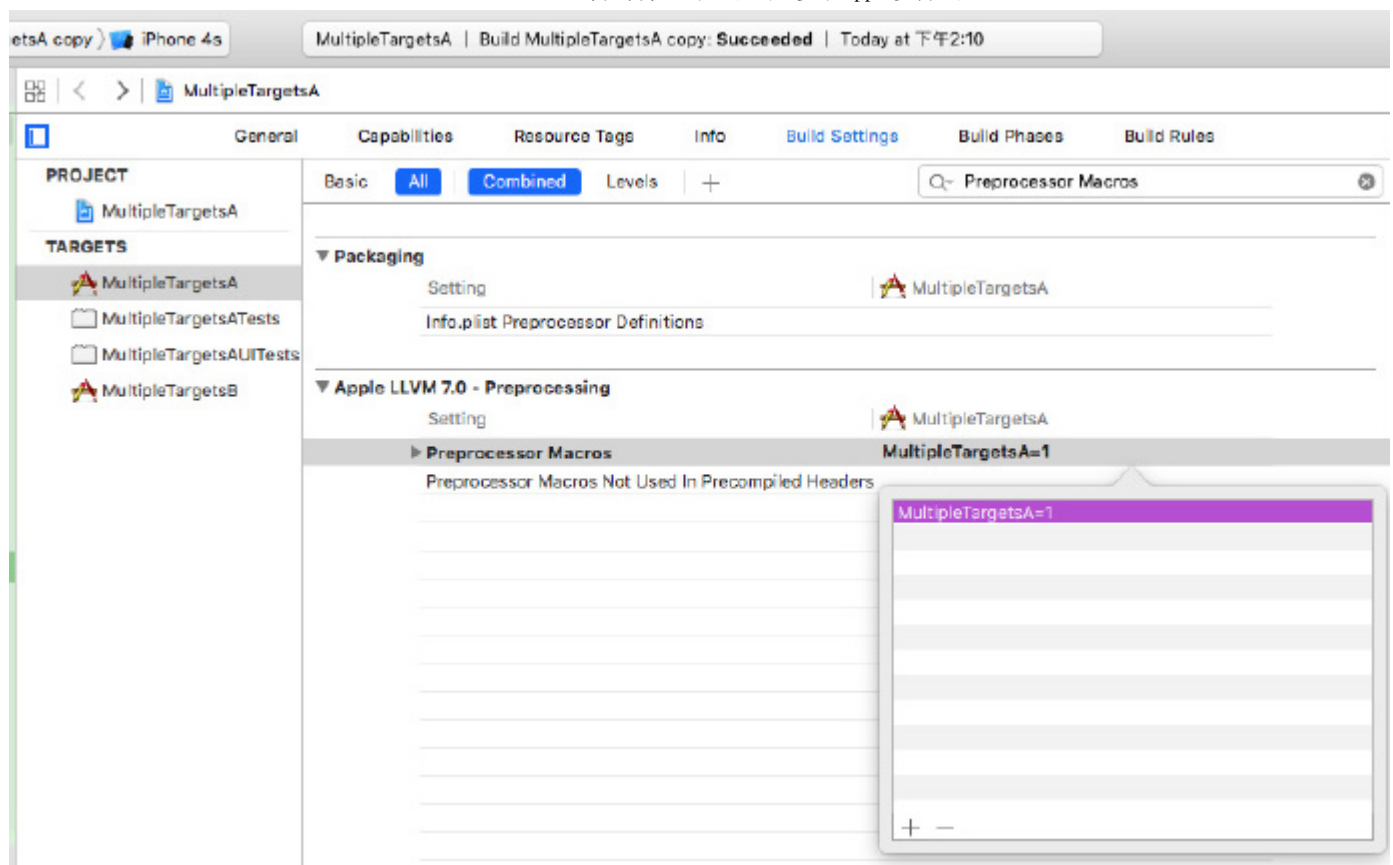


处理完上面的操作后, 程序能正常通过编译后我们还需要修改plist文件里面的一下符合我们预期的信息:

Key	Type	Value
Information Property List	Dictionary	(15 items)
Localization native development re...	String	en
Executable file	String	\$(EXECUTABLE_NAME)
Bundle identifier	String	\$(PRODUCT_BUNDLE_IDENTIFIER)
InfoDictionary version	String	6.0
Bundle name	String	\$(PRODUCT_NAME)
Bundle OS Type code	String	APPL
Bundle versions string, short	String	1.0
Bundle creator OS Type code	String	????
Bundle version	String	1
Application requires iPhone enviro...	Boolean	YES
Launch screen interface file base...	String	LaunchScreen
Main storyboard file base name	String	Main
Required device capabilities	Array	(1 item)
Supported interface orientations	Array	(3 items)
Supported interface orientations (i...	Array	(4 items)

3、定义Preprocessor Macros

现在我们的工程里面同时包含了两个Target, 现在工程里面的类是这两个Target公用的, 如果你想在 一个类里面区分是MultipleTargetsA还是MultipleTargetsB, 这时你就需要用到Preprocessor Macros了, 它的定义很简单, 选中一个Target, 然后在Build Settings里面搜索Preprocessor Macros一项, 然后在里面添加表明是MultipleTargetsA的宏:

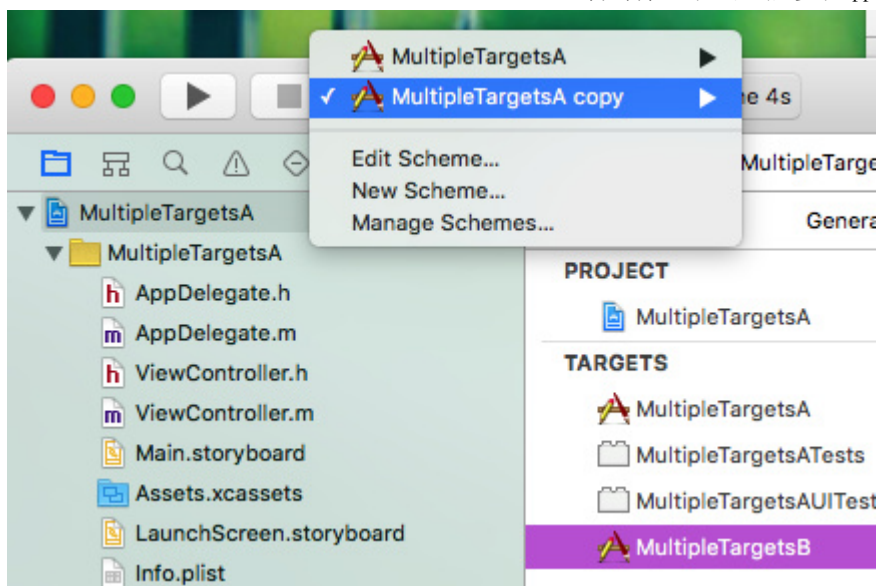


假如我们为MultipleTargetsA和MultipleTargetsB分别按如上步骤添加了标识：MultipleTargetsA和MultipleTargetsB,那在某个类里面判断现在编译的目标是哪个Target就变得简单了

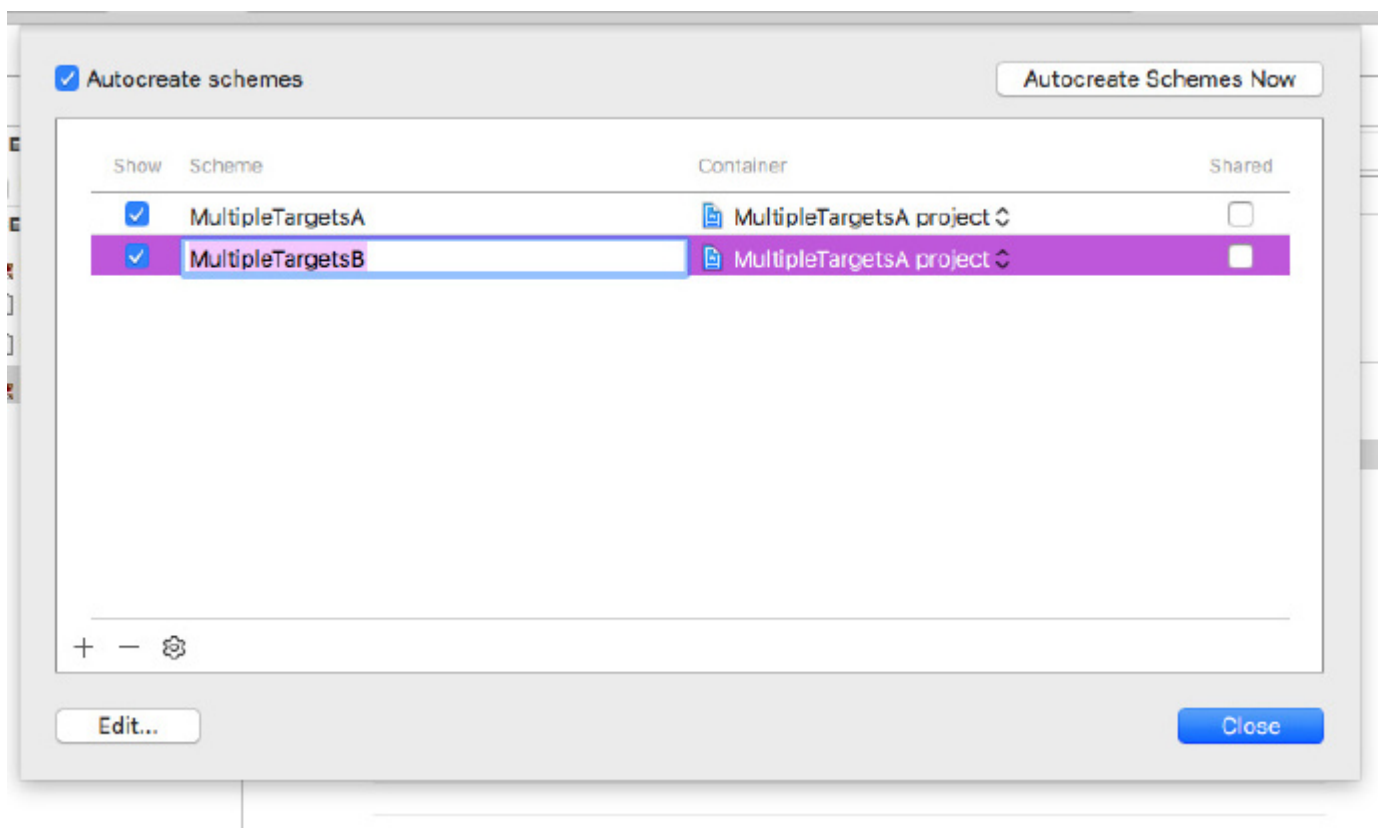
```
1 - (void)someFunction
2 {
3 #ifdef MultipleTargetsA
4     NSLog(@"Build For Target MultipleTargetsA!");
5 #else
6     NSLog(@"Build For Target MultipleTargetsB!");
7 #endif
8 }
```

4、修改Scheme

现在MultipleTargetsB的Scheme还是MultipleTargetsA copy:

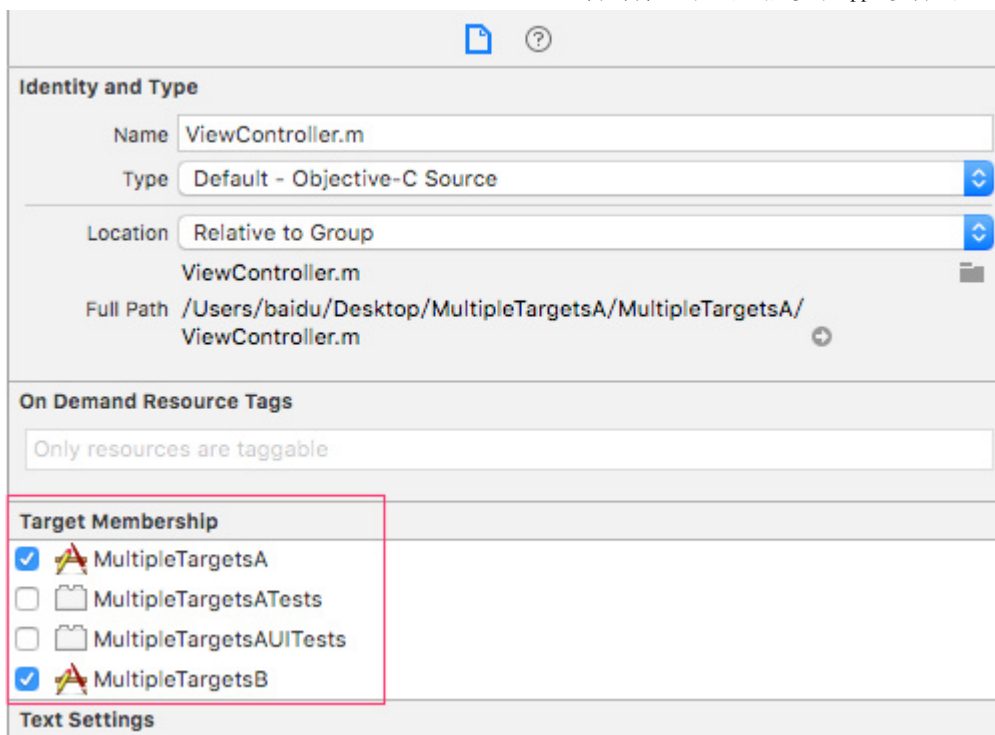


我们可以通过Manage Schemes, 选择MultipleTargetsA copy, 然后按回车键进行编辑, 将它改为MultipleTargetsB:



5、资源文件和类文件

上面说了几个APP%90是相同的, 不同的地方的资源文件和类文件如果要加以区分, 比如A.m类属于MultipleTargetsA而不属于MultipleTargetsB, 这时我们可以利用Xcode的Target Membership功能, 来选择该类属于哪个Target。



对于Assets文件来说，它只能整体的选择某个Target，所以不同的Target你可能需要建立不同的Assets文件。

Posted by 梁炜V 2016 年1 月23 日 8:11 pm

[Tweet](#)

[« Classes and Metaclasses iOS测试之UIAutomation介绍 »](#)

Comments

0条评论 夏树正茂

1 登录 ▾

❤ 推荐  分享

评分最高 ▾



开始讨论...

通过以下方式登录

或注册一个 DISQUS 帐号 

来做第一个留言的人吧！

在 夏树正茂 上还有

我所理解的Runtime

2条评论 • 2年前



Joe Cloud — 确实比较别扭，就像重载和覆盖一样，大家都习惯了，可以理解为‘人云亦云’

ContentCompressionResistance和ContentHugging详解

1条评论 • 2年前



常五国 — 谢谢分享,但是我发现iphone6和iphone6p上label还是被拉伸了,想请教下是什么原因?changwuguo@qq.com

 订阅  在您的网站上使用  Disqus添加  Disqus添加  隐私

最新文章

- [一台电脑设置多个github账号](#)
- [Objective-C库文件使用小记](#)
- [Nullable和__kindof的使用](#)
- [动画黄金搭档:CADisplayLink&CAShapeLayer](#)
- [布局万花筒: UICollectionView](#)

Copyright © 2017 – 梁炜V – Powered by [Octopress](#)