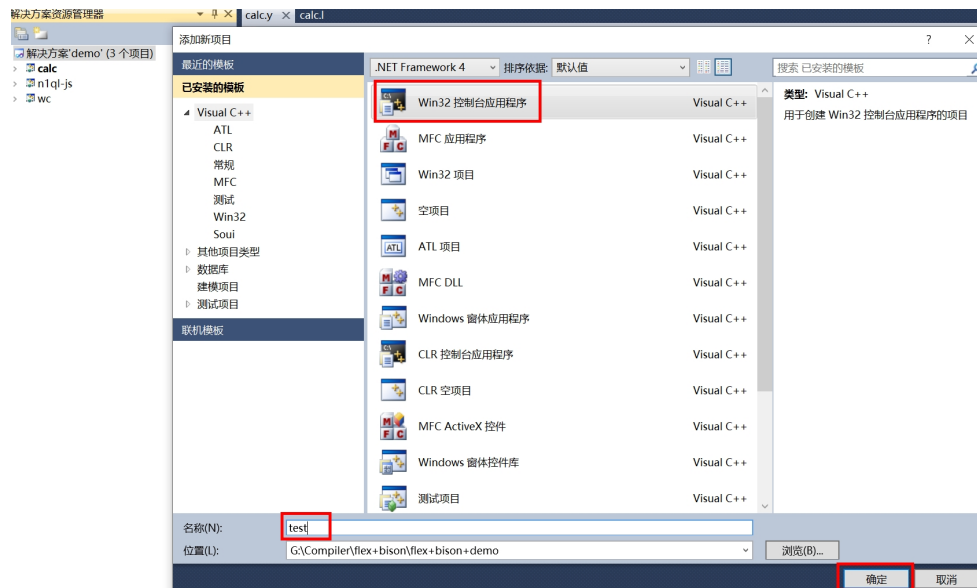


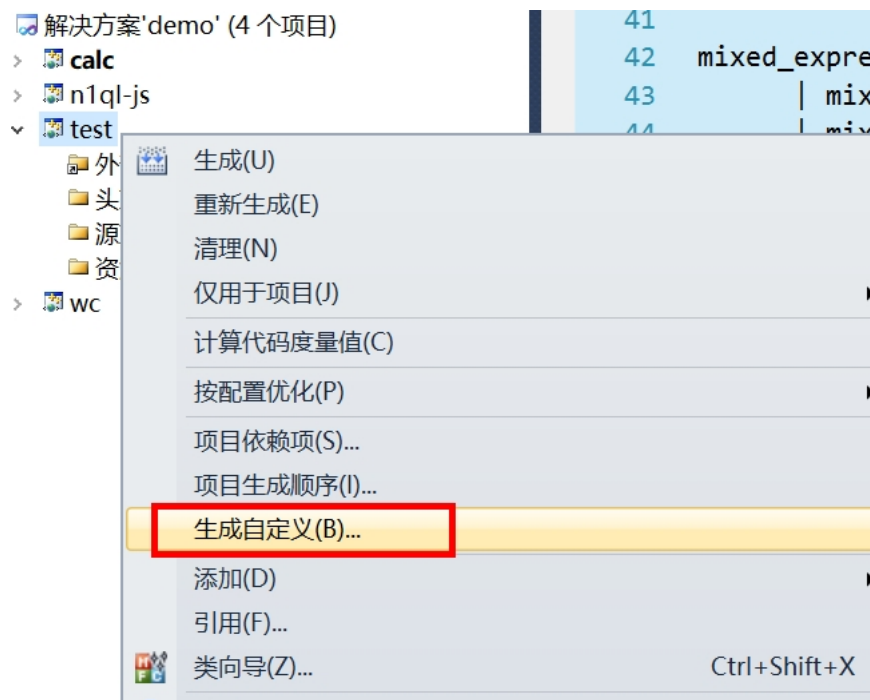
Visual Studio 中创建 Flex+Bison 项目

1.新建项目

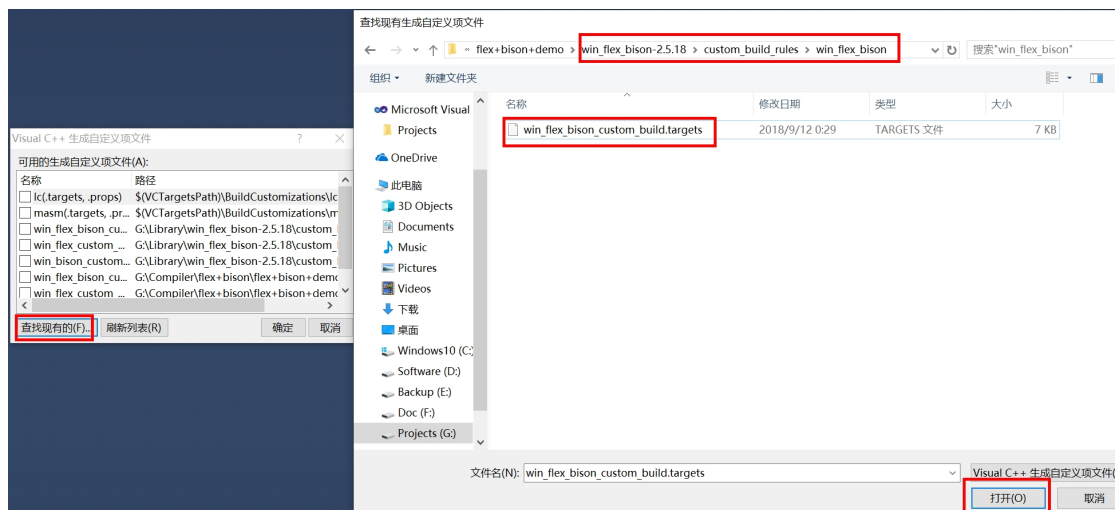
新建一个空的控制台项目



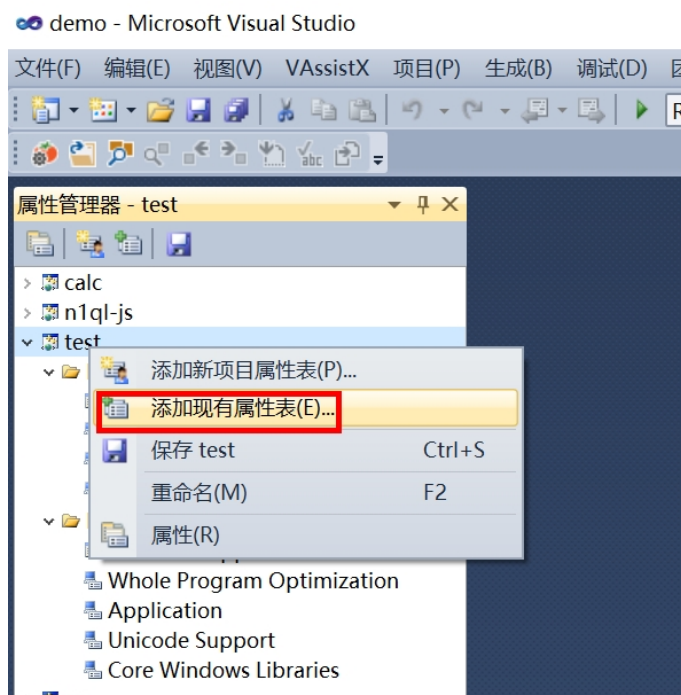
2.添加 flex 和 bison 文件的生成规则

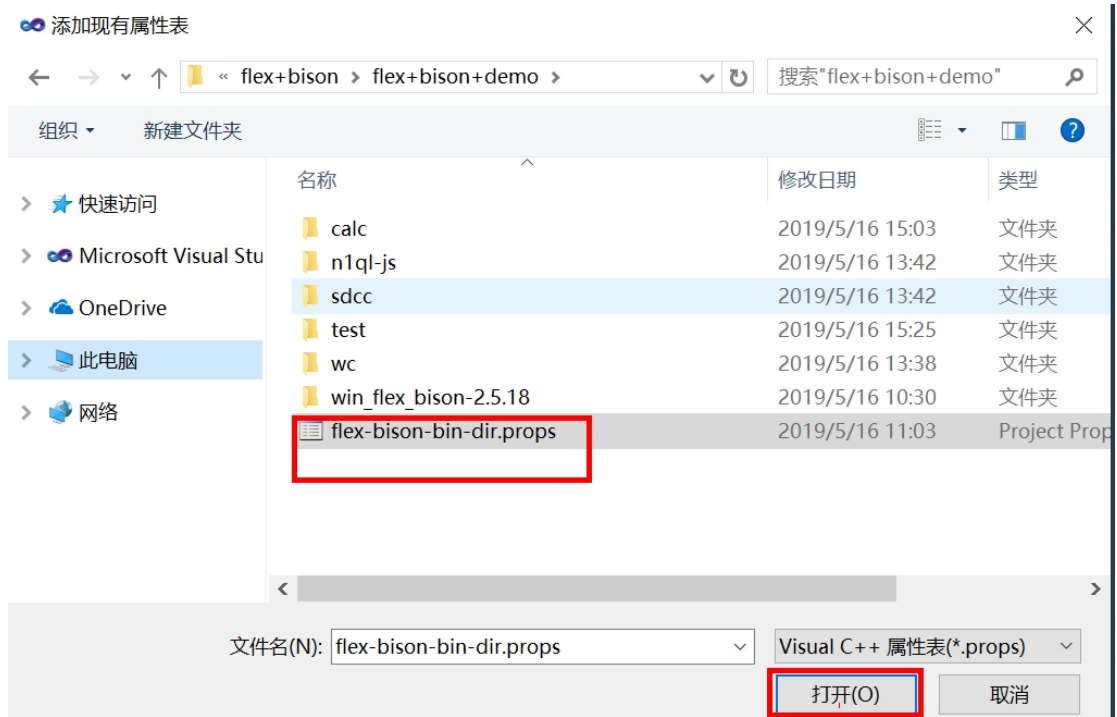


将解决方案文件夹下的 win_flex_bison-2.5.18 中选择 flex 和 bison 文件的生成规则配置
win_flex_bison-2.5.18 可以从 <https://github.com/meyerd/flex-bison-example> 中下载



3.添加项目属性--设置生成目录和 Flex+bison 的 exe 执行路径

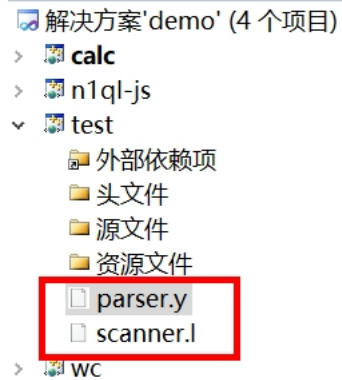




flex-bison-bin-dir.props 文件内容如下:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Project ToolsVersion="4.0" xmlns="http://schemas.microsoft.com/developer/msbuild/2003">
  <ImportGroup Label="PropertySheets" />
  <PropertyGroup Label="UserMacros" />
  <PropertyGroup>
    <ExecutablePath>$(SolutionDir)win_flex_bison-2.5.18;$(ExecutablePath)</ExecutablePath>
    <IntDir>$(SolutionDir)obj\$(ProjectName)\$(Configuration)\</IntDir>
    <OutDir>$(SolutionDir)\$(Configuration)\</OutDir>
  </PropertyGroup>
  <ItemDefinitionGroup />
  <ItemGroup />
</Project>
```

4.将 flex 和 bison 的代码添加到项目中



将 flex 和 bison 的代码添加到项目，然后编译.l 和.y 文件，再将生成的.c 和.h 文件添加到项目中，再编译项目，如果没有错误，会生成 exe 可执行文件。