

Make 命令教程

作者：阮一峰

日期：2015年2月20日

感谢 [腾讯课堂NEXT学院](#) 赞助本站，[腾讯官方的前端培训](#) 正在招生中。



腾讯官方前端NEXT学位

总监授课，免费试学，入职BAT不遥远！

立即前往



代码变成可执行文件，叫做编译（compile）；先编译这个，还是先编译那个（即编译的安排），叫做构建（build）。

Make是最常用的构建工具，诞生于1977年，主要用于C语言的项目。但是实际上，任何只要某个文件有变化，就要重新构建的项目，都可以用Make构建。

本文介绍Make命令的用法，从简单的讲起，不需要任何基础，只要会使用命令行，就能看懂。我的参考资料主要是Isaac Schlueter的[《Makefile文件教程》](#)和[《GNU Make手册》](#)。



（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

Teambition：研发管理工具



CODING：企业级软件研发协作平台



相关文章

■ 2019.04.09: [OAuth 2.0 的四种方式](#)

上一篇文章介绍了 OAuth 2.0 是一种授权机制，主要用来颁发令牌（token）。本文接着介绍颁发令牌的实务操作。

■ 2019.04.04: [OAuth 2.0 的一个简单解释](#)

OAuth 2.0 是目前最流行的授权机制，用来授权第三方应用，获取用户数据。

■ 2019.03.25: [Grid 布局教程](#)

一、概述 网格布局（Grid）是最强大的 CSS 布局方案。

■ 2019.03.16: [普通人的网页配色方案](#)

网页需要配色。一种好看、易用、符合心意的配色，是很不容易的，尤其在没有设计师时。

广告（购买广告位）

API 调试和文档生成利器



调试接口用 *ApiPost*

国内开发者和测试人员首选的接口调试工具

一款可直接生成文档的API调试、管理工具

React 框架课程

