

Kext Updater & ANYmacOS Universal Binary

Beitrag von „Sascha_77“ vom 15. Dezember 2020, 09:16

Ok. Danke soweit.

Aber muss echt sagen, die Integration von ARM ist in Xcode nur ein Klick und schwupps hat man Universal Binary. Da haben die nicht zuviel versprochen. Zumindest wenn die Projekte auf Swift beruhen, was meine Apps sowieso alle tun. Schwieriger wirds dann derzeit nur wenn es um bereits vorgefertigte Binaries die in einem Projekt mit drin stecken geht die man sich z.b. von "Homebrew" besorgt hat und es dort noch keinen ARM Support gibt. Wie z.b. bei anyMacOS das "aria2" für parallele Downloads. Aber dat kütt sicher noch alles.