

TouchBar Demo App

Beitrag von „al6042“ vom 14. November 2016, 03:29

Es ist ja schon Cool was man so alles im Internet finden kann...

Da surft man mal so ein wenig rum und findet dann diese Kleinigkeit:

<https://github.com/bikkelbroeders/TouchBarDemoApp>

Hierbei handelt es sich um "Client/Server" Paket, mit dem ihr auf Eurem iPad die macOS TouchBar der neuen MacBookPro-Serie testen, bzw. nutzen könnt.

Es gibt ein paar Abhängigkeiten zu beachten, aber das Tool macht schon Fun...

Voraussetzungen:

- Ein iPad, meins ist ein altes iPad Mini der ersten Generation
- Xcode
- einen kostenlosen Apple-Developer Account
- macOS Sierra 10.12.1 Build 16B2657, das erste Sierra mit TouchBar Support (hier erhältlich: https://support.apple.com/kb/dl1897?locale=en_US)

Das Teil besteht aus einer kleinen App namens TouchBarServer, die auf dem Mac/Hack gestartet werden muss. Dafür gibt es in den Releases der obigen Seite ein entsprechendes ZIP-File.

Im "Source Code.zip" ist das Xcode-Projekt für die iOS-Komponente des Tools.

Deswegen benötigt man auch mindestens den kostenlosen Apple-Developer-Account, da dieser vor dem Kompilieren und auf das iPad schubsen, als "vertrauenswürdiger Entwickler" in Xcode-Projekt eingetragen sein muss.

Dann stöpselt ihr einfach das iPad per USB an den Rechner und kompiliert das Projekt.

Unter Umständen wird darauf hingewiesen, dass das Zertifikat, welches eurem kostenlosen Apple-Developer-Accounts zugeordnet wurde, vom iPad auch als "Vertrauenswürdig" bestätigt werden muss.

Nach Kompilieren und Zertifikat vertrauen gibt es ein neues Programm namens "Touch Bar" auf dem iPad.

Die genaue Beschreibung könnt ihr auf der Github-Seite im obigen Link nachlesen.

Zur Nutzung muss das iPad per USB angeschlossen, das kleine Server Programm und das

selbst kompilierte iOS-App gestartet werden...

Das Resultat auf dem iPad hängt natürlich von der auf dem Mac/Hack geöffneten Applikation ab.

Hier mal ein paar Impressionen:



Mail



Systemeinstellungen



iMessage



Safari

Ich finde es witzig... 😊
Mal schauen was ihr dazu sagt...

Beitrag von „crusadegt“ vom 14. November 2016, 08:35

Sieht ja ganz interessant aus 😊 Funktioniert wahrscheinlich nur aufm iPad oder?

Beitrag von „al6042“ vom 14. November 2016, 10:13

Ich habe es bisher nur mit dem iPad getestet.
Mein iPhone 6 ist vor ein paar Wochen in die ewigen Jagdgründe eingegangen, so dass ich bis

Januar mit einem alten iPhone 4S auskommen muss.
dem möchte ich das aber nicht zumuten... 😊

Beitrag von „Sascha_77“ vom 14. November 2016, 11:36

Wie passend wegen dem 4S 😄

http://www.der-postillon.com/2...ecken-abgelegenen_13.html

Beitrag von „Fredde2209“ vom 14. November 2016, 15:50

Ich hätte jetzt mal getestet ob das auch auf meinem iPod touch 4 läuft, aber ich brauche vermutlich das gesamte Xcode Paket mit 4,1 Gb. Daher wird das eher nix...

EDIT: Oder könnte mir jemand diese App erstellen und mir schicken? 😊

Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 14. November 2016, 17:12

Ich fürchte das musst du schon selbst machen. Die Signaturen von Apple sind (glücklicherweise) sehr empfindlich auf Fremdeinflüsse...

Beitrag von „Fredde2209“ vom 14. November 2016, 17:18

Och nööö 😞 Dafür, dass ich nichtmal weiß ob es später auf meinem iPod überhaupt laufen wird, werde ich wohl keine 4,1 GB hier herunterladen. Vielleicht mach ich das beim nächsten Stammtisch 😄 Oder ich frage wen, ob er mir die DMG vorher herunterladen kann und dann auf nem USB Stick geben kann.

Beitrag von „Fredde2209“ vom 29. Januar 2017, 12:32

Jetzt habe ich mir auch Xcode heruntergeladen. Da kommen gleich 2 Probleme. Eigentlich sind die verknüpft, aber egal. Xcode 8.1 kann nicht mit iOS 6.1.6. Daher habe ich mal in den Einstellungen einfach 8.0 auf 6.0 geändert: Meckert wegen meiner Build Nummer. Dann habe ich überlegt: Ich habe mal damals mit einem Jailbreak meine Build Nummer geändert (iFile, sollte einigen etwas sagen). Dann wollte ich den noch schnell Jailbreaken: p0sixpwn stürzt ab iTunes 11.0 ab. Daher wollte ich eben eine Virtuelle Maschine nehmen: Hat iTunes 11. nochwas. Verdammt! Also muss ich mal die nächsten Tage meinen iPod via ipsw Datei mit RedSn0w jailbreaken und dann die build-Nummer ändern via iFiles und dann nochmal Probieren die App zu bauen. Kann mir jetzt schon einer sagen, dass ich da nur meine Zeit verschwende, damit ich es mir noch ein 2. Mal überlege?

Das hat alles nicht geklappt, aber auf meinem neuen iPad (🐸) geht es hervorragend 😍 Macht echt spaß und werde ich bestimmt ab und zu mal benutzen können 😄

Beitrag von „kuckkuck“ vom 29. Januar 2017, 12:39

Was für ein iPad? 😍 Ab in den zuletzt gekauft Thread damit! 😄

Beitrag von „derHackfan“ vom 29. Januar 2017, 15:59

Na ja, gekauft passt nicht so ganz. 😄

Beitrag von „Paktosan“ vom 30. Januar 2017, 19:39

Habs auf meinem Current Gen iPod Touch auch mal probiert. Funktioniert grundsätzlich, aber das Display ist halt ein bisschen klein dafür.

Beitrag von „coopter“ vom 27. Januar 2018, 19:42

Die Aktuelle Sierra Version wird nicht unterstützt ?



Beitrag von „al6042“ vom 28. Januar 2018, 10:21

Kann ich dir nicht sagen, da ich das Thema selbst nicht mehr verfolgt habe...

Beitrag von „coopter“ vom 28. Januar 2018, 17:20

Danke ,
habe mir DUET zugelegt , bin damit sehr zufrieden.



Es läuft auch unter HS . (siehe Website v. Duet-Mac)
Windows noch nicht getestet !!
Viel Spaß damit. 👍