

SanDisk-iXpand-Drive App aus Sourcecode kompilieren

Beitrag von „Franziska1993“ vom 23. August 2025, 16:47

Hallo Forum,

ich möchte mein iPhone wechseln und habe die besagte App, die es so nicht mehr im Apple Appstore gibt, da der Support 2025 eingestellt wurde.

Die ErsatzApp /Nachfolger von SanDisk ist echt nicht der Bringer.

SanDisk hat aber den SourceCode auf GitHub veröffentlicht:

<https://github.com/SanDisk-OpenSource-iXpand-Drive/tree/master>

Ich habe aber keine Erfahrung wie man iPhone Apps kompiliert.

Wer kann helfen?

LG Franziska1993

Beitrag von „apfel-baum“ vom 23. August 2025, 16:59

hallo [Franziska1993](#) ,

vielleicht weiß ja [Sascha_77](#) bescheid wie das klappt.

lg 😊

Beitrag von „Franziska1993“ vom 23. August 2025, 17:03

[Sascha_77](#)

kannst Du mir bitte schreiben, was ich für Programme zum kompilieren der SanDisk Software brauche?

LG Franziska1993

Beitrag von „Sascha_77“ vom 23. August 2025, 17:14

Hi. Das geht mit XCode. Da die Repo 9 Jahre alt ist wirst du einiges im Code ändern müssen. Einfach direkt loscompilen wird nicht klappen.

Aber bei C bin ich raus. Ich weiss ja nicht wie Deine Erfahrung ist aber zur Not mal ChatGPT füttern.

Beitrag von „apfel-baum“ vom 23. August 2025, 17:18

wenn ich den code backen möchte, zuvor noch chmod/chown ,

dann gibt er mir unter sequoia 15.3/xcode 16 beta folgendes aus -> siehe spoiler

Spoiler anzeigen

sprich da muß noch dran geschraubt werden, oder ich muß die xcode version aktualisieren 😊

lg 😊

edit-aus den fehlermeldungen geht auch hervor, das vermutlich noch ein iphone sdk sowie c-libs fehlen...

Beitrag von „Franziska1993“ vom 23. August 2025, 17:38

[Sascha_77](#)

Danke für deine Rückmeldung.

> Da die Repo 9 Jahre alt ist wirst du einiges im Code ändern müssen. Einfach direkt loscompilen wird nicht > klappen.

Reicht es nicht, wenn man mit xcode 9 Jahre zurück geht und auf Catalina kompiliert, da zu der Zeit der Code aktuell war?

[apfel-baum](#)

> wenn ich den code backen möchte, zuvor noch chmod/chown

wo soll noch chmod/chown eingesetzt werden?

PS: ich habe noch 2 Catalina versionen auf meiner SSD sowie ältere Versionen von xcode, die zu Catalina passen

Beitrag von „apfel-baum“ vom 23. August 2025, 17:43

das chmod/chown soll für die build.sh, also für das script gesetzt werden, da es sonst eine fehlermeldung ala "du kannst die datei nicht aufgrund fehlender berechtigungen ausführen" kommt

lg 😊

edit- vielleicht geht das ja tatsächlich unter catalina, aber dann würde ich mich fragen, ob die app unter neueren osx versionen läuft, das müßte ggf. vielleicht auch geändert/angepasst werden-ich backe zu selten unter osx, um das genau zu wissen, da ist [Sascha 77](#) um ein vielfaches besser drin als ich 😊

Beitrag von „Franziska1993“ vom 23. August 2025, 17:48

> edit- vielleicht geht das ja tatsächlich unter catalina, aber dann würde ich mich fragen, ob die app unter neueren osx versionen läuft

Nicht neueren osx sondern unter neueren iOS Version. Unter iOS 26 Beta 3 läuft die SanDisk App einwandfrei.

Beitrag von „apfel-baum“ vom 23. August 2025, 17:57

ah, oki- dann wünsche ich dir viel glück und erfolg dabei, 😊

da hatte ich dich dann falsch verstanden

Ig 😊

Beitrag von „KMac“ vom 23. August 2025, 18:03

[Franziska1993](#) hast du mal über deinen Account/Mediathek bei „Käufen“ geschaut, ob es da noch dabei ist. Dann kann man es über „die Wolke“ noch laden... hatte da bei der ein oder anderen App die eingestellt wurde und im Store nicht mehr verfügbar war noch die Möglichkeit zum laden, da ich sie vorher schon hatte...

Beitrag von „Franziska1993“ vom 23. August 2025, 20:46

[KMac](#)

meinst über den Browser in den AppleAccount einloggen und dort suchen oder über den Mac /AppleApp App und dort nachsehen?

Beitrag von „Arkturus“ vom 24. August 2025, 09:17

Die Käufe findest du auch im AppStore unter Account [Franziska1993](#)

Beitrag von „KMac“ vom 24. August 2025, 10:25

[Franziska1993](#) wie [Arkturus](#) schon geschrieben hat. Eine andere Möglichkeit wäre in deinem Mediathek-Ordner unter dem Ordner "Mobile Applications" zu schauen, dort könntest du auch fündig werden - von dort einfach auf dein iPhone ziehen.

Beitrag von „Franziska1993“ vom 24. August 2025, 18:04

[Arkturus](#) , [apfel-baum](#) , [KMac](#) ,

Leider hat alles nicht geholfen, die App SanDisk iXpand war nicht mehr im AppStore Account.

Kompilieren kann ich den SourceCode im Prinzip schon, aber selbst wenn, als kostenlos eingetragener

Entwickler wird deine "signierte" App automatisch nach 7 Tagen gelöscht, nur mit einem kostenpflichtigen

Account von 99,- Dollar löscht sich die App nicht. Hier das Ergebnis einer Anfrage bei ChatGPT:

📌 Kostenloser Apple-ID Entwickler-Account

- ✔ Du kannst deine App in Xcode kompilieren und direkt auf dein eigenes iPhone installieren.
- ✔ Kein Kauf nötig.
- ⚠ Einschränkungen:
 - App läuft nur **7 Tage** auf deinem Gerät, dann musst du sie neu installieren.
 - Du kannst die App **nicht** in den App Store hochladen.
 - Nur auf deinen eigenen Geräten nutzbar (müssen mit deiner Apple-ID verbunden sein).

📌 Kostenpflichtiger Apple Developer Account (99 €/Jahr)

- ✔ Apps dauerhaft auf eigene Geräte laden (kein 7-Tage-Limit).
- ✔ Apps im **App Store veröffentlichen**.
- ✔ Zugriff auf Beta-Features (TestFlight, bestimmte APIs, Push Notifications, etc.).
- ✔ Mehr Kontrolle über Provisioning Profiles & Geräteverwaltung.

📌 Fazit

- Zum Lernen und Testen auf deinem iPhone reicht eine kostenlose Apple-ID völlig aus.
- Wenn du Apps verteilen oder im App Store veröffentlichen willst, brauchst du das kostenpflichtige Abo.

Naja, mittels Google alles mögliche gecheckt wie man eine installierte iOS App in eine .ipa Datei umwandelt - teilweise unseriöse Methoden entdeckt - aber zum Glück gibt es iMazing.

Für Windows die Version gab immer ein Error aus: kAMDPermissionError iMazing

Beim meinen Catalina ArbeitsHacki hat es allerdings funktioniert.

In der Testversion kannst du nur 25 Installs durchführen für verloren oder gelöschte Apps auf dem iPhone.

Zum Test habe ich einen unbedeutende App gelöscht, wo ich zu 100 Prozent weiß das es die App im AppStore

gibt - nur kein Risiko eingehen - und zuvor über das Tool iMazing davon eine .ipa Datei auf Catalina gespeichert.

Dann habe ich die App gelöscht und die .ipa Datei installiert.

So, jetzt ist das Problem gelöst, auch ohne zu kompilieren und 99 Dollar zu bezahlen.

LG Franziska1993