# 源代码编译环境

**选择平台**

首先,我们需要首先注意使用最新稳定版的的Ionic构建应用程序的最低要求。Ionic目标最新的iPhone和Android设备。我们支持iOS6 +,和Android 4.0 + (尽管2.3应该可以运行)。您可以在您喜欢的任何操作系统上使用Ionic开发应用程序。事实上,Ionic在Mac OS X,Linux和Windows上都能进行开发。然而,为了遵循这个指南，现在你需要使用命令行,同时为了可以开发iPhone APP，你必须有OS X来开发和部署应用程序,所以建议最好选择OS X。

如果你在Windows上,一定要下载并安装[Git for Windows](http://git-scm.com/download/win)和选择Console2。您将在Git Bash or Console2 窗口中执行指南中任何命令。

首先,我们将去安装最新版本的Apache Cordova,将我们的应用程序打包成一个传统的本地应用。

安装Cordova,确保你安装node.js,然后运行。

$ sudo npm install -g cordova

如果在Windows上运行去掉命令sudo。根据你的开发平台,你将需要安装特定于平台的工具。遵循Cordova for Android和iOS平台指导,以确保你拥有在这些平台上开发的一切所需的。幸运的是,你只需要做一次。

Linux Android

如果您正在运行一个64位版本的Ubuntu,你需要安装32位的库,Android目前只有32位。

$ sudo apt-get install ia32-libs

**Windows 安装JAVA，Ant,Android**

Windows用户开发Android:你要确保你有下面的安装和设置。

注意:当您更改PATH,或任何其他环境变量,您需要重新启动或打开一个新标签在您的shell程序的PATH更改生效。

Java JDK

安装最新版本的JDK和JRE

下一步，创建JAVA\_HOME环境变量，目标为java安装的根目录。如果你安装的 JDK 路径为 C:\Program Files\Java\jdk7, 设置为 JAVA\_HOME 的值. 同时, 也将JDK的 bin 目录 添加到PATH 环境变量中。

最后,完整的路径 为% JAVA\_HOME % \ bin或者C:\Program Files\Java\jdk7\bin。

**Apache Ant**

安装 Ant,点击 [下载](http://ant.apache.org/bindownload.cgi),解压,降低一个文件夹移动到安全的目录下,同时将 bin 路径添加在PATH环境变量中。 如果你将 Ant 目录放到 c:/下, 那么PATH: C:\apache-ant-1.9.2\bin。

**Android SDK**

安装Android SDK也是必要的。Android SDK提供了你所需的API库和开发工具构建、测试和调试Android应用程序。

科尔多瓦需要ANDROID\_HOME环境变量设置。这应该指向[ANDROID\_SDK\_DIR]\ sdk目录(例如c:\ android \ sdk)。

接下来,更新你的路径包括工具/平台工具/文件夹,文件夹中。使用ANDROID\_HOME,您将添加两个% ANDROID\_HOME %和% ANDROID\_HOME % \ \工具平台工具。

**安装Ionic**

Ionic有一个方便的命令行实用程序开始,构建,和打包Ionic的应用。

要安装它,只需运行:

$ sudo npm install -g ionic

**创建项目**

现在,我们需要使用Cordova创建一个新的项目:

$ ionic start todo blank

将创建一个名为todo的文件夹目录中运行的命令。接下来,我们将进入该目录:

$ cd todo

如果您计划使用任何版本控制系统,您可以继续使用这个新文件夹设置它。为新的应用程序,遵循这个文件夹结构快速地启动和运行:

**配置平台**

现在,我们需要告诉Ionic,我们想使iOS和Android平台。注意:除非你是在Mac OS,那就不要使用iOS平台:

$ ionic platform ios

$ ionic platform android

编译源代码

使用Ionic tool 创建 ,测试,运行你的apps(或者通过Cordova直接创建),如果要创建android应用，把下方创建代码中的ios改为android

$ cd myApp

$ ionic platform add ios

$ ionic build ios

$ ionic emulate ios