

## Plateforme de Développement Continu

Comprendre la Théorie pour mieux Pratiquer  
Sciences de l'Ingénieur  
Cours - Tutoriels

### NMake

---

## Apprendre à compiler un projet C++ avec NMake

J'aime, Je partage  
Montez en Compétences

## Auteur

Je suis **Gérard KESSE**,  
Ingénieur en Développement Informatique C/C++/Qt,  
Avec à la fois des compétences en Systèmes Embarqués et en Robotique.

Formé à Polytech'Montpellier, Je suis un professionnel de conception de projets logiciel applicatif ou embarqué dans les secteurs de l'Aéronautique, de la Robotique, des Drones et de la Vision par Ordinateur. Aussi, Je reste ouvert à d'autres types de secteurs tels que l'Énergie et les Finances.

Les Sciences de l'Ingénieur sont au cœur du métier d'ingénieur. Sur le site **ReadyDev**, la Plateforme de Développement Continu, dont j'en suis le concepteur, vous trouverez des cours et des tutoriels adaptés aux sciences de l'ingénieur.

J'aime, Je partage.

**Gérard KESSE**

[GitHub](#) | [LinkedIn](#) | [SiteWeb](#)



## Sommaire

<b>Auteur.....</b>	<b>2</b>
<b>Sommaire .....</b>	<b>3</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>4</b>
<b>Installation sous Windows avec NMake.....</b>	<b>4</b>
Téléchargements .....	4
Installation de Notepad++ .....	4
<b>Compiler un projet C++ avec NMake .....</b>	<b>5</b>
Compiler un projet C++ avec un seul fichier source.....	5
Compiler un projet C++ avec plusieurs fichiers sources .....	9
<b>Gérer les bibliothèques statiques avec NMake.....</b>	<b>17</b>
Créer une bibliothèque statique en C++.....	17
Utiliser une bibliothèque statique en C++.....	24
<b>Gérer les bibliothèques dynamiques avec NMake .....</b>	<b>27</b>
Créer une bibliothèque dynamique en C++.....	27
Utiliser une bibliothèque dynamique en C++.....	34
<b>Gérer un projet complet avec NMake.....</b>	<b>37</b>
Compiler un projet complet C++ avec NMake.....	37

## Introduction

Le C++ est un langage de programmation orienté objet. NMake est un outil de compilation de projet C++ fourni par l'IDE Visual Studio de Microsoft. Le but de ce tutoriel est de vous apprendre à compiler un projet C++ avec NMake.

### Prérequis :

Aucun prérequis n'est nécessaire.

## Installation sous Windows avec NMake

### Téléchargements

#### Notepad++ :

<https://notepad-plus-plus.org/fr/>

#### Visual Studio :

<https://www.visualstudio.com/fr/>

### Installation de Notepad++

#### Plugins Notepad++ :

TextFX

NppExport

# Compiler un projet C++ avec NMake

## Compiler un projet C++ avec un seul fichier source

### Objectif :

Compiler un projet C++ avec un seul fichier source.

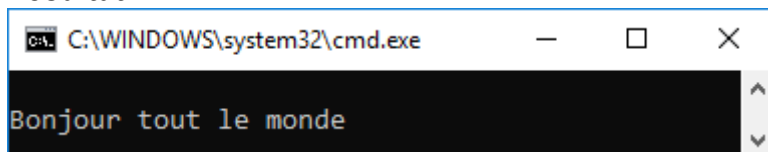
Créer un fichier source en C++.

Créer un fichier de construction Makefile.

### Implémentation :

Afficher un message dans la console (Bonjour tout le monde).

### Résultat :

A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The window has standard minimize, maximize, and close buttons. The command prompt shows the text 'Bonjour tout le monde' on a single line.

### Dossier projet :

src/main.cpp

win/Makefile

win/cmd\_build.bat

win/cmd\_clean.bat

win/cmd\_compile.bat

win/cmd\_run.bat

win/bin/

win/build/

### src/main.cpp

```
//=====
#include <iostream>
//=====
using namespace std;
//=====
int main(int argc, char** argv) {
    cout << "Bonjour tout le monde\n";
    return 0;
}
//=====
```

**win/Makefile**

```
GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/GProject.exe

GOBJS = \
    $(GBUILD)/main.obj

all: $(GOBJS)
    link /OUT:$(GTARGET) $(GOBJS)
$(GBUILD)/main.obj: $(GSRC)/main.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/main.cpp
/Fo$(GBUILD)/main.obj
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*
```

**win/cmd\_build.bat**

```
@echo off

call cmd_clean.bat
call cmd_compile.bat
call cmd_run.bat
```

**win/cmd\_clean.bat**

```
@echo off

set PATH=C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual
Studio 12.0\VC\bin

nmake clean
```

**win/cmd\_compile.bat****@echo** off

```
set PATH=C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual
Studio 12.0\VC\bin
set PATH=C:\Program Files (x86)\Windows
Kits\8.1\bin\x86;%PATH%

set INCLUDE="C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual
Studio 12.0\VC\include"
set INCLUDE="C:\Program Files (x86)\Windows
Kits\8.1\Include\um";%INCLUDE%
set INCLUDE="C:\Program Files (x86)\Windows
Kits\8.1\Include\shared";%INCLUDE%

set LIB="C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual
Studio 12.0\VC\lib"
set LIB="C:\Program Files (x86)\Windows
Kits\8.1\Lib\winv6.3\um\x86";%LIB%

nmake
```

**win/cmd\_run.bat****@echo** off

```
echo.
bin\GProject.exe
echo.
pause
```

**Nettoyage du projet :**`cmd_clean.bat`**Compilation du projet :**`cmd_compile.bat`**Exécution du projet :**`cmd_run.bat`**Construction du projet :**`cmd_build.bat`**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
cl /c /EHsc ../src/main.cpp /Fobuild/main.obj
link /OUT:bin/GProject.exe build/main.obj
```



## Compiler un projet C++ avec plusieurs fichiers sources

### Objectif :

Compiler un projet C++ avec plusieurs fichiers sources.

Créer un fichier entête en C++.

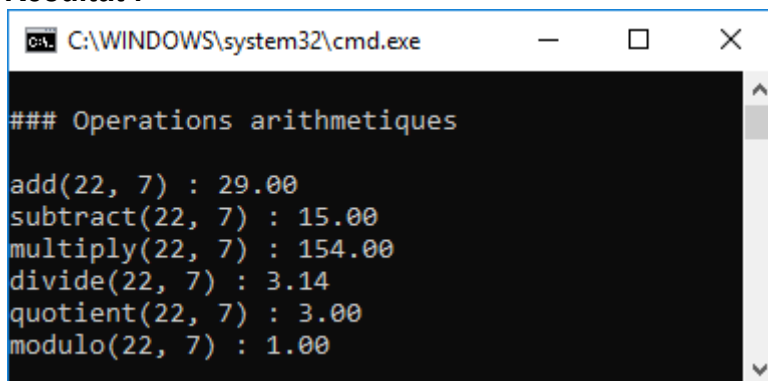
Créer une classe en C++.

Créer un patron Singleton en C++.

### Implémentation :

Créer une classe (GMath) permettant de réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres données, Additionner (add()), Soustraire (subtract()), Multiplier (multiply()), Diviser (divide()), Déterminer le Quotient (quotient()), Déterminer le Modulo (modulo()).  
Créer une classe (GShow) permettant d'afficher des données dans la console (show()).  
Utiliser la classe (GMath) pour réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres données (22, 7). Utiliser la classe (GShow) pour afficher les résultats de calculs.

### Résultat :



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

### Operations arithmetiques

add(22, 7) : 29.00
subtract(22, 7) : 15.00
multiply(22, 7) : 154.00
divide(22, 7) : 3.14
quotient(22, 7) : 3.00
modulo(22, 7) : 1.00
```

### Dossier projet :

src/main.cpp

src/manager/GMath.h

src/manager/GMath.cpp

src/manager/GSow.h

src/manager/GShow.cpp

win/Makefile

win/bin/

win/build/

**src/main.cpp**

```
//=====
#include "GShow.h"
#include "GMath.h"
//=====
int main(int argc, char** argv) {
    double m_data;

    GShow::Instance()->show("### Operations
arithmetiques");

    m_data = GMath::Instance()->add(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "add(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->subtract(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "subtract(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->multiply(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "multiply(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->divide(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "divide(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->quotient(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "quotient(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->modulo(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "modulo(22, 7)");
    return 0;
}
//=====
```

**src/manager/GMath.h**

```
//=====
#ifndef _GMath_
#define _GMath_
//=====
#include <cmath>
//=====
class GMath {
private:
    GMath();

public:
    ~GMath();

public:
    static GMath* Instance();

public:
    double add(const double& a, const double& b);
    double subtract(const double& a, const double&
b);
    double multiply(const double& a, const double&
b);
    double divide(const double& a, const double& b);
    double quotient(const double& a, const double&
b);
    double modulo(const int& a, const int& b);

private:
    static GMath* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GMath.cpp**

```
//=====
#include "GMath.h"
//=====
GMath* GMath::m_instance = 0;
//=====
GMath::GMath() {

}
//=====
GMath::~GMath() {

}
//=====
GMath* GMath::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GMath;
    }

    return m_instance;
}
//=====
double GMath::add(const double& a, const double& b) {
    double m_data = a + b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::subtract(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a - b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::multiply(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a * b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::divide(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a / b;
    return m_data;
}
```

```
//=====
double GMath::quotient(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = floor(divide(a, b));
    return m_data;
}
//=====
double GMath::modulo(const int& a, const int& b) {
    int m_data = a % b;
    return double(m_data);
}
//=====
```

**src/manager/GShow.h**

```
//=====
#ifndef _GShow_
#define _GShow_
//=====
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <string>
//=====
using namespace std;
//=====
class GShow {
private:
    GShow();

public:
    ~GShow();

public:
    static GShow* Instance();

public:
    void show(const string& data, const string& name
= "");
    void show(const double& data, const string& name
= "");

private:
    static GShow* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GShow.cpp**

```
//=====
#include "GShow.h"
//=====
GShow* GShow::m_instance = 0;
//=====
GShow::GShow() {

}
//=====
GShow::~GShow() {

}
//=====
GShow* GShow::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GShow;
    }

    return m_instance;
}
//=====
void GShow::show(const string& data, const string&
name) {
    if(name != "") cout << name << " : ";
    cout << data << "\n";
}
//=====
void GShow::show(const double& data, const string&
name) {
    if(name != "") cout << name << " : ";
    cout << fixed << setprecision(2) << data << "\n";
}
//=====
```

**win/Makefile**

```
GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/GProject.exe

GINCS = \
    /I../src/manager

GOBJS = \
    $(GBUILD)/main.obj \
    $(GBUILD)/GShow.obj \
    $(GBUILD)/GMath.obj

all: $(GOBJS)
    link /OUT:$(GTARGET) $(GOBJS)
$(GBUILD)/main.obj: $(GSRC)/main.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/main.cpp
/Fo$(GBUILD)/main.obj $(GINCS)
$(GBUILD)/GShow.obj: $(GSRC)/manager/GShow.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/manager/GShow.cpp
/Fo$(GBUILD)/GShow.obj $(GINCS)
$(GBUILD)/GMath.obj: $(GSRC)/manager/GMath.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/manager/GMath.cpp
/Fo$(GBUILD)/GMath.obj $(GINCS)
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*
```

**Construction du projet :**

cmd\_build.bat

**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
cl /c /EHsc ../src/main.cpp /Fobuild/main.obj
/I../src/manager
cl /c /EHsc ../src/manager/GShow.cpp
/Fobuild/GShow.obj /I../src/manager
cl /c /EHsc ../src/manager/GMath.cpp
/Fobuild/GMath.obj /I../src/manager
link /OUT:bin/GProject.exe build/main.obj
build/GShow.obj build/GMath.obj
```



# Gérer les bibliothèques statiques avec NMake

## Créer une bibliothèque statique en C++

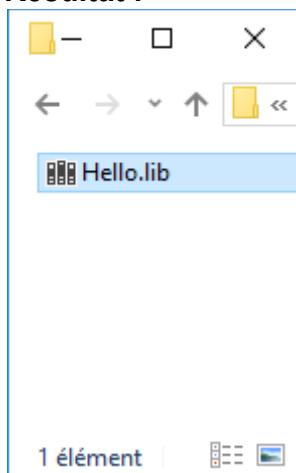
### Objectif :

Créer une bibliothèque statique en C++.

### Implémentation :

Créer une classe (GMath) permettant de réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres données, Additionner (add()), Soustraire (subtract()), Multiplier (multiply()), Diviser (divide()), Déterminer le Quotient (quotient()), Déterminer le Modulo (modulo()). Créer une classe (GShow) permettant d'afficher des données dans la console (show()). Regrouper ces deux classes dans une bibliothèque statique (libHello.a).

### Résultat :



### Dossier projet :

```
src/manager/GMath.h
src/manager/GMath.cpp
src/manager/GSow.h
src/manager/GShow.cpp
win/Makefile
win/bin/
win/build/
```

**src/manager/GMath.h**

```
//=====
#ifndef _GMath_
#define _GMath_
//=====
#include <cmath>
//=====
class GMath {
private:
    GMath();

public:
    ~GMath();

public:
    static GMath* Instance();

public:
    double add(const double& a, const double& b);
    double subtract(const double& a, const double&
b);
    double multiply(const double& a, const double&
b);
    double divide(const double& a, const double& b);
    double quotient(const double& a, const double&
b);
    double modulo(const int& a, const int& b);

private:
    static GMath* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GMath.cpp**

```
//=====
#include "GMath.h"
//=====
GMath* GMath::m_instance = 0;
//=====
GMath::GMath() {

}
//=====
GMath::~GMath() {

}
//=====
GMath* GMath::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GMath;
    }

    return m_instance;
}
//=====
double GMath::add(const double& a, const double& b) {
    double m_data = a + b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::subtract(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a - b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::multiply(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a * b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::divide(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a / b;
    return m_data;
}
```

```
//=====
double GMath::quotient(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = floor(divide(a, b));
    return m_data;
}
//=====
double GMath::modulo(const int& a, const int& b) {
    int m_data = a % b;
    return double(m_data);
}
//=====
```

**src/manager/GShow.h**

```
//=====
#ifndef _GShow_
#define _GShow_
//=====
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <string>
//=====
using namespace std;
//=====
class GShow {
private:
    GShow();

public:
    ~GShow();

public:
    static GShow* Instance();

public:
    void show(const string& data, const string& name
= "");
    void show(const double& data, const string& name
= "");

private:
    static GShow* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GShow.cpp**

```
//=====
#include "GShow.h"
//=====
GShow* GShow::m_instance = 0;
//=====
GShow::GShow() {

}
//=====
GShow::~GShow() {

}
//=====
GShow* GShow::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GShow;
    }

    return m_instance;
}
//=====
void GShow::show(const string& data, const string&
name) {
    if(name != "") cout << name << " : ";
    cout << data << "\n";
}
//=====
void GShow::show(const double& data, const string&
name) {
    if(name != "") cout << name << " : ";
    cout << fixed << setprecision(2) << data << "\n";
}
//=====
```

**win/Makefile**

```
GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/Hello.lib

GINCS = \
    /I../src/manager

GOBJS = \
    $(GBUILD)/GShow.obj \
    $(GBUILD)/GMath.obj

all: $(GOBJS)
    lib /OUT:$(GTARGET) $(GOBJS)
$(GBUILD)/GShow.obj: $(GSRC)/manager/GShow.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/manager/GShow.cpp
/Fo$(GBUILD)/GShow.obj $(GINCS)
$(GBUILD)/GMath.obj: $(GSRC)/manager/GMath.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/manager/GMath.cpp
/Fo$(GBUILD)/GMath.obj $(GINCS)
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*
```

**Construction du projet :**

cmd\_build.bat

**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
cl /c /EHsc ../src/manager/GShow.cpp
/Fobuild/GShow.obj /I../src/manager
cl /c /EHsc ../src/manager/GMath.cpp
/Fobuild/GMath.obj /I../src/manager
lib /OUT:bin/Hello.lib build/GShow.obj
build/GMath.obj
```

## Utiliser une librairie statique en C++

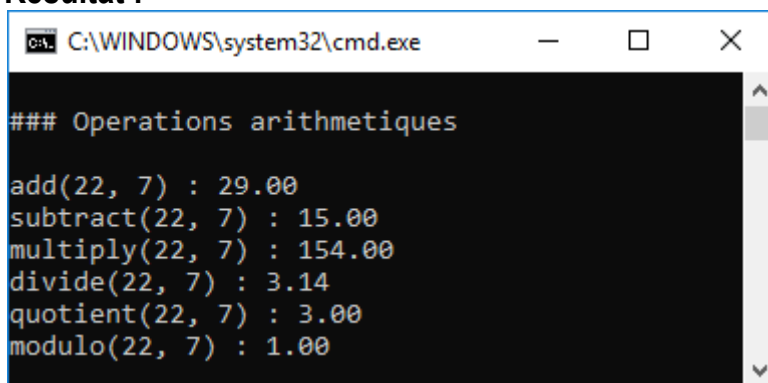
**Objectif :**

Utiliser une librairie statique en C++.

**Implémentation :**

Utiliser la classe (GMath) de la librairie statique (libHello.a) pour réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres données (22, 7).

Utiliser la classe (GShow) de la librairie statique (libHello.a) pour afficher les résultats de calculs.

**Résultat :**A screenshot of a Windows command prompt window titled 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The window has a black background with white text. The output of the program is as follows:

```
### Operations arithmetiques  
  
add(22, 7) : 29.00  
subtract(22, 7) : 15.00  
multiply(22, 7) : 154.00  
divide(22, 7) : 3.14  
quotient(22, 7) : 3.00  
modulo(22, 7) : 1.00
```

**Dossier projet :**

```
src/main.cpp  
win/Makeifle  
win/bin/  
win/build/
```

**Dossier librairie :**

```
win/lib/  
win/lib/Hello/include/GMath.h  
win/lib/Hello/include/GShow.h  
win/lib/Hello/lib/Hello.lib
```



**src/main.cpp**

```
//=====
#include "GShow.h"
#include "GMath.h"
//=====
using namespace std;
//=====
int main(int argc, char** argv) {
    double m_data;

    GShow::Instance()->show("### Operations
arithmetiques\n");

    m_data = GMath::Instance()->add(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "add(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->subtract(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "subtract(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->multiply(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "multiply(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->divide(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "divide(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->quotient(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "quotient(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->modulo(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "modulus(22,
7)");
    return 0;
}
//=====
```

**win/Makefile**

```
GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/GProject.exe

GINCS = \
    /Ilib/Hello/include

GLIBS = \
    /LIBPATH:lib/hello/lib Hello.lib

GOBJS = \
    $(GBUILD)/main.obj

all: $(GOBJS)
    link /OUT:$(GTARGET) $(GOBJS) $(GLIBS)
$(GBUILD)/main.obj: $(GSRC)/main.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/main.cpp
/Fo$(GBUILD)/main.obj $(GINCS)
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*
```

**Construction du projet :**

cmd\_build.bat

**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
cl /c /EHsc ../src/main.cpp /Fobuild/main.obj
/Ilib/Hello/include
link /OUT:bin/GProject.exe build/main.obj
/LIBPATH:lib/hello/lib Hello.lib
```

# Gérer les librairies dynamiques avec NMake

## Créer une librairie dynamique en C++

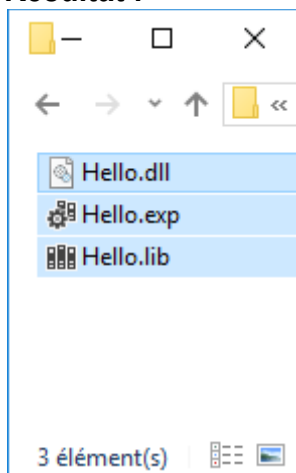
### Objectif :

Créer une librairie dynamique en C++.

### Implémentation :

Créer une classe (GMath) permettant de réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres données, Additionner (add()), Soustraire (subtract()), Multiplier (multiply()), Diviser (divide()), Déterminer le Quotient (quotient()), Déterminer le Modulo (modulo()). Créer une classe (GShow) permettant d'afficher des données dans la console (show()). Regrouper ces deux classes dans une librairie dynamique (libHello.dll).

### Résultat :



### Dossier projet :

```
src/manager/GMath.h  
src/manager/GMath.cpp  
src/manager/GSow.h  
src/manager/GShow.cpp  
win/Makefile  
win/bin/  
win/build/
```

**src/manager/GMath.h**

```
//=====
#ifndef _GMath_
#define _GMath_
//=====
#include <cmath>
//=====
#ifdef DLL_APP
#define DLL_API __declspec(dllexport)
#else
#define DLL_API __declspec(dllimport)
#endif
//=====
class DLL_API GMath {
private:
    GMath();

public:
    ~GMath();

public:
    static GMath* Instance();

public:
    double add(const double& a, const double& b);
    double subtract(const double& a, const double&
b);
    double multiply(const double& a, const double&
b);
    double divide(const double& a, const double& b);
    double quotient(const double& a, const double&
b);
    double modulo(const int& a, const int& b);

private:
    static GMath* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GMath.cpp**

```
//=====
#include "GMath.h"
//=====
GMath* GMath::m_instance = 0;
//=====
GMath::GMath() {

}
//=====
GMath::~GMath() {

}
//=====
GMath* GMath::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GMath;
    }

    return m_instance;
}
//=====
double GMath::add(const double& a, const double& b) {
    double m_data = a + b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::subtract(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a - b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::multiply(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a * b;
    return m_data;
}
//=====
double GMath::divide(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = a / b;
    return m_data;
}
```

```
//=====
double GMath::quotient(const double& a, const double&
b) {
    double m_data = floor(divide(a, b));
    return m_data;
}
//=====
double GMath::modulo(const int& a, const int& b) {
    int m_data = a % b;
    return double(m_data);
}
//=====
```

**src/manager/GShow.h**

```
//=====
#ifndef _GShow_
#define _GShow_
//=====
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include <string>
//=====
#ifdef DLL_APP
#define DLL_API __declspec(dllexport)
#else
#define DLL_API __declspec(dllimport)
#endif
//=====
using namespace std;
//=====
class DLL_API GShow {
private:
    GShow();

public:
    ~GShow();

public:
    static GShow* Instance();

public:
    void show(const string& data, const string& name
= "");
    void show(const double& data, const string& name
= "");

private:
    static GShow* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GShow.cpp**

```
//=====
#include "GShow.h"
//=====
GShow* GShow::m_instance = 0;
//=====
GShow::GShow() {

}
//=====
GShow::~GShow() {

}
//=====
GShow* GShow::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GShow;
    }

    return m_instance;
}
//=====
void GShow::show(const string& data, const string&
name) {
    if(name != "") cout << name << " : ";
    cout << data << "\n";
}
//=====
void GShow::show(const double& data, const string&
name) {
    if(name != "") cout << name << " : ";
    cout << fixed << setprecision(2) << data << "\n";
}
//=====
```



**win/Makefile**

```
GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/Hello.dll

GINCS = \
    /I../src/manager

GOBJS = \
    $(GBUILD)/GShow.obj \
    $(GBUILD)/GMath.obj

all: $(GOBJS)
    link /DLL /OUT:$(GTARGET) $(GOBJS)
$(GBUILD)/GShow.obj: $(GSRC)/manager/GShow.cpp
    cl /c /EHsc /DLL_APP $(GSRC)/manager/GShow.cpp
/Fo$(GBUILD)/GShow.obj $(GINCS)
$(GBUILD)/GMath.obj: $(GSRC)/manager/GMath.cpp
    cl /c /EHsc /DLL_APP $(GSRC)/manager/GMath.cpp
/Fo$(GBUILD)/GMath.obj $(GINCS)
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*
```

**Construction du projet :**

cmd\_build.bat

**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
cl /c /EHsc /DLL_APP ../src/manager/GShow.cpp
/Fobuild/GShow.obj /I../src/manager
cl /c /EHsc /DLL_APP ../src/manager/GMath.cpp
/Fobuild/GMath.obj /I../src/manager
link /DLL /OUT:bin/Hello.dll build/GShow.obj
build/GMath.obj
```

## Utiliser une librairie dynamique en C++

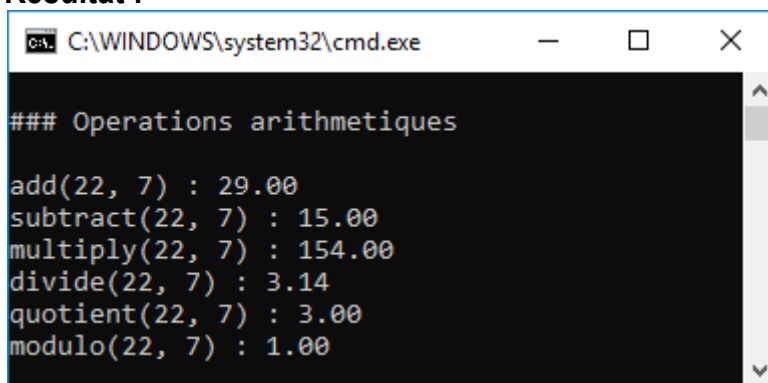
**Objectif :**

Utiliser une librairie dynamique en C++.

**Implémentation :**

Utiliser la classe (GMath) de la librairie dynamique (libHello.dll) pour réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres donnés (22, 7).

Utiliser la classe (GShow) de la librairie dynamique (libHello.dll) pour afficher les résultats de calculs.

**Résultat :**

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

### Operations arithmetiques

add(22, 7) : 29.00
subtract(22, 7) : 15.00
multiply(22, 7) : 154.00
divide(22, 7) : 3.14
quotient(22, 7) : 3.00
modulo(22, 7) : 1.00
```

**Dossier projet :**

```
src/main.cpp
win/Makeifle
win/bin/
win/build/
```

**Dossier librairie :**

```
win/lib/
win/lib/Hello/include/GMath.h
win/lib/Hello/include/GShow.h
win/lib/Hello/lib/Hello.lib
win/lib/Hello/bin/Hello.dll
```

**src/main.cpp**

```
//=====
#include "GShow.h"
#include "GMath.h"
//=====
using namespace std;
//=====
int main(int argc, char** argv) {
    double m_data;

    GShow::Instance()->show("### Operations
arithmetiques\n");

    m_data = GMath::Instance()->add(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "add(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->subtract(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "subtract(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->multiply(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "multiply(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->divide(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "divide(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->quotient(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "quotient(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->modulo(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "modulus(22,
7)");
    return 0;
}
//=====
```

**win/Makefile**

```
GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/GProject.exe

GINCS = \
    /Ilib/Hello/include

GLIBS = \
    /LIBPATH:lib/Hello/lib Hello.lib

GOBJS = \
    $(GBUILD)/main.obj

all: $(GOBJS)
    link /OUT:$(GTARGET) $(GOBJS) $(GLIBS)
$(GBUILD)/main.obj: $(GSRC)/main.cpp
    cl /c /EHsc $(GSRC)/main.cpp
/Fo$(GBUILD)/main.obj $(GINCS)
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*
```

**win/cmd\_run.bat**

```
@echo off

set PATH=lib\Hello\bin

echo.
bin\GProject.exe
echo.
pause
```

**Construction du projet :**

cmd\_build.bat

**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
cl /c /EHsc ../src/main.cpp /Fobuild/main.obj
/Ilib/Hello/include
link /OUT:bin/GProject.exe build/main.obj
/LIBPATH:lib/Hello/lib Hello.lib
```

# Gérer un projet complet avec NMake

## Compiler un projet complet C++ avec NMake

### Objectif :

Compiler un projet complet C++ avec NMake.

Utiliser un fichier entête en C++.

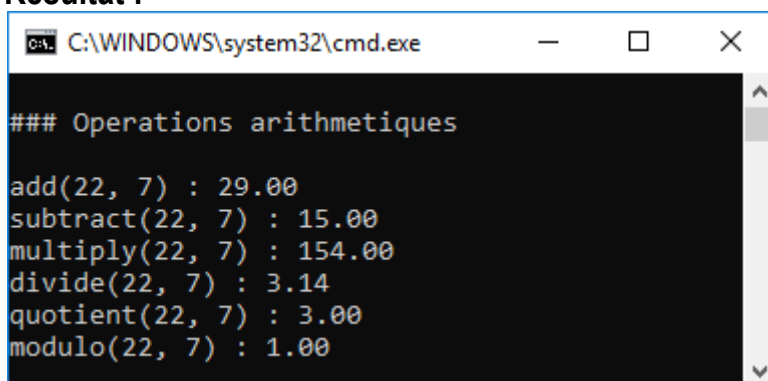
Utiliser une librairie dynamique en C++.

Utiliser un fichier de construction Makefile.

### Implémentation :

Créer une classe (GProcess) utilisant la classe (GMath) de la librairie dynamique (libHello.dll) pour réaliser des opérations arithmétiques sur deux nombres données (22, 7) et la classe (GShow) de la librairie dynamique (libHello.dll) pour afficher les résultats de calculs.

### Résultat :



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

### Operations arithmetiques

add(22, 7) : 29.00
subtract(22, 7) : 15.00
multiply(22, 7) : 154.00
divide(22, 7) : 3.14
quotient(22, 7) : 3.00
modulo(22, 7) : 1.00
```

### Dossier projet :

```
src/main.cpp
src/manager/GProcess.h
src/manager/GProcess.cpp
win/Makefile
win/bin/
win/build/
```

### Dossier librairie :

```
win/lib/
win/lib/Hello/include/GMath.h
win/lib/Hello/include/GShow.h
win/lib/Hello/lib/Hello.lib
win/lib/Hello/bin/Hello.dll
```

**src/main.cpp**

```
//=====
#include "GProcess.h"
//=====
int main(int argc, char** argv) {
    GProcess::Instance()->run();
    return 0;
}
//=====
```

**src/manager/GProcess.h**

```
//=====
#ifndef _GProcess_
#define _GProcess_
//=====
class GProcess {
private:
    GProcess();

public:
    ~GProcess();

public:
    static GProcess* Instance();

public:
    void run();

private:
    static GProcess* m_instance;
};
//=====
#endif
//=====
```

**src/manager/GProcess.cpp**

```
//=====
#include "GProcess.h"
#include "GShow.h"
#include "GMath.h"
//=====
GProcess* GProcess::m_instance = 0;
//=====
GProcess::GProcess() {

}
//=====
GProcess::~GProcess() {

}
//=====
GProcess* GProcess::Instance() {
    if(m_instance == 0) {
        m_instance = new GProcess;
    }
    return m_instance;
}
//=====
void GProcess::run() {
    double m_data;

    GShow::Instance()->show("### Operations
arithmetiques\n");

    m_data = GMath::Instance()->add(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "add(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->subtract(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "subtract(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->multiply(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "multiply(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->divide(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "divide(22, 7)");

    m_data = GMath::Instance()->quotient(22, 7);
```

```

    GShow::Instance()->show(m_data, "quotient(22,
7)");

    m_data = GMath::Instance()->modulo(22, 7);
    GShow::Instance()->show(m_data, "modulus(22,
7)");
}
//=====

```

### win/Makefile

```

GSRC = ../src
GBIN = bin
GBUILD = build
GTARGET = $(GBIN)/GProject.exe

GINCS = \
    /I../src/manager \
    /Ilib/Hello/include

GLIBS = \
    /LIBPATH:lib/Hello/lib Hello.lib

GOBJS = \
    $(GBUILD)/main.obj \
    $(GBUILD)/GProcess.obj

all: $(GOBJS)
    link /OUT:$(GTARGET) $** $(GLIBS)
{$(GSRC)}.cpp{$(GBUILD)}.obj:
    cl /c /EHsc $< /Fo$@ $(GINCS)
{$(GSRC)/manager}.cpp{$(GBUILD)}.obj:
    cl /c /EHsc $< /Fo$@ $(GINCS)
clean:
    del /q $(GBUILD)\* $(GBIN)\*

```



**win/cmd\_run.bat**

```
@echo off
```

```
set PATH=lib\Hello\bin
```

```
echo.
```

```
bin\GProject.exe
```

```
echo.
```

```
pause
```

**Construction du projet :**

```
cmd_build.bat
```

**Construction manuel :**

```
del /q build\* bin\*
```

```
cl /c /EHsc ../src/main.cpp /Fobuild/main.obj
```

```
/I../src/manager /Ilib/Hello/include
```

```
cl /c /EHsc ../src/manager\GProcess.cpp
```

```
/Fobuild/GProcess.obj /I../src/manager
```

```
/Ilib/Hello/include
```

```
link /OUT:bin/GProject.exe build/main.obj
```

```
build/GProcess.obj /LIBPATH:lib/Hello/lib Hello.lib
```