

 12

Rodar num aparelho iOS

Rodar num dispositivo real é mais complicado. A App precisa estar assinada digitalmente com chaves válidas da Apple. No Xcode 7 podemos fazer isso diretamente por ele de forma gratuita. (a outra forma seria ter a conta paga da Apple, criar as chaves e importá-las no Cordova para exportação pelo terminal)

Abra o projeto no Xcode. Ele fica em `garconapp/platforms/ios/`, e é um arquivo com o nome da App e extensão `.xcodeproj`.

Repare no botão de *Play* em cima. Você pode escolher algum dos emuladores e rodar imediatamente. Mas isso não é o que queremos; queremos rodar no dispositivo real. Para isso, precisamos adicionar nossa conta no Xcode e criar um *Provisioning Profile*.

Nesta tela mesmo do projeto, repare que no meio há opções do projeto - como *Bundle identifier*, *Version* etc. Nos interessa agora a configuração **Team**. Se você nunca usou o Xcode antes, ele deve estar vazio. Clique na opção e em **Add an Account**. Siga os passos para fazer login com seu Apple ID.

Adicionada sua conta, ela deve aparecer agora no dropdown de *Team* do projeto. Selecione-o. Ele deve reclamar que falta um *provisioning profile* para essa App. Clique no botão *Fix* que ele gerará os certificados para você.

Agora, conecte o dispositivo via USB e desbloqueie a tela. Na aba superior do botão *Play*, deve aparecer seu aparelho, além dos emuladores. Selecione-o e clique em *Play* para executar.