

Erledigt

Signierung von macOS Apps ... wer kennt sich aus?

Beitrag von „Sascha_77“ vom 26. August 2019, 13:41

Ich habe ja vor kurzem den Kext Updater 3 veröffentlicht. Ich hatte Versuche unternommen, dass mit meinem non-paid Developer Account zu signieren. Es scheiterte immer daran, dass die App bei den Usern dann gecrasht ist. Ich kann mir nur nicht erklären wieso. Ohne Signierung klappt es.

Gerade fiel mir noch auf, dass ich Frameworks, die ich mittels Cocoapods installiert habe, ganz vergessen habe bei der Aktion. Aber selbst als nun diese auch signiert wurden ist das Programm beim Start abgestürzt.

Ist vllt. jemand hier, der da bzgl. Signierung schon Erfahrung hat und auf mein Xcode Projekt ein Auge werfen könnte?

<https://bitbucket.org/profdrluigi/kextupdater/src>

Klar ich könnte das Programm einfach weiterhin unsigned lassen aber es muss doch möglich sein das irgendwie hin zu kriegen. 🤔 Das fuchst mich ziemlich. Achja ... Zertifikat ist frisch ausgestellt.

macOS Development Certificates	Creator	Date Created
T440	...	25.08.19
Untitled	...	23.08.19

Beitrag von „ozw00d“ vom 26. August 2019, 18:46

Hey [Sascha_77](#) eigentlich relativ easy:

[schau mal](#) 😊

Beitrag von „Sascha_77“ vom 26. August 2019, 18:57

Das hilft mir nur leider nicht weiter. Letztlich habe ich in Xcode ja überall automatisches Signing aktiviert und meine DeveloperID angegeben (um mehr sollte ich mich ja nicht kümmern müssen). Das schluckt er auch alles. Kompilieren läuft durch. Aber dennoch stürzt die App dann bei den Usern ab. Aber warum? Das ist die spannende Frage. Mehr als alles Signen kann ich ja nicht.

Beitrag von „BuXb“ vom 26. August 2019, 21:30

Sascha, auch bei mir seit 3.0.4 -> crash:

Library not loaded: @rpath/libswiftAVFoundation.dylib

Wahrsch. Lösung s. [https://stackoverflow.com/questions/55811111/libswiftavfoundation-dylib](https://stackoverflow.com/questions/55811111/libswiftavfoundation-dylib-not-found)

Kannst du die 3.0.3 wieder bei bitbucket hochladen, oder zumindest hier im Forum wieder als Attachment?

Vielen Dank dir für kext updater !!!!

Beitrag von „Sascha_77“ vom 26. August 2019, 21:38

Ok wie schauts hiermit aus?

Bis jetzt hat aber keiner dieses Problem gehabt. 🤔 Dein System ist sauber?

<https://bitbucket.org/profdrilu...ext%20Updater%203.0.5.zip>

Beitrag von „BuXb“ vom 27. August 2019, 01:21

[Sascha_77](#) : Genial, die 3.0.5 geht wieder wie schon alle zuvor - vielen Dank!

Ich habe noch einen Bug zu melden, der sich schon seit v.2.x weiterträgt. Wo ist denn der beste "Ort" dafür - [Allgemeine Diskussion](#) ?

Beitrag von „Sascha_77“ vom 27. August 2019, 05:58

Kannst du hier machen

[Kext Updater - Neue Version 3.x](#)

Beitrag von „Senseye“ vom 28. August 2019, 14:49

[Zitat von Sascha_77](#)

Das hilft mir nur leider nicht weiter. Letztlich habe ich in Xcode ja überall automatisches Signing aktiviert und meine DeveloperID angegeben (um mehr sollte ich mich ja nicht kümmern müssen). Das schluckt er auch alles. Kompilieren läuft durch. Aber dennoch stürzt die App dann bei den Usern ab. Aber warum? Das ist die

spannende Frage. Mehr als alles Signen kann ich ja nicht.

Du musst dein privates Zertifikat mitliefern, damit die User das installieren können. Sonst funktionieren die signierten Dateien logischerweise nur auf deinem System.

Beitrag von „Sascha_77“ vom 28. August 2019, 14:55

Das sollte doch aber XCode selber machen wenn ich auf automatisches Management klicke oder? Dafür ist das ja gedacht, dass man sich sonst um nix kümmern muss. Sind dafür diese Entitlements?

Beitrag von „Sascha_77“ vom 28. August 2019, 15:07

[Senseye](#)

Nachdem das Problem mit den Frameworks seit 3.0.6 behoben ist, habe ich hier jetzt mal 3.0.7 in signierter Version. Stürzt sie bei Dir ab?

Ich habe jetzt das mal ausgeführt:

Code

```
1. codesign --verify --deep --strict --verbose=2  
/Users/luigi/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Kext_Updater-  
auvislezqtgvzuabieuqmqnzlmq/Build/Products/Debug/Kext\ Updater.app
```

und dieses Ergebnis bekommen:

Code

```
1. /Users/luigi/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Kext_Updater-
```

- auvislezqgtvzuabieuqmqnzlmq/Build/Products/Debug/Kext Updater.app: valid on disk
2. /Users/luigi/Library/Developer/Xcode/DerivedData/Kext_Updater-
auvislezqgtvzuabieuqmqnzlmq/Build/Products/Debug/Kext Updater.app: satisfies its
Designated Requirement

Heisst das nun, dass es auf jeden Fall bei Anderen dann auch laufen muss?

Beitrag von „Senseye“ vom 28. August 2019, 15:15

Kann ich erst heute abend testen. Ich muss leider noch arbeiten.

Beitrag von „Sascha_77“ vom 28. August 2019, 15:51

Ich denke es würde nicht ... weil:

Code

1. `spctl -a -t exec -vv /Users/luigi/Kext\ Updater.app`

ergibt

Code

1. /Users/luigi/Library/Kext Updater.app: rejected
2. origin=Mac Developer: s.XXXXXXXXXX@XXXXXXXXX.de (85JZW6284R)

Und das obwohl ich alle extras mal zum Test aus dem Bundle entfernt habe. Nur noch das nackte Gestell sozusagen. Und dennoch ...

Beitrag von „ozw00d“ vom 28. August 2019, 18:14

[Sascha_77](#) hab auch eventuell nen kleinen haken gefunden:

in den älteren Versionen konnte man den Pfad zum Speicherort der Downloads noch verändern, nun ist dieser fest auf dem Desktop.

Kann man das irgendwie weiterhin ändern?

Beitrag von „EaseYourPain“ vom 28. August 2019, 18:22

Über die Einstellungen oben in der Menüleiste.

Beitrag von „Sascha_77“ vom 28. August 2019, 18:26

Genau. Wie bei 2.9.x auch schon. Oder Apfel+,

Beitrag von „timmtomm“ vom 28. August 2019, 20:19

[Sascha_77](#) : Kext Updater 3.0.7 Signed.zip läuft auch bei mir problemlos !

Beitrag von „Sascha_77“ vom 29. August 2019, 08:45

Code

1. `spctl -a -t exec -vv /Applications/Kext\ Updater.app`

Ergebnis:

Code

1. `/Applications/Kext Updater.app: accepted`
2. `override=security disabled`
3. `origin=Mac Developer: XXXXXXXXXX@XXXXXX.de (85JZW6284R)`

Na, wenn Gatekeeper das sagt. 😄

EDIT:

Habe dann gestern mal probiert von der unsignierten 3.0.6 auf die signierte 3.0.7 via Sparkle zu updaten. Das gab dann einen Fehler. Man kann also scheinbar nicht von unsigniert auf signiert via Sparkle gehen. Der User müsste dann wieder händisch einmalig eine signierte Version laden und von da an würde es dann wieder funktionieren mit den "internen" Updates.

