

Ravesli [Ravesli](#)


- [Уроки по C++](#)
- [OpenGL](#)
- [SFML](#)
- [Qt5](#)
- [RegExr](#)
- [Ассемблер](#)
- [Купить .PDF](#)


## Урок №6. Режимы конфигурации «Debug» и «Release»

 [Юрий](#) |

- [Уроки C++](#)

|

 Обновл. 26 Июнь 2020 |

 72884

[12](#)

**Конфигурация сборки** (англ. *«build configuration»*) — это набор настроек проекта, которые определяют принцип его построения. Конфигурация сборки состоит из:

- имени исполняемого файла;
- имени директории исполняемого файла;
- имён директорий, в которых IDE будет искать другой код и файлы библиотек;
- информации об отладке и параметрах оптимизации вашего проекта.

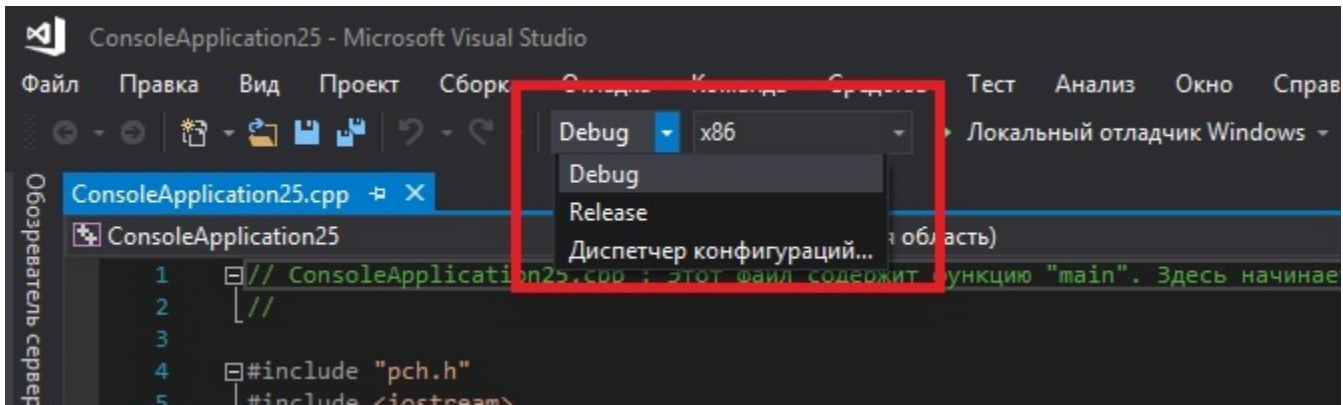
[Интегрированная среда разработки](#) имеет две конфигурации сборки: «Release» (Релиз) и «Debug» (Отладка).

- **Конфигурация «Debug»** предназначена для отладки вашей программы. Эта конфигурация отключает все настройки по оптимизации, включает информацию об отладке, что делает ваши программы больше и медленнее, но упрощает проведение отладки. Режим «Debug» обычно используется в качестве конфигурации по умолчанию.
- **Конфигурация «Release»** используется во время сборки программы для её дальнейшего выпуска. Программа оптимизируется по размеру и производительности и не содержит дополнительную информацию об отладке.

Например, исполняемый файл программы «Hello, World!» из [предыдущего урока](#), созданный в конфигурации «Debug», у меня занимал 65КБ, в то время как исполняемый файл, построенный в конфигурации «Release», занимал всего лишь 12КБ.

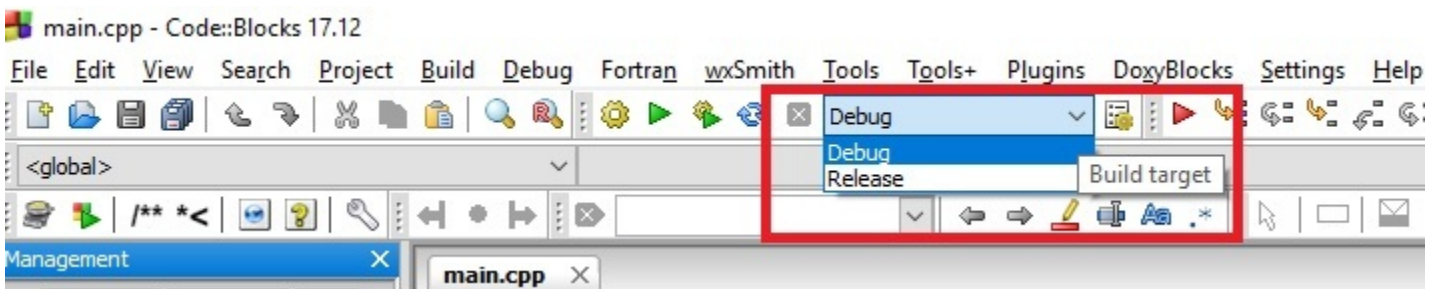
## Переключение между режимами «Debug» и «Release» в Visual Studio

Самый простой способ изменить конфигурацию проекта — выбрать соответствующую из выпадающего списка на панели быстрого доступа:



## Переключение между режимами «Debug» и «Release» в Code::Blocks

В Code::Blocks на панели быстрого доступа есть также выпадающий список, где вы можете выбрать соответствующий режим конфигурации:



## Заключение

Используйте конфигурацию «Debug» при разработке программ, а конфигурацию «Release» при их релизе.

Оценить статью:

★★★★★ (529 оценок, среднее: 4,98 из 5)

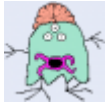


[← Урок №5. Компиляция вашей первой программы](#)

[Конфигурация компилятора: Расширения компилятора](#)



Комментариев: 12



1. *winnie:*

[20 декабря 2019 в 01:16](#)

Отличное изложение материала! Начал вспоминать то что когда-то пытался выучить и получил истинное удовольствие от того насколько все просто и понятно изложено и как быстро удается восстанавливать знания и получать новые.

Материал очень понравился, заказал и оплатил PDF файл.

Огромное спасибо автору!

[Ответить](#)



1. *Юрий:*

[20 декабря 2019 в 01:29](#)

Пожалуйста))

[Ответить](#)



2. *John Meow:*

[7 декабря 2019 в 09:18](#)

Как переключаться между этими режимами в gcc/g++?

[Ответить](#)



3. *Александр:*

[7 марта 2019 в 07:59](#)

Не понятно , зачем нужны два exe файла , полученные в режиме debug и relese?. Есть же файл проекта, в котором можно производить отладку программы. А как запустить exe файл debug для отладки? Этот момент не понятно описан.

[Ответить](#)



1. *Vladimir:*

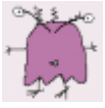
[13 июля 2019 в 12:58](#)

Александр, вам два файла не нужно. Каждый из них — результат компиляции и сборки исполняемого файла программы в первом случае в конфигурации Debug, а во втором — Release. Вы можете удалить их, при следующей сборки нужной конфигурации исполняемый файл сгенерируется еще раз.

>А как запустить exe файл debug для отладки?

Можно "натравить" отладчик из IDE на исполняемый процесс, те запущенную вами программу. Едва ли это для начинающих, но подробности можно прочитать, например, здесь <https://stackoverflow.com/questions/15097610/debugging-an-executable-in-visual-studio>

[Ответить](#)



4. *Виталий:*  
[24 февраля 2019 в 14:51](#)

Юрий! Спасибо за грамотное, доступное изложение !  
Такое я и искал!

[Ответить](#)



5. *Эзиз:*  
[17 февраля 2019 в 20:19](#)

А у меня на dev C++ стоит Release мне оставить это или нет?

[Ответить](#)



6. *Владимир:*  
[24 января 2019 в 19:57](#)

То есть, использовать конфигурацию Debug при разработке программ чтобы искать ошибки, а release когда уже уверен что всё в порядке и можно выпускать?

[Ответить](#)



1. *Юрий:*  
[24 января 2019 в 20:00](#)

Да.

[Ответить](#)



7. *Дмитрий:*  
[21 июня 2018 в 11:19](#)

В скачанном компиляторе CodeBlocks с самого начала используется Release(на Debug переключаться не хочет), в дальнейших уроках будут возникать ошибки?

[Ответить](#)



1. *Юрий:*  
[21 июня 2018 в 21:13](#)

У вас последняя версия CodeBlocks? Пробовали переустанавливать?

Ошибки не будут возникать, если вы их допускать не будете. Работать можно и в версии Release, ошибок насчет самой конфигурации Release возникать не должно.

[Ответить](#)



2. Константин:

[5 августа 2018 в 04:52](#)

Поддерживаю . Как активировать строки в Меню Debug Code::Blocs 17.12?

[Ответить](#)

## Добавить комментарий

Ваш E-mail не будет опубликован. Обязательные поля помечены \*

Имя \*

Email \*

Комментарий

☐ Сохранить моё Имя и E-mail. Видеть комментарии, отправленные на модерацию






☐ Получать уведомления о новых комментариях по электронной почте. Вы можете [подписаться](#) без комментирования.

TELEGRAM  КАНАЛ



ПАБЛИК 

## ТОП СТАТЬИ

-  [Словарь программиста. Сленг, который должен знать каждый кодер](#)
-  [Урок №1. Введение в программирование](#)
-  [70+ бесплатных ресурсов для изучения программирования](#)
-  [Урок №1: Введение в создание игры «Same Game»](#)
-  [Урок №4. Установка IDE \(Интегрированной Среды Разработки\)](#)

- [Ravesli](#)
- - [О проекте](#) -
- - [Пользовательское Соглашение](#) -
- - [Все статьи](#) -
- Copyright © 2015 - 2020