

## Adicionando a plataforma iOS

### Transcrição

Nós já fizemos o build e geramos o artefato para o Android, faremos o mesmo para o iOS. Primeiramente, adicionaremos a plataforma. Na pasta `platforms`, nós só temos o `android`.

Podemos ver isso no Terminal.

```
AluraCar cd platforms
platforms ls
android      platforms.json
```

Vamos adicionar a plataforma de iOS. Subiremos um nível, para ficar na raiz.

```
[→ platforms cd ..
[→ AluraCar ls
README.md      config.xml     hooks          package.json  plugins        scss
bower.json     gulpfile.js   ionic.project  platforms     resources      www
→ AluraCar
```

E rodaremos o comando para adicionar:

```
AluraCar ionic platforms add ios
```

O processo ocorrerá corretamente. Podemos conferir se a plataforma foi adicionada com o comando para listar:

```
AluraCar cd platforms
platforms ls
android      ios
platforms
```

Depois, vamos fazer o build:

```
AluraCar ionic build ios
```

Se você quiser rodar todo o processo no iOS, você precisa ter um Mac - você não conseguirá fazer no Linux ou no Windows. Ou você aluga na nuvem, ou você empresta ou compra um computador. Este é o processo para trabalharmos com iOS. Após rodarmos o build, vamos entrar dentro da pasta do iOS para termos certeza de que tudo funciona bem. Para isto usaremos o seguinte comando:

```
AluraCar cd platforms/ios
ios ls
```

Será exibida a listagem:

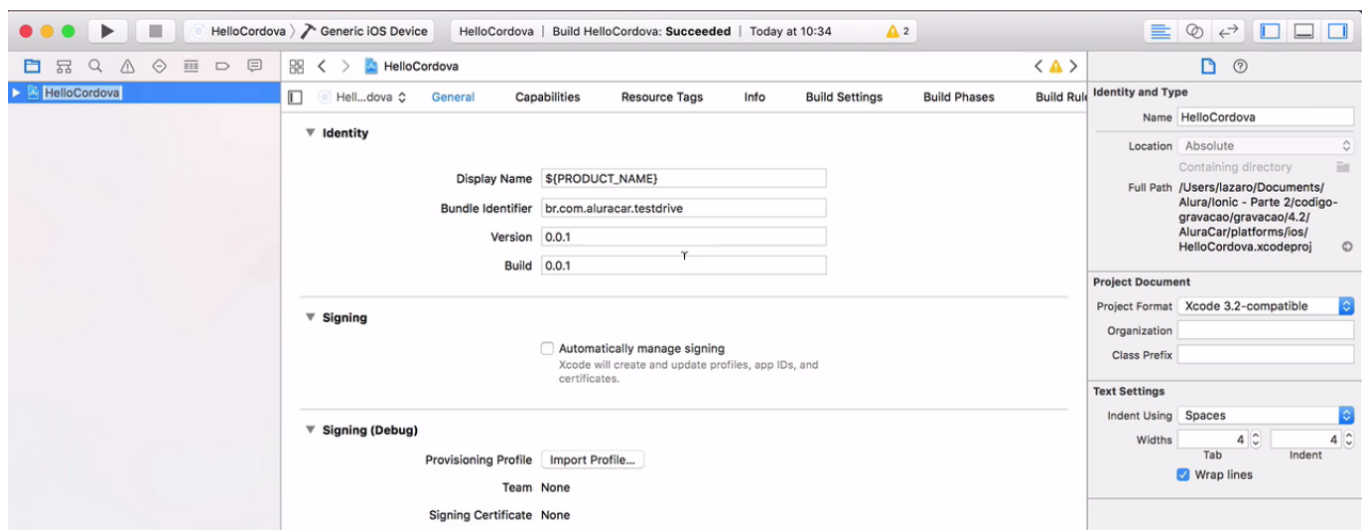
```
→ AluraCar cd platforms/ios
→ ios ls
CordovaLib
HelloCordova
→ ios
```

HelloCordova.xcodeproj build cordova ios.json platform\_www www

Nós sabemos que alguma coisa mudou, porque ele gerou o projeto chamado `HelloCordova.xcodeproj`, um projeto do `xcode`, IDE usada para programar para o iOS. Assim, ele já criará um projeto nativo do iOS.

O arquivo `HelloCordova.xcodeproj` é importante, porque diferente da plataforma Android, para um aplicativo rodar no iOS, precisa de uma assinatura. O Xcode é usado para fazer esta assinatura. Precisamos fazer a build para gerar o arquivo, e então, abrir dentro da nossa IDE.

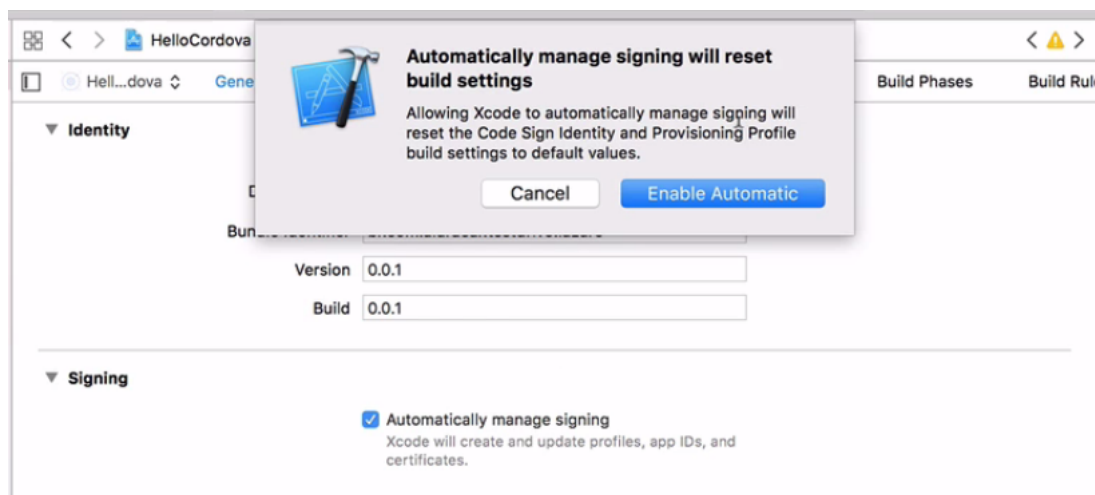
Vamos voltar para a pasta raiz `AluraCar` e em seguida, abrir o Xcode. Seguiremos o seguinte caminho: `AluraCar -> platforms -> ios -> HelloCordova.xcodeproj`. Ao clicarmos no projeto, ele será aberto.



Temos que começar as nossas configurações, o primeiro é o "Bundle Identifier". Como precisa ser um nome único `br.com.aluracar.testdrive.lazaro`. Mas você consegue colocar o que quiser. Você não precisa ser dono do domínio.

É uma boa prática escrever o domínio do fim para o começo.

Agora, temos que assinar. Seleccionaremos o checkbox, ele pedirá para automatizar.

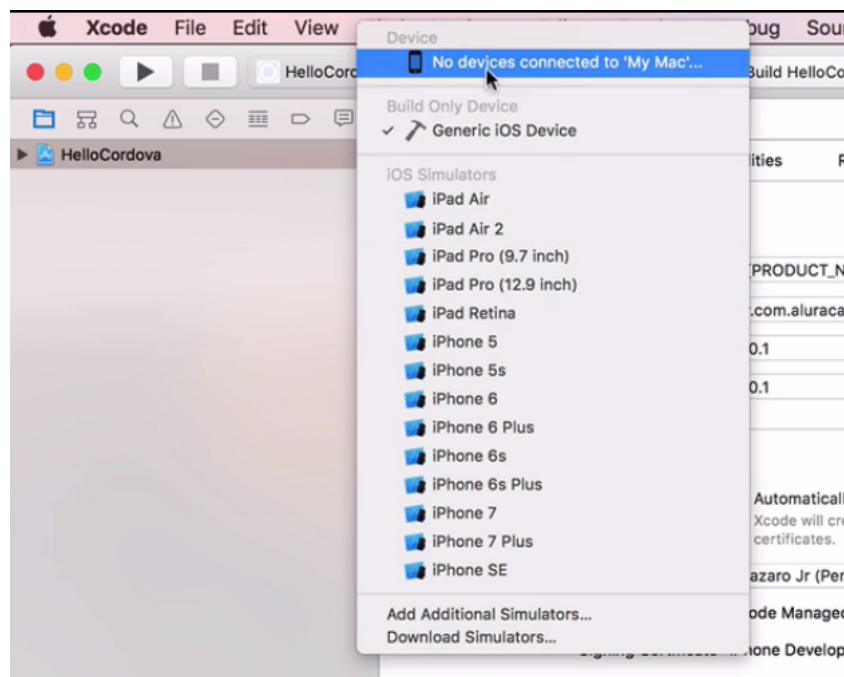


No time (*Team*), podemos selecionar o Lázaro Jr ou podemos adicionar uma nova conta do Apple ID. Caso você não tenha ID, você pode criar no [Appleid \(https://appleid.apple.com/#!&page=signin\)](https://appleid.apple.com/#!&page=signin).

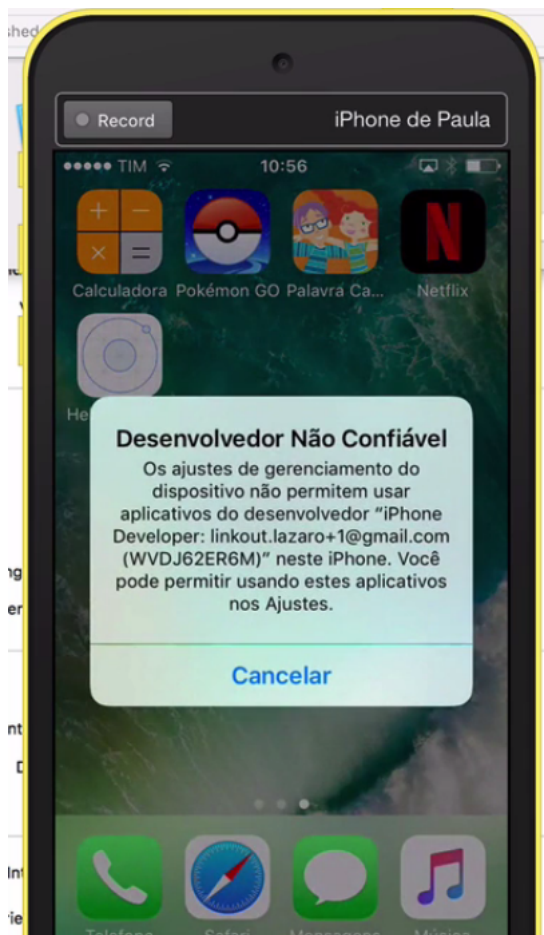


Como eu já tenho um ID, posso adicioná-lo.

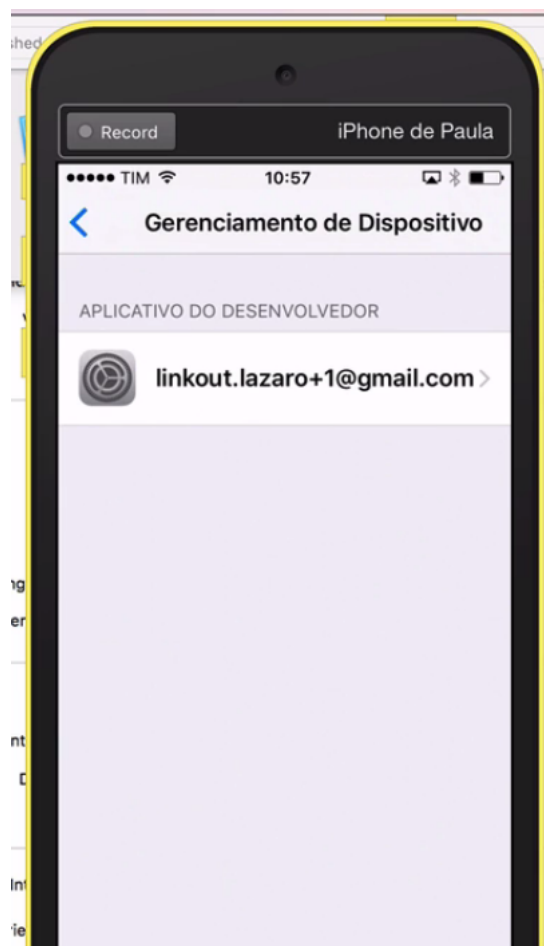
Agora, basta conectar o seu celular no USB e selecionar o modelo do dispositivo, depois é só pedir para rodar.



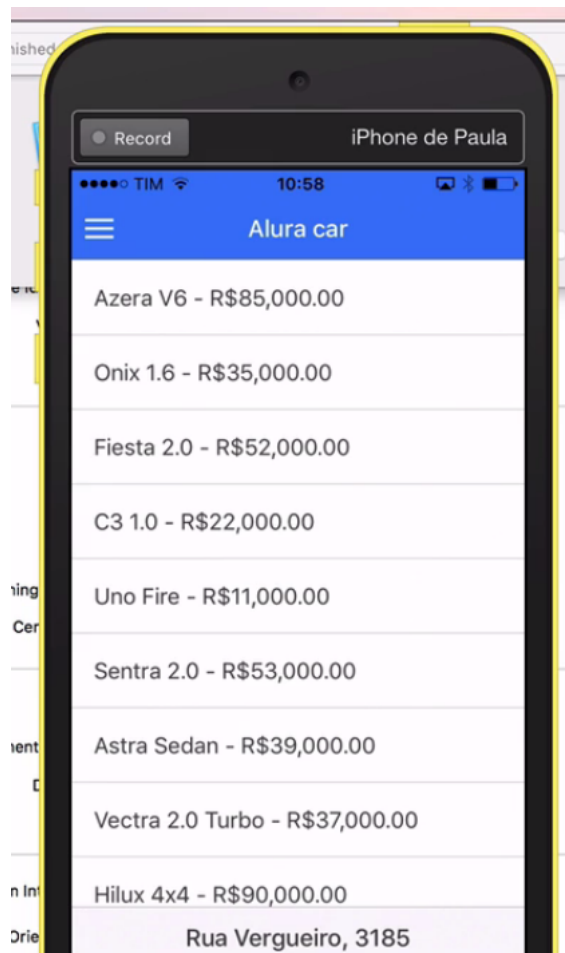
No entanto, o Xcode dirá que não conseguiu rodar a aplicação no celular.



Ao clicarmos na aplicação, receberemos a mensagem de que o desenvolvedor não é confiável. Vamos no menu de ajustes, depois procuraremos por "Gerenciamento de Dispositivos". Caíremos na tela de "Aplicativo do desenvolvedor".



Clicaremos nele e depois, especificaremos que confiamos no desenvolvedor. Agora, conseguiremos rodar a aplicação.



Até a próxima!