Para compilar o aplicativo e enviar para Apple é necessário o MAC OSX mais atualizado e o Excode mais atualizado.

No MAC instale o GitHub, VSCode, NodeJS.

coloque os fontes do projeto no MAC, no meu caso vou usar o caminho “/users/delfa/documents/GitHub/GCWEB\_MOBILE/”

Execute os seguintes comandos no terminal do MAC:

cd /users/delfa/documents/GitHub/GCWEB\_MOBILE/

sudo gem i cocoapodes

sudo gem i ionic -g

sudo gem i cordova@8.1.2 -g

sudo gem i ios-deploy

sudo npm i

chmod –R 777 /users/delfa/.config

chmod –R 777 /users/delfa/documents/GitHub/GCWEB\_MOBILE/

ionic cordova platform add ios

cd /users/delfa/documents/GitHub/GCWEB\_MOBILE/platform/ios

\*mudar para o ios 9 no podfile em “.../GCWEB\_MOBILE/platform/ios”

pod install

cd /users/delfa/documents/GitHub/GCWEB\_MOBILE/

ionic cordova build ios --prod --release --buildFlag='-UseModernBuildSystem=0'

Na pasta “/users/delfa/documents/GitHub/GCWEB\_MOBILE/platform/ios/GCApp” tem um arquivo workspace do Excode, abra este arquivo.

Confira as informações contidas no info.plist geralmente é necessário modificar as descrições de solicitação, como localização, microfone, reconhecimento de voz entre outros.

Para dar continuidade é necessário criar os certificados de provisionamento e desenvolvimento isso é feito no portal de desenvolvedores da Apple, depois de ter todos os certificados necessários e com o Excode aberto clique sobre GCApp, vá na aba geral e selecione o certificado, para isso é necessário configurar uma conta de desenvolvedor no Excode, menu superior, preferencias, contas.

Com o aplicativo configurado você já pode executado e fazer os testes no emulador.

Depois dos testes realizados vá no menu superior do excode, Product, archive, o aplicativo será compilado e enviado para a Apple e tudo estiver ok.

Problemas encontrados:

1. - Falta do Arquivo geojson.
2. – Descrições das Solicitações de permissões muito curta e não objetiva.
3. – Imagens em branco no App (Splash Screen).
4. – Telas em desenvolvimento (Todo o aplicativo não pode conter partes não funcionais ou em desenvolvimento, se não funciona o usuário não pode ter acesso)
5. – Se o aplicativo fizer download de conteúdo usuário deve ter opção para não fazer o download e deve mostrar o tamanho do download.
6. – Imagens do aplicativo no cadastro da Apple devem ser dos respectivos dispositivos e não devem ser redimensionadas.
7. As descrições do aplicativo no cadastro da Apple devem descrever bem o aplicativo e não podem ser muito curtas.
8. – Se o aplicativo conter login isso deve ser informado para que os testes sejam possíveis na homologação, no cadastro de aplicativo tem esses campos para serem preenchidos.
9. – Se aplicativo contem criptografia incluindo ssl é necessário fazer o documento anual de exportação bem como a declaração de conteúdo anualmente.