

Sådan får du dit Buzztouch project ind i Xcode og kører det i emulator

Når du har lavet dit project i Buzztouch, har uploadet grafik filer, dokumenter og andet der skal bruges i app'en til Files/Media området, skal du teste det i emulatoren via Xcode.

Processen er langt fra logisk og det er ikke simpelt så mit bedste råd til dig er at *følge min anvisning slavisk* og lære den udenad. Lav eventuelt en check-liste så du kan køre processen også efter et stykke tid når du har glemt detaljerne.

1. Gå ind på din app's control panel
2. Vælg punktet "Download iOS or Android Project"

- › Screens / Actions
- › Logins / Users
- › Files / Media
- › Configuration Data
- › Publish Changes ●
- › App Usage Map
- › Push Notifications

- › Download iOS or Android Project
- › Permanently Delete App

3. Vælg punktet "Prepare iOS project"

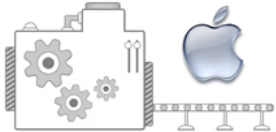
Account | Applications | BurgerCo | Download Project

Download iOS or Android Project for BurgerCo


› 1) Choose Plugins to Include (5 required, 28 optional)

› 2) Include Optional SDK's

› 3) Select iOS or Android to begin the process



› Prepare iOS Project
(device requires iOS 5.0 or above)



› Prepare Android Project
(device requires Android 4.0 or above)

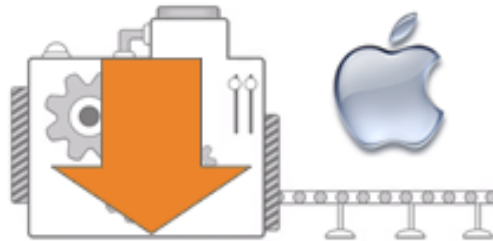
4. Vælg punktet "Download Zip Archive"

Download iOS or Android Project for BurgerCo

▸ 1) Choose Plugins to Include (5 required, 28 optional)

▸ 2) Include Optional SDK's

▸ 3) Select iOS or Android to begin the process



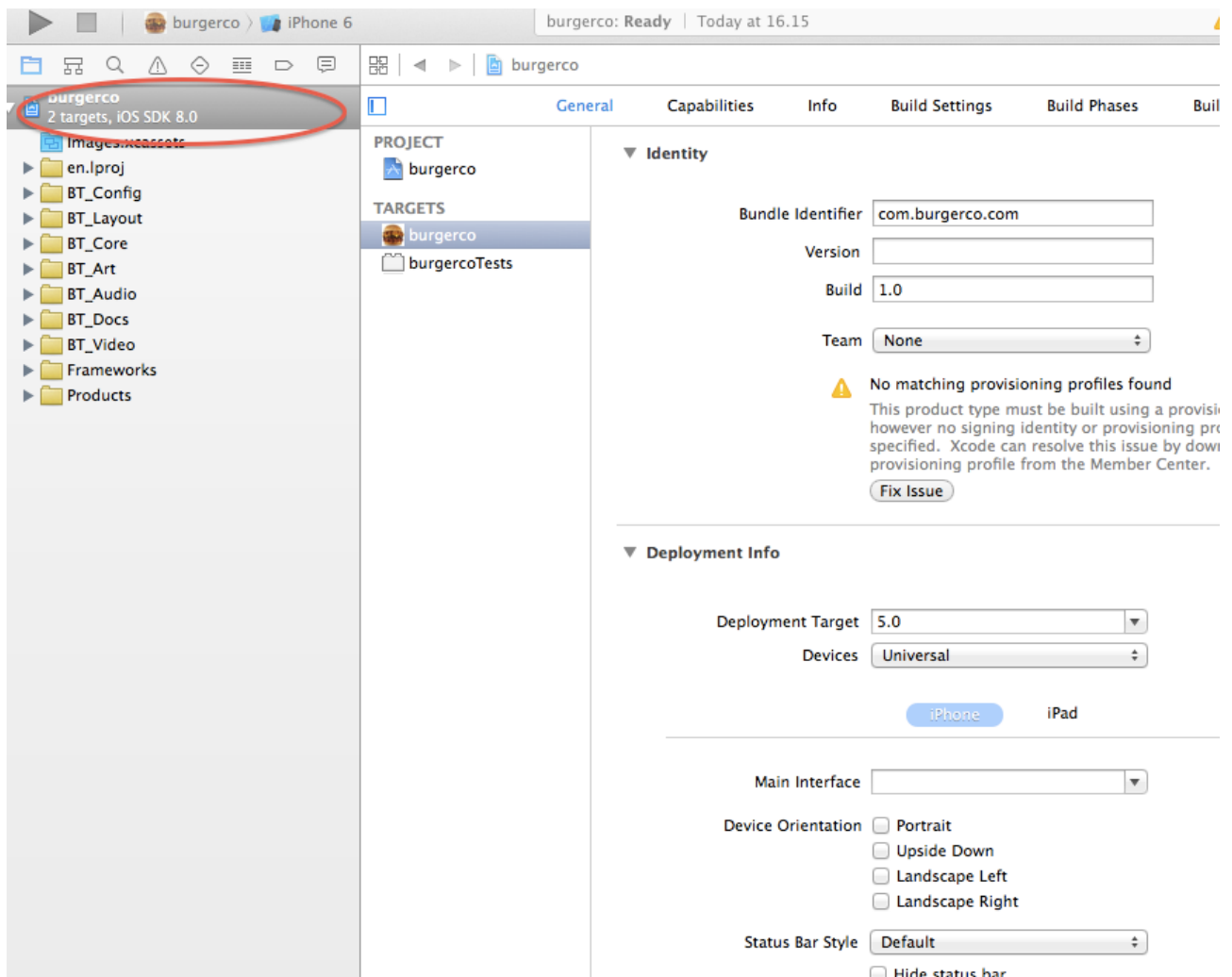
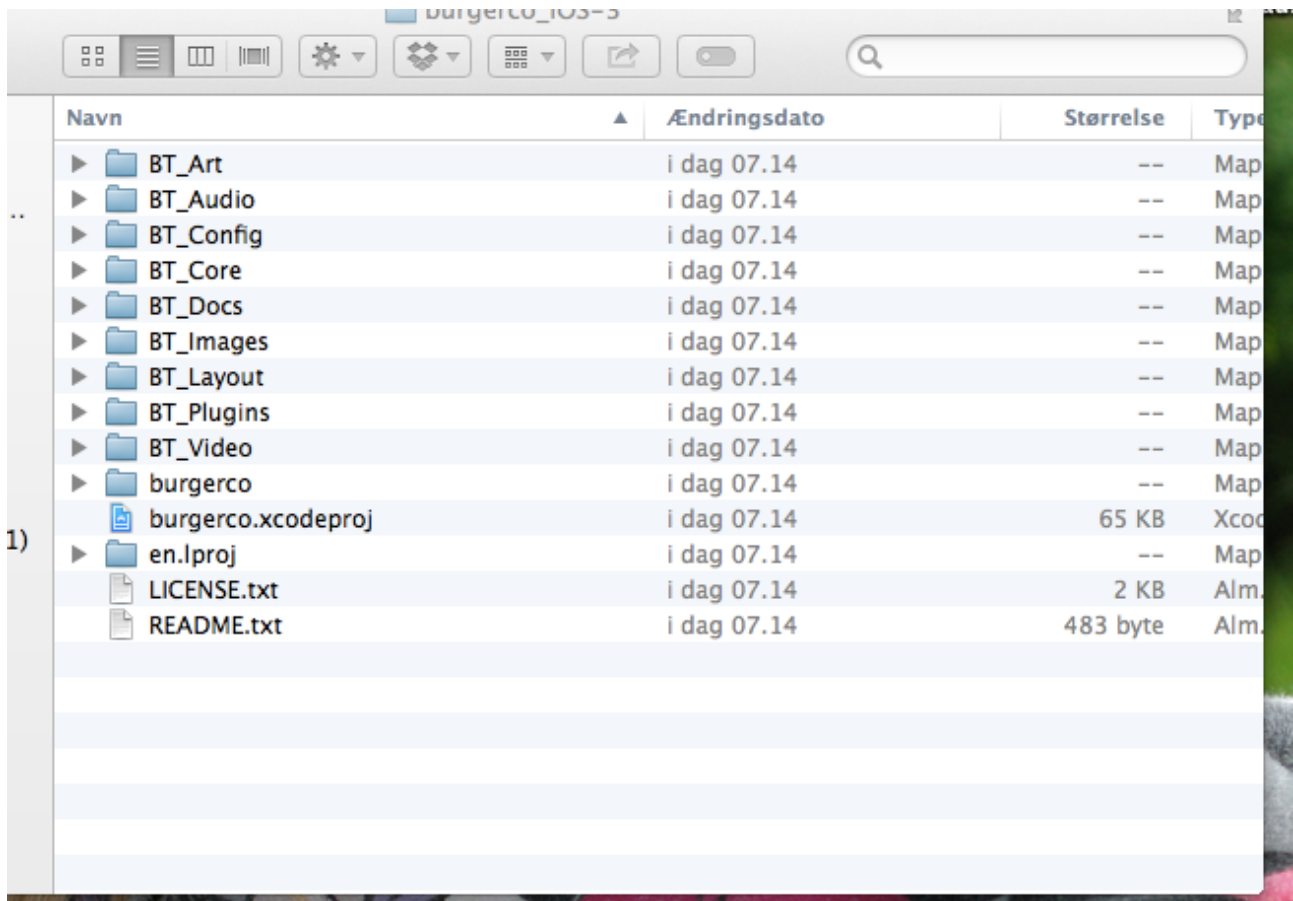
▸ Download .zip archive (776.51 KBs)

▸ Do over, prepare project again

Dit projekt bliver nu downloadet til din Mac computer og unzippet.

5. Gå til folderen og klik på den fil som har dit projekts navn og som har endelsen **.xcodproj**

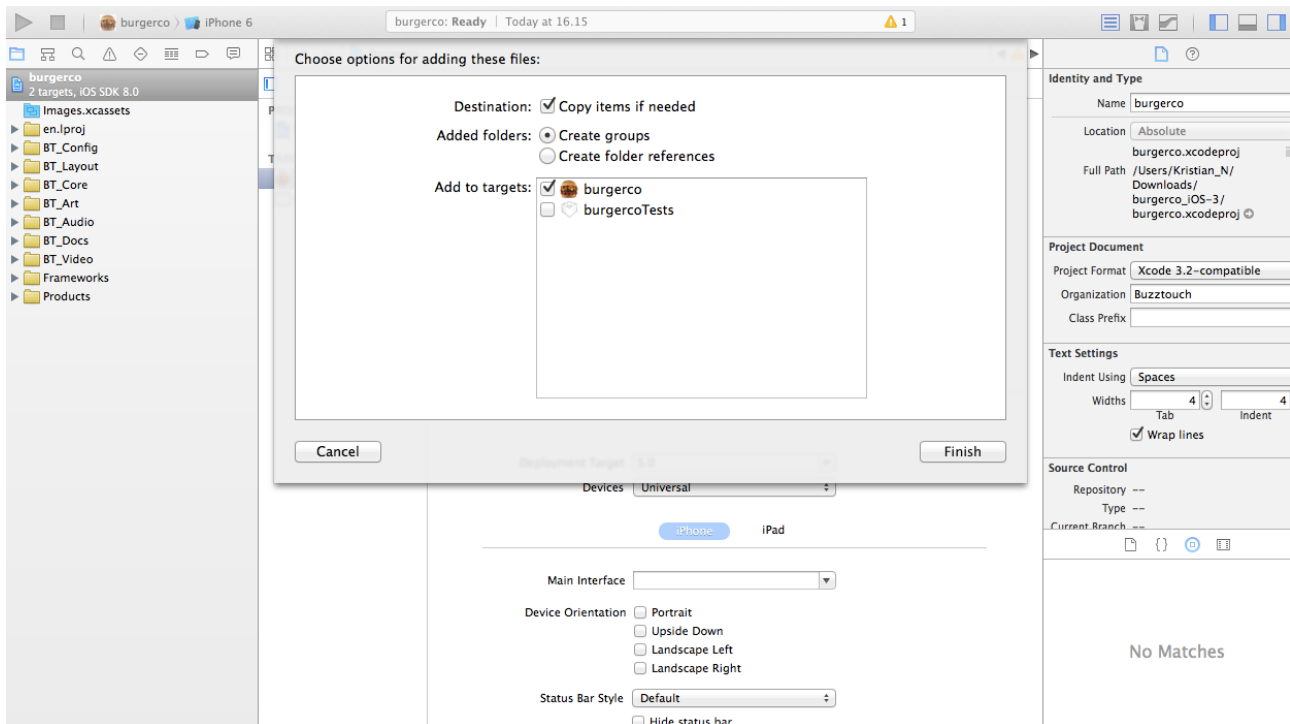
Dobbelt klik på filen og du vil se at Xcode åbner og indlæser dit projekt.



6. Træk ny følgende biblioteker ind i Xcode (NB! tag et af gangen) og slip det over projektets rod, som er markeret med rødt.

BT_Plugins
BT_Images

Du bliver herefter spurgt om du vil kopiere det til Xcode - svar ja ved at klikke på "Finish".



Når du har flyttet de to biblioteker skal du overføre eventuelle billeder, grafikfiler, pdf-dokumenter m.m. til henholdsvis BT_Images (her skal alle grafik filer inkl. billeder føres over) og til BT_Docs (her skal alle dokumenter, pdf-filer, excel ark, worddokumenter m.m.) føres over. Du skal bare gøre præcis som ovenfor blot skal du selvfølgelig ramme de rigtige biblioteker.

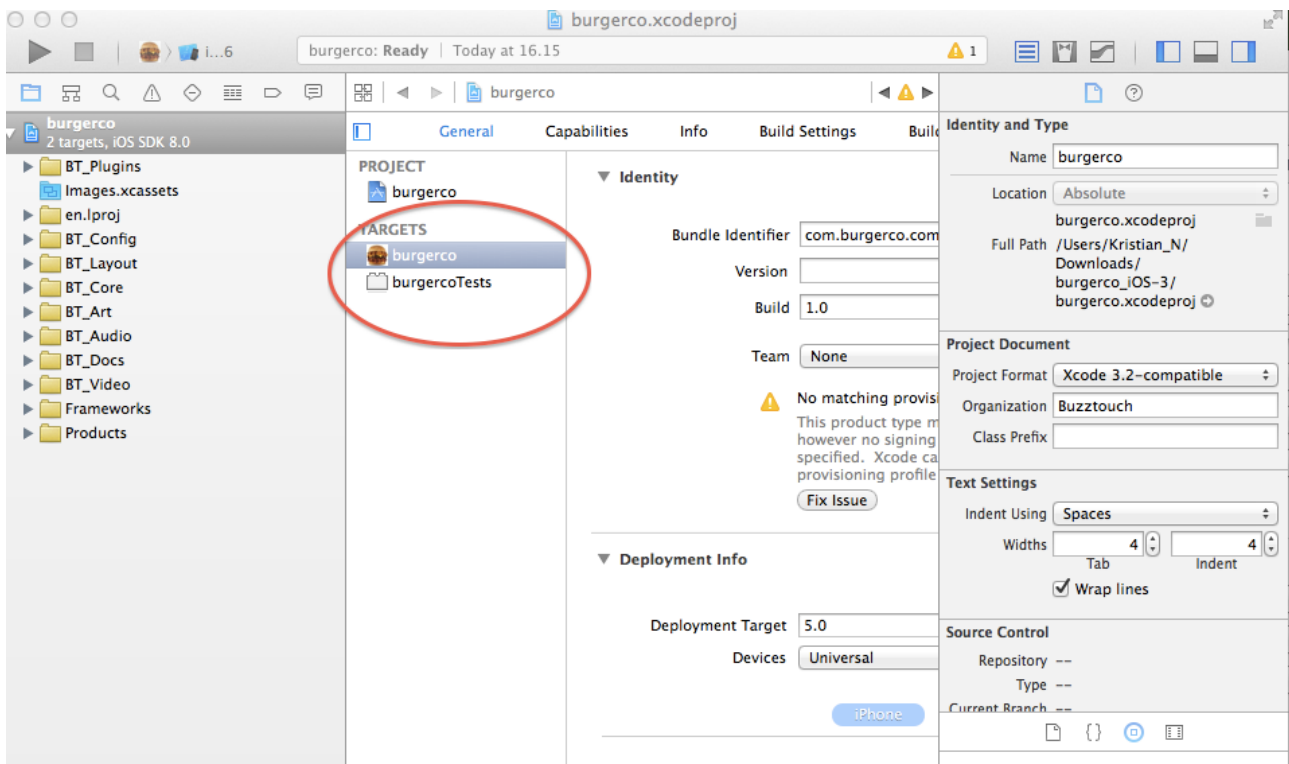
Nu er du klar til at køre dit projekt i emulator klikker du på "Play" knappen øverst i venstre hjørne.

Din kode vil nu blive kompileret og du må nu forberede dig på en mindre skuffelse - du vil med al sandsynlighed for meddelelsen "Build Failed" og en indicator på 2 alvorlige fejl (hvis du kompilerer til iPhone 6/iOS 8) og 1 indicator på alvorlig fejl hvis du kompilerer til iOS7/iPhone 4s.

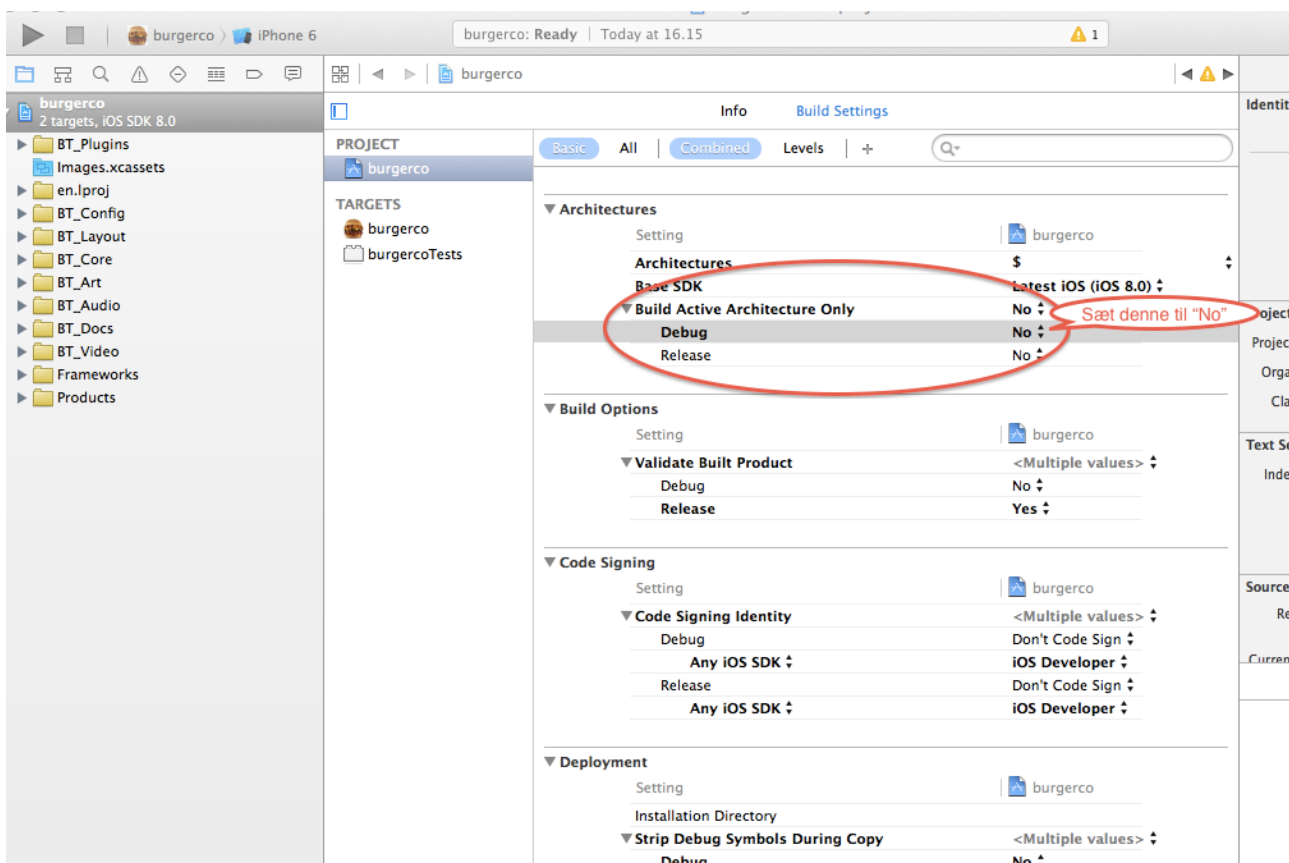
Fejlene er nemme at fjerne.

Gør blot følgende:

Gå ind i indstillingerne for dit project i Xcode og fjern det "Target" som er benævnt "Test-target" . Du fjerner det ved at højreklikke på det og klikke "Delete". Se illustrationen - det står i den røde cirkel.



7. Dernæst skal du sætte "Build Active Architecture only" til "No".



Nu vil dit projekt blive kompileret uden fejl og du vil kunne se det blive afviklet i din emulator.