



(题图：摄于博兹贾阿达岛，土耳其，2013年7月)

一、Make的概念

Make这个词，英语的意思是"制作"。Make命令直接用了这个意思，就是要做出某个文件。比如，要做出文件a.txt，就可以执行下面的命令。

```
$ make a.txt
```

但是，如果你真的输入这条命令，它并不会起作用。因为Make命令本身并不知道，如何做出a.txt，需要有人告诉它，如何调用其他命令完成这个目标。

比如，假设文件 a.txt 依赖于 b.txt 和 c.txt，是后面两个文件连接（cat命令）的产物。那么，make 需要知道下面的规则。

```
a.txt: b.txt c.txt  
    cat b.txt c.txt > a.txt
```

也就是说，`make a.txt` 这条命令的背后，实际上分成两步：第一步，确认 `b.txt` 和 `c.txt` 必须已经存在，第二步使用 `cat` 命令 将这个两个文件合并，输出为新文件。

像这样的规则，都写在一个叫做Makefile的文件中，`Make`命令依赖这个文件进行构建。Makefile文件也可以写为makefile， 或者用命令行参数指定为其他文件名。

```
$ make -f rules.txt
# 或者
$ make --file=rules.txt
```

上面代码指定make命令依据rules.txt文件中的规则，进行构建。

总之，`make`只是一个根据指定的Shell命令进行构建的工具。它的规则很简单，你规定要构建哪个文件、它依赖哪些源文件，当那些文件有变动时，如何重新构建它。

二、Makefile文件的格式

构建规则都写在Makefile文件里面，要学会如何Make命令，就必须学会如何编写Makefile文件。

2.1 概述

Makefile文件由一系列规则（rules）构成。每条规则的形式如下。

```
<target> : <prerequisites>
[tab] <commands>
```

上面第一行冒号前面的部分，叫做"目标"（target），冒号后面的部分叫做"前置条件"（prerequisites）；第二行必须由一个tab键起首，后面跟着"命令"（commands）。

"目标"是必需的，不可省略；"前置条件"和"命令"都是可选的，但是两者之中必须至少存在一个。

每条规则就明确两件事：构建目标的前置条件是什么，以及如何构建。下面就详细讲解，每条规则的这三个组成部分。

2.2 目标（target）

一个目标（target）就构成一条规则。目标通常是文件名，指明Make命令所要构建的对象，比如上文的 `a.txt`。目标可以是一个文件名，也可以是多个文件名，之间用空格分隔。

除了文件名，目标还可以是某个操作的名字，这称为"伪目标"（phony target）。

```
clean:
    rm *.o
```

上面代码的目标是`clean`，它不是文件名，而是一个操作的名字，属于"伪目标"，作用是删除对象文件。

```
$ make clean
```

但是，如果当前目录中，正好有一个文件叫做`clean`，那么这个命令不会执行。因为Make发现`clean`文件已经存在，就认为没有必要重新构建了，就不会执行指定的`rm`命令。

为了避免这种情况，可以明确声明`clean`是"伪目标"，写法如下。

```
.PHONY: clean
clean:
    rm *.o temp
```

声明`clean`是"伪目标"之后，`make`就不会去检查是否存在一个叫做`clean`的文件，而是每次运行都执行对应的命令。像`.PHONY`这样的内置目标名还有不少，可以查看[手册](#)。

如果Make命令运行时没有指定目标，默认会执行Makefile文件的第一个目标。

```
$ make
```

上面代码执行Makefile文件的第一个目标。

2.3 前置条件（prerequisites）

前置条件通常是一组文件名，之间用空格分隔。它指定了"目标"是否重新构建的判断标准：只要有一个前置文件不存在，或者有过更新（前置文件的`last-modification`时间戳比目标的时间戳新），"目标"就需要重新构建。

```
result.txt: source.txt
```

```
cp source.txt result.txt
```

上面代码中，构建 `result.txt` 的前置条件是 `source.txt`。如果当前目录中，`source.txt` 已经存在，那么 `make result.txt` 可以正常运行，否则必须再写一条规则，来生成 `source.txt`。

```
source.txt:  
  echo "this is the source" > source.txt
```

上面代码中，`source.txt`后面没有前置条件，就意味着它跟其他文件都无关，只要这个文件还不存在，每次调用 `make source.txt`，它都会生成。

```
$ make result.txt  
$ make result.txt
```

上面命令连续执行两次 `make result.txt`。第一次执行会先新建 `source.txt`，然后再新建 `result.txt`。第二次执行，Make发现 `source.txt` 没有变动（时间戳晚于 `result.txt`），就不会执行任何操作，`result.txt` 也不会重新生成。

如果需要生成多个文件，往往采用下面的写法。

```
source: file1 file2 file3
```

上面代码中，`source` 是一个伪目标，只有三个前置文件，没有任何对应的命令。

```
$ make source
```

执行 `make source` 命令后，就会一次性生成 `file1`，`file2`，`file3` 三个文件。这比下面的写法要方便很多。

```
$ make file1  
$ make file2  
$ make file3
```

2.4 命令 (commands)

命令 (commands) 表示如何更新目标文件，由一行或多行的Shell命令组成。它是构建"目标"的具体指令，它的运行结果通常就是生成目标文件。

每行命令之前必须有一个tab键。如果想用其他键，可以用内置变量.RECIPEPREFIX声明。

```
.RECIPEPREFIX = >
all:
> echo Hello, world
```

上面代码用.RECIPEPREFIX指定，大于号（>）替代tab键。所以，每一行命令的起首变成了大于号，而不是tab键。

需要注意的是，每行命令在一个单独的shell中执行。这些Shell之间没有继承关系。

```
var-lost:
    export foo=bar
    echo "foo=[$$foo]"
```

上面代码执行后（`make var-lost`），取不到foo的值。因为两行命令在两个不同的进程执行。一个解决办法是将两行命令写在一行，中间用分号分隔。

```
var-kept:
    export foo=bar; echo "foo=[$$foo]"
```

另一个解决办法是在换行符前加反斜杠转义。

```
var-kept:
    export foo=bar; \
    echo "foo=[$$foo]"
```

最后一个方法是加上 .ONESHELL：命令。

```
.ONESHELL:
var-kept:
    export foo=bar;
    echo "foo=[$$foo]"
```

三、Makefile文件的语法

3.1 注释

井号（#）在Makefile中表示注释。

```
# 这是注释
result.txt: source.txt
    # 这是注释
    cp source.txt result.txt # 这也是注释
```

3.2 回声（echoing）

正常情况下，make会打印每条命令，然后再执行，这就叫做回声（echoing）。

```
test:
    # 这是测试
```

执行上面的规则，会得到下面的结果。

```
$ make test
# 这是测试
```

在命令的前面加上@，就可以关闭回声。

```
test:
    @# 这是测试
```

现在再执行 `make test`，就不会有任何输出。

由于在构建过程中，需要了解当前在执行哪条命令，所以通常只在注释和纯显示的echo命令前面加上@。

```
test:
    @# 这是测试
    @echo TODO
```

3.3 通配符

通配符（wildcard）用来指定一组符合条件的文件名。Makefile 的通配符与 Bash 一致，主要有星号（*）、问号（?）和 [...]。比如，*.o 表示所有后缀名为o的文件。

```
clean:
```

```
rm -f *.o
```

3.4 模式匹配

Make命令允许对文件名，进行类似正则运算的匹配，主要用到的匹配符是%。比如，假定当前目录下有 f1.c 和 f2.c 两个源码文件，需要将它们编译为对应的对象文件。

```
%.o: %.c
```

等同于下面的写法。

```
f1.o: f1.c  
f2.o: f2.c
```

使用匹配符%，可以将大量同类型的文件，只用一条规则就完成构建。

3.5 变量和赋值符

Makefile 允许使用等号自定义变量。

```
txt = Hello World  
test:  
    @echo $(txt)
```

上面代码中，变量 txt 等于 Hello World。调用时，变量需要放在 \$() 之中。

调用Shell变量，需要在美元符号前，再加一个美元符号，这是因为Make命令会对美元符号转义。

```
test:  
    @echo $$HOME
```

有时，变量的值可能指向另一个变量。

```
v1 = $(v2)
```

上面代码中，变量 v1 的值是另一个变量 v2。这时会产生一个问题，v1 的值到底在定义时扩展（静态扩展），还是在运行时扩展（动态扩展）？如果 v2 的值是动态的，这两种扩展方式的结果可能会差异很大。

为了解决类似问题，Makefile一共提供了四个赋值运算符（=、:=、?=、+=），它们的区别请看[StackOverflow](#)。

```
VARIABLE = value
# 在执行时扩展，允许递归扩展。

VARIABLE := value
# 在定义时扩展。

VARIABLE ?= value
# 只有在该变量为空时才设置值。

VARIABLE += value
# 将值追加到变量的尾端。
```

3.6 内置变量 (Implicit Variables)

Make命令提供一系列内置变量，比如，\$(CC) 指向当前使用的编译器，\$(MAKE) 指向当前使用的Make工具。这主要是为了跨平台的兼容性，详细的内置变量清单见[手册](#)。

```
output:
    $(CC) -o output input.c
```

3.7 自动变量 (Automatic Variables)

Make命令还提供一些自动变量，它们的值与当前规则有关。主要有以下几个。

(1) \$@

\$@指代当前目标，就是Make命令当前构建的那个目标。比如，`make foo` 的 \$@ 就指代foo。

```
a.txt b.txt:
    touch $@
```

等同于下面的写法。

```
a.txt:
    touch a.txt
b.txt:
    touch b.txt
```

(2) \$<

\$< 指代第一个前置条件。比如，规则为 t: p1 p2，那么\$< 就指代p1。

```
a.txt: b.txt c.txt
cp $< $@
```

等同于下面的写法。

```
a.txt: b.txt c.txt
cp b.txt a.txt
```

(3) \$?

\$? 指代比目标更新的所有前置条件，之间以空格分隔。比如，规则为 t: p1 p2，其中 p2 的时间戳比 t 新，\$?就指代p2。

(4) \$^

\$^ 指代所有前置条件，之间以空格分隔。比如，规则为 t: p1 p2，那么 \$^ 就指代 p1 p2 。

(5) \$*

\$* 指代匹配符 % 匹配的部分，比如% 匹配 f1.txt 中的f1，\$* 就表示 f1。

(6) \$(@D) 和 \$(@F)

\$(@D) 和 \$(@F) 分别指向 \$@ 的目录名和文件名。比如，\$@是 src/input.c，那么\$(@D) 的值为 src，\$(@F) 的值为 input.c。

(7) \$(<D) 和 \$(<F)

\$(<D) 和 \$(<F) 分别指向 \$< 的目录名和文件名。

所有的自动变量清单，请看[手册](#)。下面是自动变量的一个例子。

```
dest/%.txt: src/%.txt
@[ -d dest ] || mkdir dest
cp $< $@
```

上面代码将 src 目录下的 txt 文件，拷贝到 dest 目录下。首先判断 dest 目录是否存在，如果不存在就新建，然后，\$< 指代前置文件（src/%.txt），\$@ 指代目标文件（dest/%.txt）。

3.8 判断和循环

Makefile使用 Bash 语法，完成判断和循环。

```
ifeq ($(CC),gcc)
  libs=$(libs_for_gcc)
else
  libs=$(normal_libs)
endif
```

上面代码判断当前编译器是否 gcc，然后指定不同的库文件。

```
LIST = one two three
all:
  for i in $(LIST); do \
    echo $$i; \
  done

# 等同于

all:
  for i in one two three; do \
    echo $$i; \
  done
```

上面代码的运行结果。

```
one
two
three
```

3.9 函数

Makefile 还可以使用函数，格式如下。

```
$(function arguments)
# 或者
${function arguments}
```

Makefile提供了许多[内置函数](#)，可供调用。下面是几个常用的内置函数。

(1) **shell** 函数

shell 函数用来执行 shell 命令

```
srcfiles := $(shell echo src/{00..99}.txt)
```

(2) **wildcard** 函数

wildcard 函数用来在 Makefile 中，替换 Bash 的通配符。

```
srcfiles := $(wildcard src/*.txt)
```

(3) **subst** 函数

subst 函数用来文本替换，格式如下。

```
$(subst from,to,text)
```

下面的例子将字符串"feet on the street"替换成"fEEt on the strEEt"。

```
$(subst ee,EE,feet on the street)
```

下面是一个稍微复杂的例子。

```
comma:= ,  
empty:=  
# space变量用两个空变量作为标识符，当中是一个空格  
space:= $(empty) $(empty)  
foo:= a b c  
bar:= $(subst $(space),$(comma),$(foo))  
# bar is now `a,b,c'.
```

(4) **patsubst**函数

patsubst 函数用于模式匹配的替换，格式如下。

```
$(patsubst pattern,replacement,text)
```

下面的例子将文件名"x.c.c bar.c"，替换成"x.c.o bar.o"。

```
$(patsubst %.c,%.o,x.c.c bar.c)
```

(5) 替换后缀名

替换后缀名函数的写法是：变量名 + 冒号 + 后缀名替换规则。它实际上patsubst函数的一种简写形式。

```
min: $(OUTPUT:.js=.min.js)
```

上面代码的意思是，将变量OUTPUT中的后缀名 .js 全部替换成 .min.js 。

四、Makefile 的实例

(1) 执行多个目标

```
.PHONY: cleanall cleanobj cleandiff  
  
cleanall : cleanobj cleandiff  
        rm program  
  
cleanobj :  
        rm *.o  
  
cleandiff :  
        rm *.diff
```

上面代码可以调用不同目标，删除不同后缀名的文件，也可以调用一个目标（cleanall），删除所有指定类型的文件。

(2) 编译C语言项目

```
edit : main.o kbd.o command.o display.o  
      cc -o edit main.o kbd.o command.o display.o  
  
main.o : main.c defs.h  
      cc -c main.c  
kbd.o : kbd.c defs.h command.h  
      cc -c kbd.c  
command.o : command.c defs.h command.h
```

```
cc -c command.c
display.o : display.c defs.h
cc -c display.c

clean :
    rm edit main.o kbd.o command.o display.o

.PHONY: edit clean
```

今天，Make命令的介绍就到这里。下一篇文章我会介绍，[如何用 Make 来构建 Node.js 项目](#)。

(完)

文档信息

- 版权声明： 自由转载-非商用-非衍生-保持署名（[创意共享3.0许可证](#)）
- 发表日期： 2015年2月20日

相关文章

- **2019.11.26:** [如何识别文件的真假](#)

每个人都下载文件，大家有没有想过，文件可能是假的，尤其来自网盘或专门的下载站。

- **2019.11.21:** [Python 异步编程入门](#)

本文是写给 JavaScript 程序员的 Python 教程。

- **2019.11.19:** [CSS 定位详解](#)

CSS 有两个最重要的基本属性，前端开发必须掌握：display 和 position。

- **2019.10.21:** [Tmux 使用教程](#)

Tmux 是一个终端复用器（terminal multiplexer），非常有用，属于常用的开发工具。

广告（购买广告位）

优达学城双十一大优惠