

MAKE PIU' COMPLESSO

sabato 19 novembre 2022 13:18

VARIABILI

CFLAGS=-Wall -Wextra

TARGET=ex1 → NOME del PROGRAMMA che vogliamo generare alla FINE;

SRCS=ex1.c → Elenco di file .c che vogliamo andare a compilare insieme;

OBJS=\$(SRCS:.c=.o)

file.o file.c → OBJS deve avere il valore del contenuto di SRCS, PERO' dentro SRCS devi trovare tutte le sottostringhe che hanno valore .c e le devi sostituire con .o

\$(CC) \$(CFLAGS) -o \$(TARGET) \$(OBJS) → genera file.o

ogni volta che trovi una regola che inizia con una sequenza di caratteri e termina con .o

all: \$(OBJS) la regola di default ha come dipendenza OBJS, ossia un elenco di file oggetto.

\$(CC) \$(CFLAGS) \$(OBJS) -o \$(TARGET)

||

.PHONY: clean

[clean:

\$(RM) \$(TARGET) \$(OBJS)

EX1

REGOLA

REGOLA

cancello il programma e il file.o! tutto

Se questo file.c è stato modificato dopo la generazione corrisponente del file.o, debbo andare a riapplicare questa regola.

Questa è una regola parametrica.

\$< è la dipendenza alla regola, il file.c!

\$@, vale sempre il nome della regola, il file.o!

CLEAN NON DEVE ESSERE ASSOCIATO AL NOME DI UN FILE.

SE HO TANTI MAKEFILE DENTRO LA CARTELLA, DEVO ANDARE ad INDICARE AL MAKE, QUAL'E' IL MAKEFILE da USARE:

>> MAKE -f NOME_MAKEFILE

ALLA fine Bisogna dirci: MA l'eseguibile come è fatto? come è fatto il file EX1?

>> ./EX1



Anatomia dei programmi in memoria

ffff ffff ffff ffff

stack

heap

.bss

.data

.text

→ Cresce verso il basso

e da qui si ATTACCA