1. Developer Account bei mehr als 2 devices notwendig [developer.apple.com](http://devloper.apple.com/) bzw. erneuern, um App in den store zu bringen: <https://docs.sencha.com/touch/2.4/packaging/native_ios.html> oder Enterprise Mobile Management (ipa-Datei 2.6) weiter bei 2

Ansonsten kann die App bei bis zu 2 physischen devices mit XCode signiert werden, siehe später.

1. **Vorgehensweise um kopiertes Architect Projekt für Android auf Mac OS mit IOS zu deployen.**
	1. komplettes Projekt lokal kopieren.
	2. Ins root Verzeichnis des Projektes wechseln und die Datei ***app.json*** öffnen, vorher Sicherungskopie anlegen. Dort unter dem Eintrag platforms „android“ durch „ios“ ersetzen. (Achtung case sensitive und Hochkommas müssen oben sein“)

"native": {

 "packager": "cordova",

 "cordova": {

 "config": {

 "id": "com.domain.QuickStart",

 "name": "QuickStart",

 "platforms": "ios" }

2.3 Im Projektverzeichnis ***/cordova*** folgenden Befehl eingeben:

***cordova platform rm android*** um Android deployment zu entfernen (zusätzliche Fehlerquelle). Anschließend die Plattform IOS unter gleichem DirLink hinzufügen ***cordova platform add ios*** hinzufügen

* 1. Sencha cmd auf den gleichen Stand bringen ***sencha upgrade*** und anschließend ***sencha app build native***, falls der Build Prozess aus dem Architect fehlschlagen sollte. Der build sollte nun successful enden. Falls folgende Fehlermeldung auftritt:

**Error: Error code 65 for command: xcodebuild with args:**

Muss die App noch signiert werden, entweder wie unter 1 oder das Projektverzeichnis **/cordova/platforms/ios** in XCode öffnen, dort ins Menü Views/Portal Navigators wechseln und dort den bestehenden Developer-Account hinzufügen.



* 1. Anschließend kann die app wie gewöhnlich auf dem Simulator oder physischem Gerät deployed werden.
	2. **IPA Datei erstellen, deployment Store oder Mobile Enterprise Device Management:**

<https://docs.sencha.com/touch/2.4/packaging/native_ios.html>