

# Mobile

Executando um app em IOS

Prof. Victor Inacio de Oliveira

## **Tópicos**

Nesta Unidade iremos abordar,

- Configurações dos aplicativos Xcode e simulador
- Conhecendo o emulador IOS
- Executando um programa em IOS;

## **Objetivos**

Acompanhe, a seguir, os objetivos de aprendizagem para esta unidade:

- Configurar aplicativos Xcode e simulador
  - Conhecendo o emulador IOS;
  - Executar o app em IOS;

## Contextualização

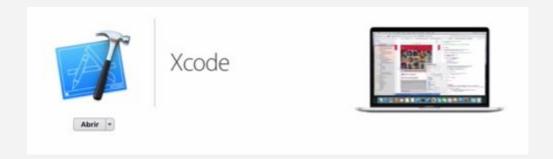
Nesta aula serão apresentados como configurar e desenvolver um app em IOS, sendo que o flutter tem a vantagem de se utilizar o mesmo código tanto para Android como em IOS.

Para desenvolver seus apps IOS será preciso um Macbook.



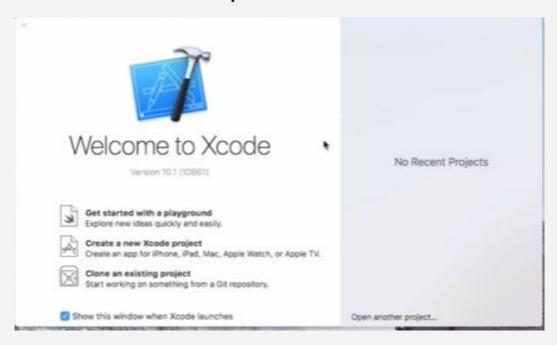
Primeiro passo.

Pela app store – baixe o XCODE, que é a ferramenta de desenvolvimento para aplicações em IOS.



#### Segundo passo.

Instale a ferramenta e após.



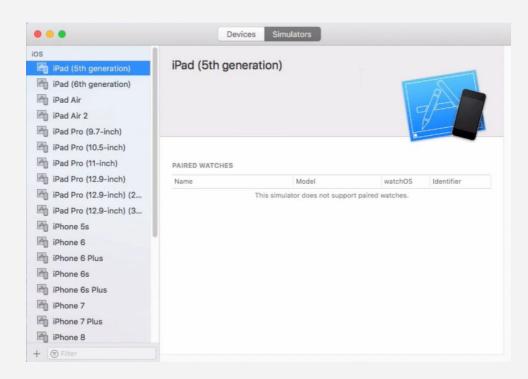
#### Segundo passo.

No menu window vá em "Device and simulators"



#### Segundo passo.

No menu window vá em "Device and simulators"



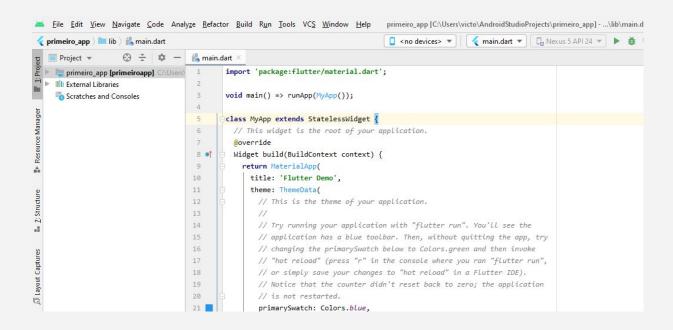
Terceiro passo.

Selecione seu dispositivo e vá em next

```
▶ ■ tuist > My Mac
                                                                                                                                                            () E Ø 🗗
                                                 buist ) TuistKit ) TuistKit ) toader ) GraphNode.swift ) M linking(shell:)
                                                                                                                                                                                                < A>
r 🔝 tuist
  Package.swift
 ▼ 🛅 Sources
   ▼ TuistKit
     ▼ Commands
         CommandRegistry.swift
        DumpCommand.swift
         EmbedCommand.swift
         InitCommand.swift
        VersionCommand.swift
    ▶ Device
    ▶ Extensions
    ► Generator
    ▶ Tinter
    ▶ Models
                                                 func linking(shell: Shelling) throws → Linking {
    tet output = try shell.randoutput("file \( \)(binaryPath.asstring)", environment: [:])
    return output.contains("dynamically linked")? .dynamic: .static
    ► Utils
      main.swift
   ▼ 🛅 TuistEnvKit
                                                          path: RelativePath,
fileHandler: FileHandling,
         BundleCommand.swift
         CommandRunner.swift
         LocalCommand.swift
         ToolCommand.swift
         UpdateCommand.swift
    ▶ Environment
    ► GltHub
    ▶ Settings
    ► Updater
    ▶ Wersions
   ► TuistCoreTesting
   ► TuistCore
 w Tests
   ▶ IntegrationTests
   ► TuistCoreTests
   ► TuistKitTests
```

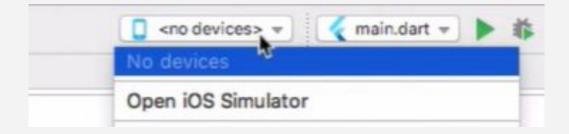
#### Quarto passo.

#### No Mac, abra o Android Studio



Quarto passo.

Estando com o Android Studio e o Xcode abertos, vocês podem executar o projeto em IOS simulator



Lembrem-se que isso só pode ser feito em macbook

#### Executando na Iphone.



### Saiba +

Indicação de material complementar de estudo: no link a seguir vocês poderão ver como ativar o modo de desenvolvedor em algumas versões do IOS.

https://www.wikihow.com/Enable-Developer-Mode-on-an-iPhone