

# Xcode 设置环境变量：修改 bundle identifier 和 display name

喔牛慢慢爬

Xcode 打版时区分 release 和 debug 版本的 bundle identifier 和 display name:

## 1、区分 bundle identifier

- 第一种修改路径

Project → Target → Signing & Capabilities → Debug or Release → 修改 bundle identifier

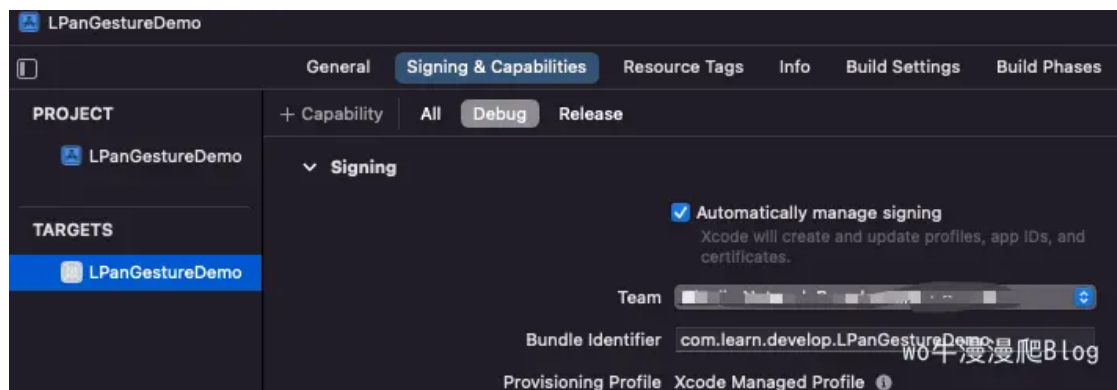


图 1

1. release 的 bundle identifier 修改:

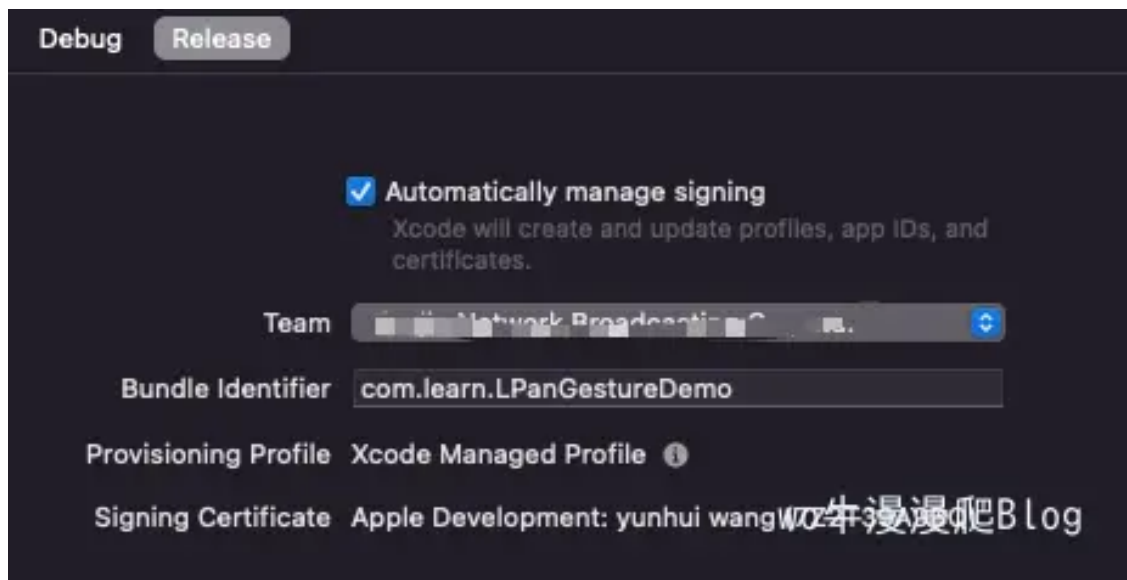


图 2

2. debug 的 bundle identifier 修改:

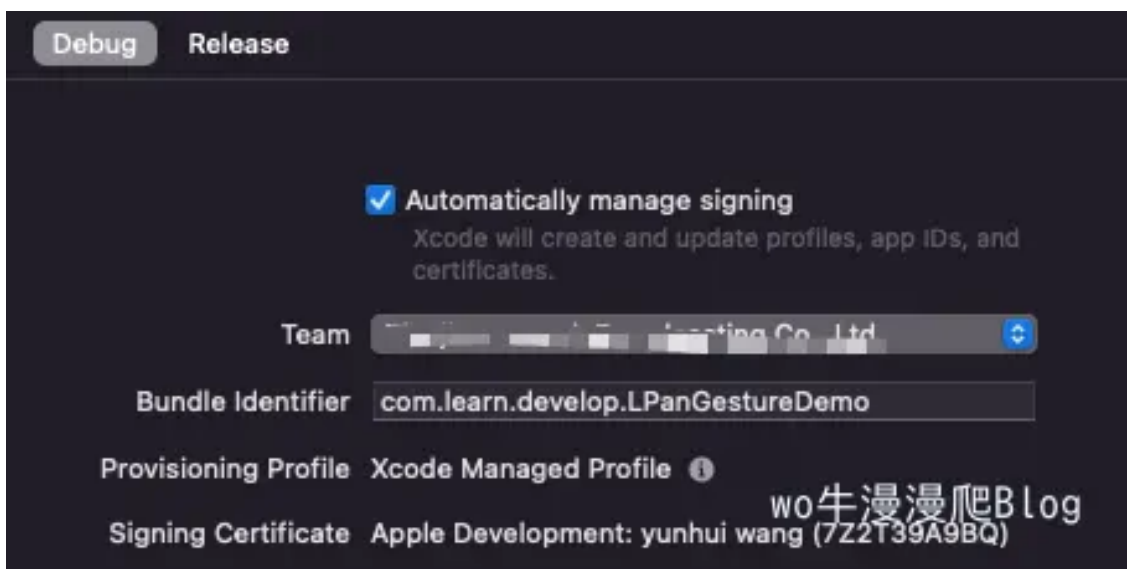


图 3

3. All 中的显示:

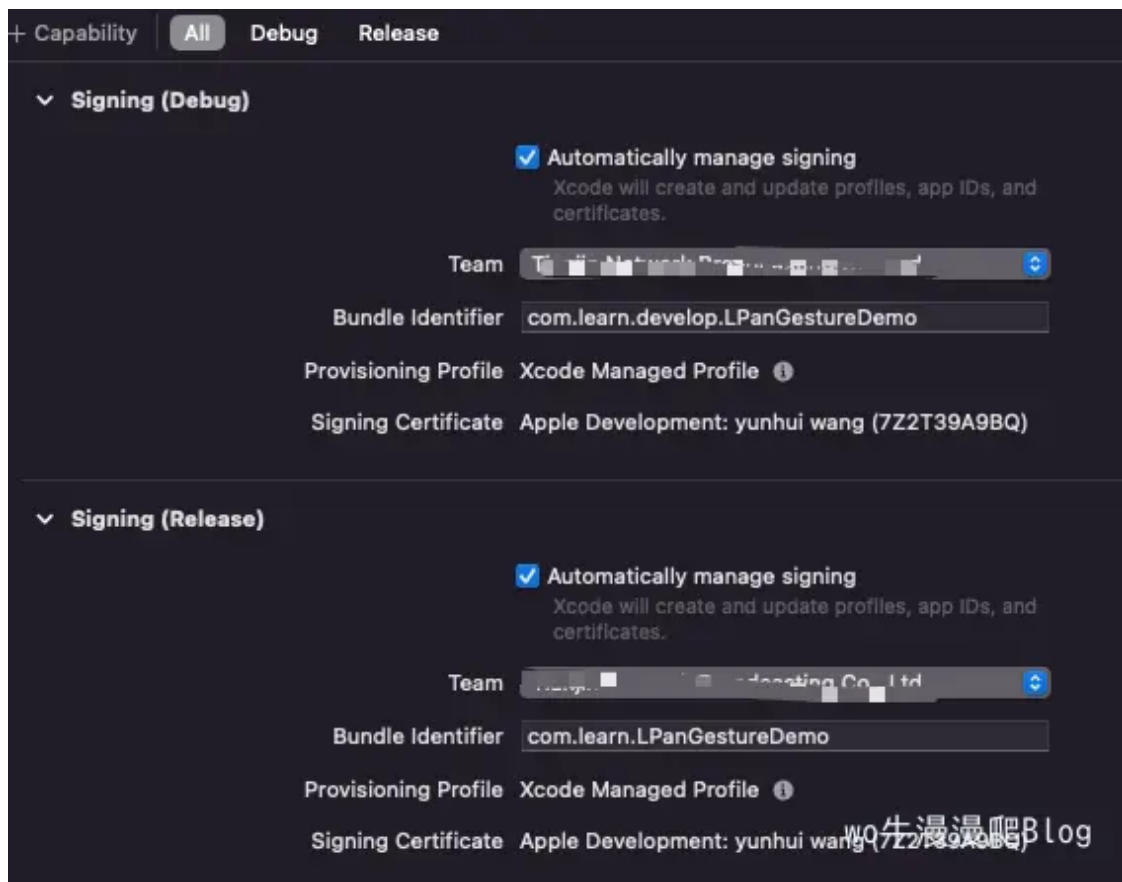


图 4

#### 4. info.plist 中的配置修改：

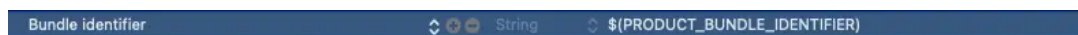


图 5

`$(PRODUCT_BUNDLE_IDENTIFIER)` 表示使用定义的 `PRODUCT_BUNDLE_IDENTIFIER` 变量值，修改一个地方可以是使其他位置不必手动修改

```
MARKETING_VERSION = 1.0;
PRODUCT_BUNDLE_IDENTIFIER = com.learn.LPanGestureDemo;
PRODUCT_NAME = "$(TARGET_NAME)";
SWIFT_EMIT_LOC_STRINGS = YES;
TARGETED_DEVICE_FAMILY = "1,2";
```

图 6

第二种修改路径：

Project → build Settings → Packaging → 查找 Product Bundle Identifier → 修改 bundle identifier

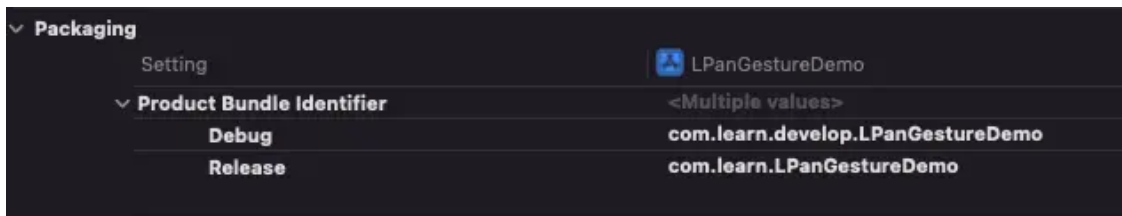


图 7

注：也可以修改 Target 中的 **Product Bundle Identifier** 的值，如果 target 中没有设置值，则默认使用 Project 的 build Settings 设置的值。

## 2、区分 display name：

1. info.plist 中的设置：



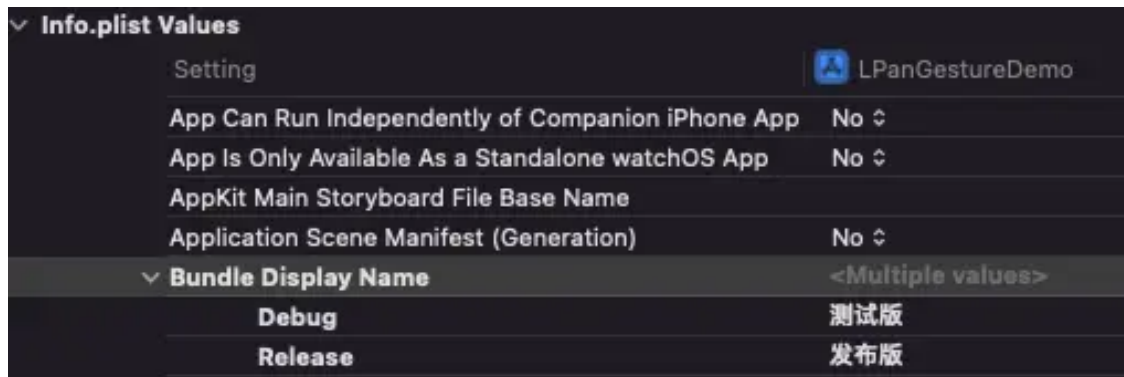
图 8

`${INFOPLIST_KEY_CFBundleDisplayName}` 表示使用定义的 `INFOPLIST_KEY_CFBundleDisplayName` 变量值

2. 修改路径：

\*\*Project → build Settings → Info.plist Values → 查找

Bundle Display Name → 修改 Display Name \*\*



9

注：也可以修改 Target 中的 **Bundle Display Name** 的值，如果 target 中没有设置值，则默认使用 Project 的 build Settings 设置的值。如果都没有设置，默认使用 **Product Name** 的值，其默认为 **\*\* \$(TARGET\_NAME) \*\*** 的值。

一些 Name:

Product Name: App 的名字, 默认是 **\$(TARGET\_NAME)**; 即当前选中的 target 对应的值;

Bundle name: App 安装到 iOS 机子里的 App 文件夹名默认是 **\$(PRODUCT\_NAME)**;

Executable name: 执行程序名, 默认与 **PRODUCT\_NAME** 一致

Bundle display name: 真正显示到用户屏幕上的 App 名称