

- [OSX](#)
 - [XCode](#)
 - [XCode3.1+SDK2.1でコンパイルする方法](#)
 - [XCode3.1+SDK2.2でコンパイルする方法](#)
 - [XCode3.1+SDK2.2.1でコンパイルする方法](#)
 - [XCode3.1+SDK2.2.1でコンパイルする方法2](#)
 - [Xcode 3.1.3+SDK3.0でコンパイルする方法](#)
 - [iPhone OS 3.0.1](#)
 - [Xcode 3.2+SDK3.0でコンパイルする方法](#)
 - [Xcode 3.2.1+SDK3.1.2でコンパイルする方法](#)
 - [Xcode 3.2.2+SDK3.2でコンパイルする方法](#)
 - [Xcode 3.2.5+SDK4.2でコンパイルする方法](#)
 - [MacPorts](#)
- [Windows](#)
 - [Cygwin+Toolchain+iPhoneSDK](#)
 - [留意点](#)
- [Linux/Unix](#)
- [iPhone](#)
 - [iPhoneにGCC4iPhoneとToolchain入れて、iPhoneSDKのヘッダとライブラリをコピーしてネイティブビルド](#)
 - [留意点](#)

OSX

XCode

- OSX10.5.3以上必須。

XCode3.1+SDK2.1でコンパイルする方法

1. iPhone SDK2.1をインストール
2. 証明書を作成

ここを参考にしながら"iPhone Developer"という名前で証明書を作成
http://developer.apple.com/documentation/Security/Conceptual/CodeSigningGuide/Procedures/chapter_3_section_2.html

3. 証明書をTrustにする

作成した証明書をAlways Trustに変更

4. Info.plistを修正

以下のInfo.plistを2カ所修正
 /Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Info.plist

```

1)PROVISIONING_PROFILE_ALLOWEDをNOに変更
<key>PROVISIONING_PROFILE_ALLOWED</key>
<string>YES</string>

<key>PROVISIONING_PROFILE_ALLOWED</key>
<string>NO</string>
2)PROVISIONING_PROFILE_REQUIREDをNOに変更
<key>PROVISIONING_PROFILE_REQUIRED</key>
<string>YES</string>

<key>PROVISIONING_PROFILE_REQUIRED</key>
<string>NO</string>

```

XCode3.1+SDK2.2でコンパイルする方法

1. iPhone SDK2.2をインストール
2. 証明書を作成

ここを参考にしながら "iPhone Developer" という名前で証明書を作成
http://developer.apple.com/documentation/Security/Conceptual/CodeSigningGuide/Procedures/chapter_3_section_2.html

3. 証明書をTrustにする

作成した証明書をAlways Trustに変更

4. Info.plistを修正

1. 以下のInfo.plistにキーを追記

```
/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Info.plist
```

2. 追記するキー

```
<key>PROVISIONING_PROFILE_ALLOWED</key>  
<string>NO</string>  
<key>PROVISIONING_PROFILE_REQUIRED</key>  
<string>NO</string>
```

3. 追加する箇所

```
<key>PLIST_FILE_OUTPUT_FORMAT</key>  
<string>binary</string>  
ここにキーを追記  
<key>SDKROOT</key>  
<string>iphoneos2.2</string>
```

4. 最終的な内容は以下

```
<key>PLIST_FILE_OUTPUT_FORMAT</key>  
<string>binary</string>  
<key>PROVISIONING_PROFILE_ALLOWED</key>  
<string>NO</string>  
<key>PROVISIONING_PROFILE_REQUIRED</key>  
<string>NO</string>  
<key>SDKROOT</key>  
<string>iphoneos2.2</string>
```

XCode3.1+SDK2.2.1でコンパイルする方法

1. 以下のInfo.plistにキーを追記

```
/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Info.plist
```

2. 内容は以下

```
<key>CODE_SIGN_CONTEXT_CLASS</key>  
<string>XCiPhoneOSCodeSignContext</string>  
...  
<key>SDKROOT</key>  
<string>iphoneos2.2.1</string>  
<key>PROVISIONING_PROFILE_ALLOWED</key>  
<string>NO</string>  
<key>PROVISIONING_PROFILE_REQUIRED</key>  
<string>NO</string>
```

XCode3.1+SDK2.2.1でコンパイルする方法2

正規の開発環境と同等の環境構築 [元ネタはこちら](#)

1. Cydiaから"Mobile Installation Patch"をインストール

Cydiaのリポジトリに以下のURLを追加

<http://www.iphone.org.hk/apt/>
Tweaksセクションから"Mobile Installation Patch"2.2.1用をインストール
iPhoneを再起動

2. 証明書を作成

1. Macのキーチェーンアクセスを起動
2. メニューの[キーチェーンアクセス] [証明書アシスタント] [証明書を作成]
3. 名前: "iPhone Pwned Developer", タイプ: 自己署名ルート、デフォルトを無効化にチェック
4. シリアル番号: 使われていない数字なら何でもいい、有効期間: 適当に設定、証明書のタイプ: コード署名
5. 証明書情報: 適当に入力(不要かも)
6. 後は最後まで[続ける]ボタンを押す
7. できあがった証明書を"常に信頼する"に変更

3. プロジェクトフォルダの"Info.plist"に以下を追加

```
<key>SignerIdentity</key>  
<string>Apple iPhone OS Application Signing</string>
```

4. プロジェクトを開き[プロジェクト] [プロジェクト設定を編集]

5. ビルドタブを開き以下のユーザ定義の設定を追加する

```
PROVISIONING_PROFILE_ALLOWED NO  
PROVISIONING_PROFILE_REQUIRED NO
```

6. コード署名IDの値を以下に変更

```
iPhone Pwned Developer
```

7. iPhoneを接続しオーガナイザに登録

8. Deviceを選択してビルド

Xcode 3.1.3+SDK3.0でコンパイルする方法

1. SDK3.0をインストール, SDK2.2.1を/Developer/221にインストール

```
sudo ln -s /Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/SDKs/iPhoneOS3.0.sdk \  
/Developer/221/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/SDKs
```

```
sudo ln -s "/Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/DeviceSupport/3.0 (7A341)" \  
/Developer/221/Platforms/iPhoneOS.platform/DeviceSupport
```

```
sudo mv /Developer/221/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/usr \  
/Developer/221/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/_usr
```

```
sudo ln -s /Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/usr \  
/Developer/221/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer
```

1. /Developer/221/Platforms/iPhoneOS.platform/Info.plist, プロジェクトのInfo.plistを以前のように編集。

1. iPhone Pwned Developerの証明書を作成。

2. プロジェクトのコード署名IDをiPhone Pwned Developerに設定。

3. ユーザ定義の設定にPROVISIONING NOを追加。

1. CydiaからInstalld Patch for OS 3.0をインストール, <http://iphone.org.hk/apt/>

2. iPhoneを再起動。

3. オーガナイザに登録し直し。

1. シミュレータはXcode3.1.3でテスト。

2. 実機はXcode3.1.2でテスト。

いざやってみると Code Sign error: a valid provisioning profile matching the application's Identifier(ってなったけど

<http://www.iphonedevsdk.com/forum/iphone-sdk-tools-utilities/20983-sdk-3-0-xcode-3-1-3-build-go-jailbroken-device-2.html#p>

これしたら動いた

iPhone OS 3.0.1

OS3.0の方法に加えて、

```
In -s /Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/DeviceSupport/3.0 \ \ (7A341 \ ) /Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Device
```

詳しくは http://adccdownload.apple.com/iphone/iphone_sdk_3.0_final/iphone_os_3.0.1_advisory.pdf

Xcode 3.2+SDK3.0でコンパイルする方法

```
#!/bin/bash
cd /Developer/Platforms/iPhoneOS.platform/Developer/Library/Xcode/Plug-ins/iPhoneOS \ Build \ System \ Support.xcplugin/Co

dd if=iPhoneOS \ Build \ System \ Support of=working bs=1 count=300752
printf "\xc8\x2f\x00\x00" >> working
dd if=iPhoneOS \ Build \ System \ Support of=working bs=1 skip=300756 seek=300756
/bin/mv -n iPhoneOS \ Build \ System \ Support iPhoneOS \ Build \ System \ Support.original
/bin/mv working iPhoneOS \ Build \ System \ Support
chmod a+x iPhoneOS \ Build \ System \ Support
```

<http://www.alexwhitemore.com/?p=270&cpage=4#comment-601>

- @MBP Snow Leopard, XCode 3.2, SDK 3.0
 - XCode は前バージョンのコピーとか、消すとかいろいろする必要は無い
 - 要は上のパッチと、AppSync
 - AppSync は効力が消える場合があったが、再インストールでOk

Xcode 3.2.1+SDK3.1.2でコンパイルする方法

<http://networkpx.blogspot.com/2009/09/compiling-iphoneos-31-apps-with-xcode.html>

Xcode 3.2.2+SDK3.2でコンパイルする方法

<http://networkpx.blogspot.com/2009/09/compiling-iphoneos-31-apps-with-xcode.html>

- I want to compile. 全部
- I want to install and debug too. は面倒なので 4. までやって
- [ここ](#)とかから appsync をデバイス側でcydiaインストール
- iPad は armv7 だから Idid を[アップデート](#)する

Xcode 3.2.5+SDK4.2でコンパイルする方法

<http://networkpx.blogspot.com/2009/09/compiling-iphoneos-31-apps-with-xcode.html>

- I want to compile. 全部
 - s/XCiPhoneOSCodeSignContext/XCCodeSignContext/ が一箇所増えてるがそれもやっておいた
- I want to install and debug too. 4. まで
- appsync 4.0+ をデバイス側でcydiaインストール

MacPorts

- 未記載

Windows

Cygwin+Toolchain+iPhoneSDK

- おおよその手順としては以下
 1. [Cygwin](#)のインストール。

- [winChain](#)のpreBuiltToolchainを解凍してcygwinディレクトリにコピー。
-
- iPhoneSDKからヘッダとライブラリを抽出。
- コピーしたpreBuiltToolchainディレクトリにヘッダとライブラリをコピー。

留意点

- iPhoneSDK
 - AppleサイトからダウンロードするiPhoneSDKは.dmg形式なので[HFSExplorer](#)を使って開く。
 - 開いた後にまた手順がある。とりあえず[ここ](#)参照。
- winChain
 - インストーラはまともに動かないので無視。
 - コンパイラなどが若干古い。気になる人は[iPhone-dev](#)からソース取ってきてビルド。

Linux/Unix

- <http://www.saurik.com/id/4>

iPhone

iPhoneにGCC4iPhoneとToolchain入れて、iPhoneSDKのヘッダとライブラリをコピーしてネイティブビルド

留意点

- iPhoneでやる場合にiPhoneSDKのライブラリをiPhone元々のライブラリに上書きするとiPhoneが起動しなくなった。つまり、/libや/usr/libを上書きするなってこと。
- 3.0はlibgccの問題でgccが入りません。saurik先生がlibgccをどうにかしてくれるのを待ちましょう。
- 3.1.2でも、どこかから取ってきたlibgcc_4.2-20080410-1-6_iphoneos-arm.deb、fake-libgcc_1.0_iphoneos-arm.deb 辺りを入れたら、cydiaからgccがインストールできた。
- 標準?で入っているlibstdc++.dylibには、basic_string<wchar_t>が入っていない、wstringを使うとリンクでエラー。
- stat.h、dirent.hの変更内容を誰か教えて。toolchain2.0がinode番号を32bitで定義しているのが悪いのだけど、正しい構造体の定義がわかりません。