

注意：本篇 Linux 桌面开发指南主要基于 FPC 的技术流，不是 FMXLinux

为什么要在 Linux 平台下用原生 IDE 和编译

主要是调试需要，因为每移植一个 Linux，都会有或多或少的问题。

部署开发平台方案

方案一，[LAZARUS](#)，大多数 [Linux 桌面都内置了 LAZARUS 的 IDE 环境](#)，通过 `sudo apt-get install FPC` 这类命令直接安装。有个地方值得一提，在 Linux 安装 GCC 和 FPC 会因为当前你的 Linux 系统版本有所差异，比如 Ubuntu16.04LTS desktop 版本，默认的 FPC 是 3.0，而最新的 FPC 是 3.1.1。另外，假如你的 Linux 之前没有安装过 GCC，下载 GCC 环境和库会等待很久，到 GCC 环境安装完成以后，才会安装 FPC 和 Lazarus。

怎样加速内置 Lazarus 的安装：加速 Linux 系统内置 FPC+Lazarus 的安装你可以通过定制化 Linux 的 PPA 来，通过 [google](#),[Bing](#) 这类搜索一个 FPC 的 PPA 源即可。

方案二，使用 [CODETYPHON](#) 直接部署 Linux 桌面的开发，<http://www.pilotlogic.com>，具体安装，官方的 Wiki 说的非常清晰，截图，改 root 权限，都是一键式的，并且都是最新的 FPC 编译器版本。

必备工具

首先，确保在 Linux 的目标工程和相关的库在 Windows 都已经顺利被编译通过。

准备好 Pascal 的命名统一化工具，[PascalCodeUnification](#)，这是我的一个开源项目。它的作用是批量的根据 Linux 要区分文件名大小写的机理，将 `Uses`，`Unit XX`，`Program XX`，`Library XX` 都自动化修复，同时也会批量的把全工程的函数，类名，常量，全都统一大小写，它和 `CodeFormat` 的区别在于它是大批量文件的统一化修复大小写，`CodeFormat` 只会对单个代码文件修复大小写。

[将服务器程序用于树莓派的系统也是用上诉方法。](#)