### **变量的基本赋值**

Makefile 中的变量的使用其实非常的简单，因为它并没有像其它语言那样定义变量的时候需要使用数据类型。变量的名称可以由大小写字母、阿拉伯数字和下划线构成。等号左右的空白符没有明确的要求，因为在执行 make 的时候多余的空白符会被自动的删除。至于值列表，既可以是零项，又可以是一项或者是多项。如：

VALUE\_LIST = one two three

知道了如何定义，下面我们来说一下 Makefile 的变量的四种基本赋值方式：

* 简单赋值 ( := ) 编程语言中常规理解的赋值方式，只对当前语句的变量有效。
* 递归赋值 ( = ) 赋值语句可能影响多个变量，所有目标变量相关的其他变量都受影响。
* 条件赋值 ( ?= ) 如果变量未定义，则使用符号中的值定义变量。如果该变量已经赋值，则该赋值语句无效。
* 追加赋值 ( += ) 原变量用空格隔开的方式追加一个新值。

### **-fpic**

fPIC的全称是 Position Independent Code， 用于生成位置无关代码。什么是位置无关代码，个人理解是代码无绝对跳转，跳转都为相对跳转。

详见：

<https://www.cnblogs.com/fengliu-/p/10216878.html>

### **-fexceptions**

启用异常捕获

target\_include\_directories

Add include directories to a target.

添加头文件目录

它相当于g++选项中的-I参数的作用，也相当于环境变量中增加路径到CPLUS\_INCLUDE\_PATH变量的作用。