

# 由浅入深说 PKGBUILD 打包

---

## 目錄

---

- 包到用时方恨少，码非写过不知难
- EASY
  - 获取现有的 PKGBUILD
  - PKGBUILD 的构成要素
  - 包的命名
  - 包版本号

# 包到用时方恨少，码非写过不知难

即便是 Arch Linux 初学者，也鲜有完全靠官方源中的软件包就能存活的，或多或少都得依赖一些第三方源或者 AUR 中的额外软件包补充可用软件库。最近发现一个非常有意思的项目 [Repology](#)，总结了诸多自由开源软件发行版们软件库中软件包，其中还有一张总结性的图示，横总对比各个软件源的包数量和新旧程度。

Repology 软件源对比图 (放大) (来源)



可以在 Repology 的软件源对比图中找找代表 Arch Linux 和 AUR 的两个 Arch 蓝小圆点 ●。Arch Linux 的小圆点 ● 位于斜对角线左侧，AUR 的小圆点 ● 则远居于整张图的最右侧。从中可以看出 Arch Linux 官方源的包数量相对较少（部分是因为粗放打包策略）而更新相对及时，另一边 AUR 的包数量就非常丰富，但更新却不那么及时了。官方软件源提供了一个更新及时并且足够稳定的基础，在此基础上利用 AUR 补充可用软件包，这对于 Arch Linux 用户来说也即是常态。

AUR 不同于二进制软件源的是，它只是一个提供 PKGBUILD 脚本的共享网站。对于二进制软件源而言，可以直接在 `/etc/pacman.conf` 中添加，然后就可安装其中的软件，而对于 AUR 中的软件包，需要自行下载 PKGBUILD 并将之编译成二进制包。由于 AUR 上软件包维护者众多，于是打包质量也参差不齐，难免遇到一些包需要使用者手动修改 PKGBUILD 才可正常打包。于是对于 AUR 用户而言，**理解并可修改** PKGBUILD 以定制打包过程非常重要。即便使用 [AUR Helpers](#) 帮助自动完成打包工作，对 PKGBUILD 的理解也不可或缺。

是可谓：**包到用时方恨少，码非写过不知难**

**包到用时方恨少：** 很多时候想要用的包不在官方源，去 AUR 一搜虽有，却不知其打包的质量如何，更新的频度又怎样。

**码非写过不知难：** 于是从 AUR 下载下来的 PKGBUILD，用编辑器打开，却不知从何看起，如何定制。

经常有人让我写写关于 Arch Linux 中打包的经验和技巧，因此本文就旨在由浅入深地梳理一下我个人对 PKGBUILD 打包系统的理解和体会。社区中有如 [felixonmars](#) 这样掌管 Arch Linux 软件包近半壁江山的老前辈，有如 [lilydjwg](#) 这样创建出 lilac 自动打包机器人并统领 [archlinuxcn] 软件源的掌门人，也有各编程语言各编译环境专精的行家里手，说起打包的经验实在不敢班门弄斧地宣称涵盖打包细节的方方面面，只能说是我个人的理解和体会。

再者，Arch Linux 的打包系统也是时时刻刻在不断变化、不断发展的，本文发布时所写的内容，在数月乃至数年之后可能不再适用。任何具体的打包细节都请参阅 [PKGBUILD](#) 和 [makepkg](#) 的相关手册页，以及 [archwiki](#) 上相应的 [PKGBUILD](#)。本文的目的仅限于对上述官方文档提供一条易于入门的脉络，不能作为技术性参考或补充。

好，废话码了一屏，尚未见半句干货，就跟我一起从最基础的部分开始吧。

# EASY

讲解 PKGBUILD 之前，想先大概看看 PKGBUILD 长什么样子。AUR 上有大量 PKGBUILD 可以下载，Arch Linux 官方源中打包的官方包也有提供公开渠道下载打包

时采用的 PKGBUILD ，这些都可以拿来作为参考。于是作为第一步，如何获取 AUR 或者官方源中包的 PKGBUILD 呢？

## 获取现有的 PKGBUILD

Arch Linux 老用户们已经很熟悉 AUR helpers 和 Arch Build System 那一套了，每个人可能都有两三个自己趁手的常用 AUR helper 自动化打包。不过其实，大概从3年前 AUR web v4 发布开始，已经不需要专用工具，直接用 `git` 就可以很方便地下载到官方源和 AUR 中的 PKGBUILD。

对于 Arch Linux 官方源中的软件包，根据它是来自 `[core]/[extra]` 还是来自 `[community]` 我们可以用以下方式获取对应的 PKGBUILD：

```
1 # 获取 core/extra 中包名为 glibc 的包，
   写入同名文件夹
2 git clone https://git.archlinux.org/
   svntogit/packages.git/ -b packages/glib
   c --single-branch glibc
3 # 获取 community 中包名为 pdfpc 的包，
   写入同名文件夹
4 git clone https://git.archlinux.org/
   svntogit/community.git/ -b packages/pdf
   pc --single-branch pdfpc
```

对于官方源中的包，以上方式 clone 到的目录结构是这样：

```
1 pdfpc
2 |   repos
3 |   |   community-x86_64
4 |   |   |   PKGBUILD
5 |   trunk
6 |   |   PKGBUILD
```

其中 trunk 文件夹用于时机打包，repos 文件夹则用于跟踪这个包发布在哪些具体仓库中。由于区分仓库状态和架构，以前还在支持 i686 的时候，打出的包可能位于 community-testing-i686 或者 community-staging-x86\_64 这样的文件夹中。这些细节不需要关心，我们只需要 trunk 中的文件就可以打包了。

对于 AUR 中的软件包，可以直接用以下方式获取 PKGBUILD：

```
1 # 获取 AUR 中包名为 pdfpc-git 的包，写入同名文件夹
2 git clone aur@aur.archlinux.org:pdfpc-git.git
```

不同于官方源，AUR 中包没有深层的目录结构，直接在文件夹中放有 PKGBUILD：

```
1 pdfpc-git
2 └─ PKGBUILD
```

为了方便键入，在我的 `bash/zsh` 配置中提供了几  
个函数 `Ge Gc Ga` 分别用于获取 `[core]/[extra]`，  
`[community]` 或是 AUR 中的 `PKGBUILD`，需要的可以自己取用，对于 `zsh` 用户还有这些命令的 `自动补全包名`。  
。

## PKGBUILD 的构成要素

拿到了 `PKGBUILD`，就先用文本编辑器打开它看一看吧，以 `pdfpc` 的 `PKGBUILD` 为例：

```
1 # Maintainer: Jiachen Yang <farseerf
c@archlinux.org>
2
3 pkgname=pdfpc
4 pkgver=4.2.1
5 pkgrel=1
6 pkgdesc='A presenter console with mu
lti-monitor support for PDF files'
7 arch=('x86_64')
8 url='https://pdfpc.github.io/'
9 license=('GPL')
10
11 depends=('gtk3' 'poppler-glib' 'libg
```

```

ee' 'gstreamer' 'gst-plugins-base')
12  makedepends=('cmake' 'vala')
13
14  source=("$pkgname-$pkgver.tar.gz::ht
tps://github.com/pdfpc/pdfpc/archive/v$
pkgver.tar.gz")
15  sha256sums=('f67eedf092a9bc275dde312
f3166063a2e88569f030839efc211127245be6d
f8')
16
17  build() {
18      cd "$srcdir/$pkgname-$pkgver"
19      cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX="/
usr/" -DSYSCONFDIR="/etc" .
20      make
21  }
22
23  package() {
24      cd "$srcdir/$pkgname-$pkgver"
25      make DESTDIR="$pkgdir/" install
26  }

```

PKGBUILD 文件的格式本质上是 bash 脚本，语法遵从 bash 脚本语言，只不过有些预先确定好的内容需要撰写。粗看上面的 PKGBUILD 大体可以分为两半，前半 3~15 行定义了很多变量和数组，后半 17~26 行定义了一些函数。也即是说，PKGBUILD 包含两大块内容：

1. 该包是什么，也即包的元数据(metadata)
2. 当如何打包，也即打包的过程



其中包的元数据又可大体分为三段：

1. 对包的描述性数据。对应上面 3~9 行的内容。这里写这个包叫什么名字，版本是什么，协议用什么……
2. 这个包与其它包的关系。对应上面 11,12 行。这里写这个包依赖哪些包，提供哪些虚包，位于什么包组……
3. 包的源代码位置。对应上面 14,15 行。这里描述这个包从什么地方下载，下载到的文件校验，上游签名……

这些元数据以 `bash` 脚本中定义的 变量(variable) 和 数组(array) 的方式描述。应当定义哪些，每个数据的含义，在 [手册页](#) 和 [PKGBUILD](#) 都有详尽介绍，下文要具体说明的内容也会相应补充。

随后打包过程则是以确定名称的 `bash` 函数(function) 的形式描述。在函数体内直接书写脚本。一个包至少需要定义一个 `package()` 函数，它用来写「安装」文件的步骤。如果是用编译型语言编写的软件，那么也应该有 `build()` 函数，用来写配置(configure) 和编译的步骤。

`PKGBUILD` 一开始有一行注释以 `Maintainer:` 开头，这里描述这个 `PKGBUILD` 的维护者信息，算是记录对打包贡献，同时也在打包出问题留下联络方式。如果 `PKGBUILD` 经手多人，通常当前的维护者写在

Maintainer：中，其余的贡献者写作 Contributor：。这些信息虽然在 AUR 网页界面中也有所记录，不过留下注释也可算作补充。

## 关于自定义变量

---

PKGBUILD 中定义的 bash 变量和函数是导出给 makepkg 负责读取的，于是这些变量名和函数名的具体含义有所规定，不能随便乱写。不过如果有重复定义的内容，那么还是可以自定义变量。通常自定义变量名函数名会以下划线 ( \_ ) 开头，以和 makepkg 需要的变量名函数名区分。

例如， pkgname 需要加前缀后缀的情况下，通常常见的是定义一个 \_pkgname 作为项目上游的名称，然后让 pkgname=\${\_pkgname}-git 。再如，上游

## 包的命名

第3行 pkgname 定义了包的名字，这个变量的值应当和 AUR 上提交的软件包相同， 也应尽量符合上游对项目的命名。定义包名同时也应尽量符合 Arch Linux 中现有软件包的命名方式， 并且在 AUR 上提交的软件包名还有些额外约定俗成的规则：

- 如果是编译自版本控制系统(VCS, Version Control System)中检出的最新源代码，应该在上游项目名后添加 `-vcs` 后缀。比如由 `git clone` 得到的 GitHub 上寄宿的上游软件通常会有 `-git` 这样的后缀。
- 如果是对现有二进制做重新打包，应该在上游项目名后添加 `-bin` 后缀。比如上游发布了用于 Debian 系统的二进制包，想要重新打包成可用于 Arch Linux 的包，则要加 `-bin` 后缀。
- 对于特定语言需要的库，通常会有语言名作为前缀。不过这个规则的特例是，如果这个库同时也在 `/usr/bin` 中提供可执行的命令，那么包名可以没有前缀，或者对包进行拆包，把库和可执行命令分列在不同的包里。一个例子是 `powerline` 包提供可执行程序，而它依赖的 `python-powerline` 则提供 python 的库。
- 对于 Arch Linux 官方源中已经有的软件包，如果想稍作修改之后将修改版共享在 AUR，那么通常 AUR 上的包名会是在官方源中对应包的包名，加上简短的单词描述所做的修改。比如 `telegram-desktop-systemqt-notoemoji` 就是对官方源中 `telegram-desktop` 基础上换用 NotoEmoji 的修改。并且实际上官方源的 `telegram-desktop` 曾经在 AUR 中叫 `telegram-desktop-systemqt`，因为有来自 Debian 的 SystemQt 补丁。在被移入官方源之后去掉了 `-systemqt` 后缀。

```
1 $ # 三个官方源总体包数量
2 $ pacman -Slq core extra communi
ty | wc -l
3 10225
4 $ # 有小写字母、数字、短横、点之外的包
名数量
5 $ pacman -Ssq | grep "[^-a-z0-9.
]" -c
6 192
7 $ # 有小写字母、数字、短横、点、下划线
、加号之外的包名数量
8 $ pacman -Ssq | grep "[^-a-z0-9.
_+]" -c
9 4
```

另外关于包名中可以使用的字符，从原理上来说只要是 bash 函数名中可以使用的字符，都可以在包名中使用。不过一般来说，包名的字符会符合 Arch Linux 官方源中现有的包名的命名风格。绝大多数包名是**纯小写字母**加上**数字或者点(.)**，单词之间用短横(-)分隔。另外还有少数包名中出现大写字母或者下划线分隔，或者 C++ 相关的包名中出现加号(+).

对包命名的基本原则是好记好搜，如果知道上游项目的名字，应该能很方便地搜到包对应的名字。

# 包版本号

版本号由3个变量描述 epoch , pkgver , pkgrel

。