

广告

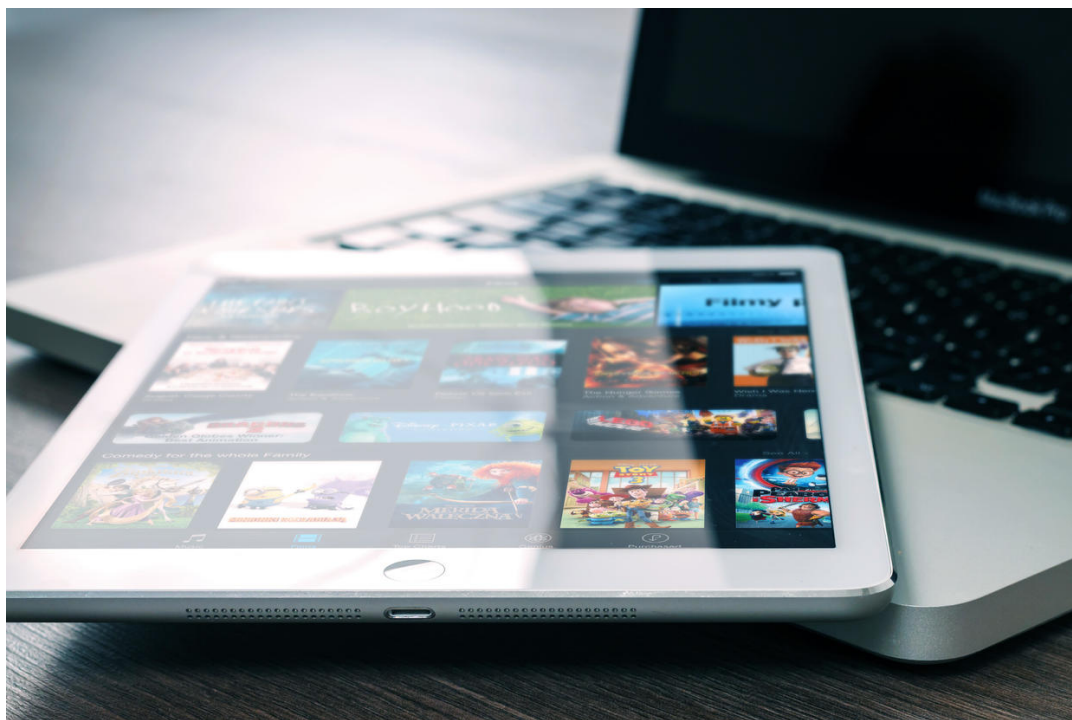
给iOS 模拟器“安装”app文件

2016-11-10 09:00 编辑: 耐早的仙人掌 分类: iOS开发 来源: 一缕殇流化隐半边冰霜的简书

2 341

模拟器安装App

招聘信息: 产品经理/Product Manager



前言

刚刚接触iOS的时候,我就一直很好奇,模拟器上面能不能直接安装app呢?如果可以,我们就直接在模拟器上面聊QQ和微信了。直到昨天和朋友们聊到了这个话题,没有想到还真的可以给模拟器“安装”app!

一.应用场景

先来谈谈是什么情况下,会有在模拟器上安装app的需求。

在一个大公司里,对源码的管理有严格的制度,非开发人员是没有权限接触到源码的。对苹果的开发证书管理也非常严格,甚至连开发人员也没有发布证书,证书只在持续集成环境或者Appstore产线里面,或者只在最后打包上架的人手上。

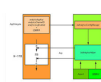
那么现在就有这样的需求,开发人员搭建好UI以后,要把开发完成的Alpha版给到UI设计师那边去评审,看看是否完全达到要求,达不到要求就需要打回来重做。

热门资讯



iOS-图文表并茂,手把手教你GCD

点击量 6787



一个iOS模块化开发解决方案

点击量 6381



苹果MBP接口太超前 理想主义总要付点代价

点击量 5961



一触即发: MacBook Pro全新阵容亮相

点击量 5580



如何优化 App 的启动时间

点击量 5345



iOS开发系列--App扩展开发

点击量 4445



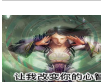
微信小程序的想象力与不可想象域

点击量 4423



迭代器模式(Java与IOS)

点击量 3770



2016年末闲谈iOS开发的未来

点击量 3164



UI设计中下拉刷新有什么讲究?

点击量 3098

综合评论

你QQ是多少?

135kp 评论了 一个在校大学生的开源之路: 从0到1024...

mark

Chason 评论了 39个优秀的Swift UI开源库 star平均数...

不需要任何图像处理的相关知识?

iOS的部分能看得懂, 但是图像混合
dengchenglin 评论了 iOS中图形图像处理第一部分:位图图像原图修改...

一般做法就是直接拿手机去安装一遍了。直接真机看效果。不过要是设计师和开发不在同一个地方的公司，一个在北京一个在上海，这种就没法安装了。源码又无法导出给设计师，让他运行一下Xcode跑一下模拟器。打release的ipa通过扫码安装，如果公司大了，UDID全部都用完了，也没法安装。这个时候就比较麻烦了。(一般也没人遇到这么蛋疼的事情吧)

那么现在就有给模拟器安装app的需求了，那开发人员如何能把开发版的app给打包出来给其他模拟器安装呢？

二.解决办法

解决思路，想要别人的模拟器运行起我们开发的app，最简单的办法就是把我们的DerivedData的数据直接拷贝到别人模拟器上面，就可以了。当然还要考虑到设计师也许并不会一些命令行命令，我们的操作越傻瓜越好。

1.拷贝本地的DerivedData里面的debug包

Mac的拷贝命令有cp和ditto，建议用ditto进行拷贝工作。

```
Usage: ditto [ - ] src [ ... src ] dst

are any of:

-h                               print full usage
-v                               print a line of status for each source copied
-V                               print a line of status for every file copied
-X                               do not descend into directories with a different device ID

-c                               create an archive at dst (by default CPIO format)
-x                               src(s) are archives
-z                               gzip compress CPIO archive
-j                               bzip2 compress CPIO archive
-k                               archives are PKZip

--keepParent                     parent directory name src is embedded in dst_archive
--arch archVal                  fat files will be thinned to archVal
                                multiple -arch options can be specified
                                archVal should be one of "ppc", "i386", etc
--bom bomFile                   only objects present in bomFile are copied
--norsrc                        don't preserve resource data
--noextattr                     don't preserve extended attributes
--noqtn                         don't preserve quarantine information
--noacl                         don't preserve ACLs
--sequesterRsrc                 copy resources via polite directory (PKZip only)
--nocache                       don't use filesystem cache for reads/writes
--hfsCompression                compress files at destination if appropriate
--nopreserveHFSCompression     don't preserve HFS+ compression when copying files
--zlibCompressionLevel num     use compression level 'num' when creating a PKZip archive
--password                      request password for reading from encrypted PKZip archive
```

Ditto比cp命令更好的地方在于：

- 1. 它在复制过程中不仅能保留源文件或者文件夹的属性与权限，还能保留源文件的资源分支结构和文件夹的源结构。
- 2. 此命令能确保文件或者文件夹被如实复制。

不明觉厉
木刻123 评论了 iOS 10和macOS中的
卷积神经网络...

我们的程序里面
有数组插入nii的处理
linaitong 评论了 iOS runtime实用篇--
和常见崩溃say ...

自己整个账号，给需要安装app的人发
个testFlight邀请不行吗？
发粪涂墙FFTQ 评论了 给iOS 模拟
器“安装”app文件...

我也是画k线的，挖我啊，
linaitong 评论了 iOS runtime实用篇--
和常见崩溃say ...

你QQ是多少？
luoliwangsui 评论了 一个在校大学生的
开源之路：从0到1024...

嘻嘻嘻
sherlock_h 评论了 一个大神开发者的
使命感究竟应该是什么...

mark
ltszjhz 评论了 39个优秀的Swift UI开源
库 star平均数...

相关帖子

GitHub是不是炸了
iosiOS开发转哪门编程语言最快最容
易？

IOS10中跳转到系统设置问题

后台返回的数据 有时候会返回无法识别
nsnull类型，iOS前段该如何统一判断
空字符串

怎么让图片只有部分被渲染

美术外包_场景_原画

Xcode8打包审核的好快呀，8个小时

发布到app store上的app 为什么有手
机可以下载有的手机不能下载

《缺一门游戏破解技术》

3. 如果目标文件或者文件夹不存在, ditto将直接复制过去或创建新的文件和文件夹, 相反, 对于已经存在的文件, 命令将与目标文件(夹)合并。
4. ditto还能提供完整符号链接。

那么我们就拷贝出本地的debug包

```
ditto -ck --sequesterRsrc --keepParent `ls -l -d -t ~/Library/Developer/Xcode/DerivedData/*/Build/P
```

有几点需要说明的:

1. 上面命令最后一个路径(/Users/YDZ/Desktop/app.zip), 这个是自定义的, 我这里举的例子是直接放在桌面。除了这里改一下路径, 前面的都不需要改, 包括 * 也都不用改。
2. 再来说一下命令里面的 * 的问题。当我们打开自己本地的~/Library/Developer/Xcode/DerivedData/, 这个路径下, 会发现里面装的都是在我们本地模拟器上运行过的app程序。前面是app的Bundle Identifier, 横线后面是一堆字符串。上面的ditto里面带 * 的那个路径是为了动态匹配一个地址的, * 在这里也是一个通配符。后面的head说明了匹配的规则。head其实是找出最近一次我们运行模拟器的app的路径。

为了保证我们打包是正确的, 建议先运行一下我们要打包的app, 一般我们Scheme里面的Run都是debug product(如果这里有更改, 那就改成对应debug的Scheme), 确保是要给设计师审核的app, 之后再运行这个ditto命令。

2.把debug包拷贝到另一个模拟器中

我们运行完上面的ditto命令会产生一个zip文件, 解压出来, 会得到一个app文件, 这个就是debug包了。debug包就是我们要给设计师的app包了。

如何能让设计师傻瓜式的安装这个app呢?

这里介绍一个命令行工具, **ios-sim**命令行工具。

ios-sim 是一个可以在命令控制iOS模拟器的工具。利用这个命令, 我们可以启动一个模拟器, 安装app, 启动app, 查询iOS SDK。它可以使我们像自动化测试一样不用打开Xcode。

不过 ios-sim 只支持Xcode 6 以后的版本。

安装ios-sim

```
$ npm install ios-sim -g
```

说明文档:

```
Usage: ios-sim  [--args ...]  Commands:

showsdks                List the available iOS SDK versions
showdevicetypes         List the available device types
launch                  Launch the application at the specified path on the iOS Simulator
start                    Launch iOS Simulator without an app
install                  Install the application at the specified path on the iOS Simulator without laun
--version                Print the version of ios-sim
--help                  Show this help text
--exit                  Exit after startup
--log                    The path where log of the app running in the Simulator will be redirected to
--devicetypeid           The id of the device type that should be simulated (Xcode6+). Use 'showdev
```

微博



CocoaChina

加关注

【iPhone未来也许会用增强现实导航】本周, 苹果一项全新的增强现实地图映射专利通过了美国专利商标局的批准, 这项专利可以利用iPhone进行增强现实视频直播, 而内部人士表示, 未来苹果将在iOS系统中加入一个平台级的增强现实技术服务。详见: <http://t.cn/Rfwfymn>



11月9日 10:39 转发(2) | 评论(1)

【39个优秀的Swift UI开源库 平均Star为2527】Mybridge AI从将近2700个开源Swift UI库中筛选了39个项目推荐给开发者, 这些项目被选中的几率



```
e.g "com.apple.CoreSimulator.SimDeviceType.Resizable-iPhone6,
```

Removed in version 4.x:

```
--stdout      The path where stdout of the simulator will be redirected to (defaults to stdout)
--stderr      The path where stderr of the simulator will be redirected to (defaults to stderr)
--sdk          The iOS SDK version to run the application on (defaults to the latest)
--family       The device type that should be simulated (defaults to `iphone')
--retina       Start a retina device
--tall         In combination with --retina flag, start the tall version of the device
--64bit        In combination with --retina flag and the --tall flag, start the 64-bit version of the device
```

Unimplemented in this version:

```
--verbose      Set the output level to verbose
--timeout       The timeout time to wait for a response from the Simulator. Default value is 30 seconds.
--args <...>    All following arguments will be passed on to the application
--env           A plist file containing environment key-value pairs that should be set
--setenv NAME=VALUE Set an environment variable
```

用法不难

```
ios-sim launch /Users/YDZ/Desktop/app.app --devicetypeid iPhone-6s
```

其中, /Users/YDZ/Desktop/app.app这个是设计师收到app之后的路径。--devicetypeid参数后面是给定一个模拟器的版本。

只需要把上面的命令发给设计师, 无脑粘贴到命令行, 装好app的模拟器就会自动启动, 打开app了。

三.额外的尝试

好奇的同学肯定不会满足只给模拟器安装debug包吧, 既然可以不用代码就可以给模拟器安装app, 那我们能安装release包么? 我好奇的尝试了一下。

先从Appstore上面下载最新的微信, 把ipa后缀改成zip, 解压, 把Payload文件夹里面的“WeChat”取出来, 然后运行ios-sim命令。

结果微信确实是安装到了模拟器了。不过一点击app, 看见了月亮界面就退出了。控制台打印了一堆信息。

```
An error was encountered processing the command (domain=FBSOpenApplicationErrorDomain, code=1):
The operation couldn't be completed. (FBSOpenApplicationErrorDomain error 1.)
Aug 18 16:29:17 YDZdeMacBook-Pro nsurlsessiond[19213]: Task 1 for client {contents = "com.apple.mob
Aug 18 16:29:17 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: Unable to get pid for 'UIKitApplication:com.te
Aug 18 16:29:17 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: Bootstrapping failed for
Aug 18 16:29:17 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: Unable to delete job with label UIKitApplicati
Aug 18 16:29:17 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: Application 'UIKitApplication:com.tencent.xin[
Aug 18 16:29:17 YDZdeMacBook-Pro com.apple.CoreSimulator.SimDevice.D6BD3967-9BC4-4A8D-9AD0-23176B22
Aug 18 16:29:20 YDZdeMacBook-Pro pkd[19238]: assigning plug-in com.apple.ServerDocuments.ServerFile
Aug 18 16:29:20 YDZdeMacBook-Pro pkd[19238]: enabling pid=19169 for plug-in com.apple.ServerDocumen
Aug 18 16:29:22 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: Weekly asset update check did fire (force=NO)
Aug 18 16:29:22 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: Beginning check for asset updates (force: 0Aug
Aug 18 16:29:23 YDZdeMacBook-Pro DTServiceHub[19191]: DTServiceHub(19191) [error]: 'mach_msg_send'
```

```
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: iTunes Store environment is: MR22
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: Normal message received by listener connectio
Aug 18 16:29:25 --- last message repeated 1 time ---
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro mstreamd[19171]: (Note ) PS: The subscription plugin class does no
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: libMobileGestalt MGIOKitSupport.c:387: value
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: Normal message received by listener connectio
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: libMobileGestalt MGBasebandSupport.c:60: _CTS
Aug 18 16:29:25 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: libMobileGestalt MGBasebandSupport.c:189: No
Aug 18 16:29:26 YDZdeMacBook-Pro mstreamd[19171]: (Note ) PS: Media stream daemon starting...
Aug 18 16:29:27 YDZdeMacBook-Pro itunesstored[19744]: UpdateAssetsOperation: Error downloading mani
Expected: /private/var/containers/Shared/SystemGroup/systemgroup.com.apple.configuration
Actual: /Users/YDZ/Library/Developer/CoreSimulator/Devices/D6BD3967-9BC4-4A8D-9AD0-23176
Overriding MCM with the one true path
Aug 18 16:29:31 YDZdeMacBook-Pro healthd[19174]: PairedSync, Debugging at level 0 for console and l
Aug 18 16:29:31 YDZdeMacBook-Pro healthd[19174]: Error: Could not create service from plist at path
Aug 18 16:29:33 YDZdeMacBook-Pro wcd[19180]: libMobileGestalt MobileGestalt.c:2584: Failed to get b
Aug 18 16:29:34 --- last message repeated 1 time ---
Aug 18 16:29:34 YDZdeMacBook-Pro assertiond[19185]: assertion failed: 15G31 13E230: assertiond + 15
Aug 18 16:29:34 YDZdeMacBook-Pro SpringBoard[19181]: [MPUSystemMediaControls] Updating supported co
Aug 18 16:29:34 YDZdeMacBook-Pro assertiond[19185]: assertion failed: 15G31 13E230: assertiond + 15
Aug 18 16:29:34 YDZdeMacBook-Pro fileproviderd[19169]: plugin com.apple.ServerDocuments.ServerFileP
Aug 18 16:29:34 YDZdeMacBook-Pro ServerFileProvider[19775]: host connection connection from pid 19
Aug 18 16:30:08 YDZdeMacBook-Pro mstreamd[19171]: (Note ) PS: Media stream daemon stopping.
Aug 18 16:30:09 YDZdeMacBook-Pro mstreamd[19171]: (Note ) AS: : Shared Streams daemon has shut down
Aug 18 16:30:09 YDZdeMacBook-Pro mstreamd[19171]: (Warn ) mstreamd: mstreamd shutting down.
Aug 18 16:30:09 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
Aug 18 16:30:09 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: KEYMAP: Failed to determine iOS keyboa
Aug 18 16:30:09 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
Aug 18 16:30:09 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: KEYMAP: Failed to determine iOS keyboa
Aug 18 16:30:10 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
Aug 18 16:30:10 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: KEYMAP: Failed to determine iOS keyboa
Aug 18 16:30:10 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
Aug 18 16:30:10 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: KEYMAP: Failed to determine iOS keyboa
Aug 18 16:30:16 YDZdeMacBook-Pro sharingd[19183]: 16:30:16.190 : Failed to send SDURLSessionProxy s
Aug 18 16:30:38 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
Aug 18 16:30:38 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: KEYMAP: Failed to determine iOS keyboa
Aug 18 16:30:38 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
Aug 18 16:30:38 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: KEYMAP: Failed to determine iOS keyboa
Aug 18 16:30:41 YDZdeMacBook-Pro CoreSimulatorBridge[19190]: Switching to keyboard: zh-Hans
```

仔细看了一下log，根本原因还是因为

```
com.apple.CoreSimulator.SimDevice.D6BD3967-9BC4-4A8D-9AD0-23176B22B12A.launchd_sim[19096] (UIKitApp

Unable to get pid for 'UIKitApplication:com.tencent.xin[0xdf6d]': No such process (err 3)
```

因为release包里面architectures打包的时候不包含模拟器的architectures。debug包里面就有。所以release就没法安

装到模拟器了。

由于笔者逆向方面的东西没有研究，所以也无法继续下去了。不知道逆向技术能不能把release包破壳之后能不能转成debug包呢？如果能转成debug包，通过ios-sim命令应该也是可以直接安装到模拟器的。

至此，ios-sim给模拟器安装app就尝试到此了。因为只能给模拟器安装debug包，所以在题目上额外给安装加了双引号，并不是所有的app文件都可以安装到模拟器。



微信扫一扫
订阅每日移动开发及APP推广热点资讯
公众号：CocoaChina

我要投稿

收藏文章

分享到：

0

上一篇：SQLite3性能深入分析

相关资讯



我来说两句



你怎么看？快来评论一下吧！

发表评论

所有评论（2）

- 

发粪涂墙FFTQ

刚刚
- 自己整个账号，给需要安装app的人发个testFlight邀请不行吗？
- 0

0

回复



hyj858245139

刚刚


mark

0 0 回复

[关于我们](#) [商务合作](#) [联系我们](#) [合作伙伴](#)

北京触控科技有限公司版权所有

©2016 Chukong Technologies, Inc.

京ICP备 11006519号 京ICP证 100954号 京公网安备11010502020289  京网文[2012]0426-138号