##### Mac下配置android开发环境

iOS下的android环境配置相对简单，因为本身集成了java和python环境，所以免去了java和python的配置。

1. **下载NDK和ADT**

下载较新版本的NDK和最新版的ADT，解压到指定目录

NDK下载地址：<http://developer.android.com/tools/sdk/ndk/index.html>

ADT下载地址：<http://developer.android.com/sdk/index.html>

1. **配置.bash\_profile文件**

打开终端输入pico .bash\_profile，打开这个文件的文本编辑，在里面输入如下文本：

export CROSSAPP\_ROOT=/Users/\*\*\*/Documents/CrossApp

export ANDROID\_SDK\_ROOT=/Users/\*\*\*/Documents/android/adt-bundle-mac/sdk

export ANDROID\_NDK\_ROOT=/Users/\*\*\*/Documents/android/android-ndk-r8b

export NDK\_ROOT=/Users/\*\*\*/Documents/android/android-ndk-r8b

export PATH=$PATH:$ANDROID\_NDK\_ROOT

export PATH=$PATH:$ANDROID\_SDK\_ROOT

各变量的路径修改为自己的工具包所在的路径，我们可以使用export命令来查看我们刚配置好的变量。如果没有列出我们刚配置好的变量，说明对.bash\_profile文件的修改没有生效，因此，在修改后，需要再执行一次source .bash\_profile命令去让我们的修改立即生效。

1. **创建CrossApp工程**

打开终端，按如下命令创建工程。

cd $ CROSSAPP\_ROOT

cd tools

cd project-creator

./create\_project.py

通过以上输入命令，会列出一个教我们如何创建工程的示例。按照Sample，创建一个工程，例如：

./create\_project.py –project MyFirstApp –package com.crossapp.test –language cpp

当提示Have fun，表示工程创建成功，在CrossApp的projects目录下可以找到我们刚创建的工程，注意，不要直接复制以上命令到终端，有可能会出现格式错误，最好手动输出。

1. **导入eclipse**

打开eclipse，File->Other->Android->Android Project from Existing Code，点击Browse，选择项目中的porj.android，将android工程导入eclipse。

工程导入eclipse后，首先需要将CrossApp/CrossApp/platform/android/java/src路径下的文件夹复制到工程的/proj.android/src下。

然后，右键工程->Properties->C/C++ Build->Environment，右侧点击Add添加一个变量，变量名为NDK\_ROOT，变量的值为NDK的根目录。

以上两步完成后，我们直接右键工程->Run As Android Application，开始编译我们的工程。

注意：以上的步骤针对的是在Mac下创建的工程，如果是Windows下编译过的CrossApp工程拿到Mac下调试，需要将C/C++ Build里面的Build command改为bash ${ProjDirPath}/build\_native.sh，同时还应该去除掉工程jni/Android.mk里面之前在Windows下额外添加的import-add-path相关路径。在Mac下和Windows下配置android开发环境的具体区别，请详细参阅不同环境下导入eclipse后的步骤。

至此，android基本环境搭建完毕。