

# [cmake]添加依赖库的两种方式：从源码编译和使用已编译好的库 - 玄冬Wong

## 源码编译依赖库

示例，假设构建生成的可执行文件为zipapp，该文件依赖第三方库archive，链接archive库时从源码编译生成lib：

## Xml代码



参考自官方文档：使用预先编译好的依赖库

示例，假设我们已经生成好的库叫mylib.so，位置在../lib目录下，构建生成的可执行程序叫myapp，它引用了mylib.so

## Xml代码



参考自：

评论

最新评论

- [aigo](#)：jacksparow 写道博主你知道，在UE4里有那些方法可以 ...  
[\[UE4\]warning CS0612: 'UnrealBuildTool.RulesCompiler.GetModuleFilename\(string\)' i](#)
- [jacksparow](#)：博主你知道，在UE4里有那些方法可以获取其他对象的变量？用c+ ...  
[\[UE4\]warning CS0612: 'UnrealBuildTool.RulesCompiler.GetModuleFilename\(string\)' i](#)

声明：ITeye文章版权属于作者，受法律保护。没有作者书面许可不得转载。若作者同意转载，必须以超链接形式标明文章原始出处和作者。

© 2003-2017 ITeye.com. All rights reserved. [京ICP证110151号 京公网安备110105010620]



在debian下直接apt-get install gcc g++就可以了。

按照类似的逻辑，再Fedora下yum install gcc g++ 报告无法找到g++包。

差了一下，原来这个包的名字叫做gcc-c++。完整的应该是yum install gcc gcc-c++。

注意安装时要先成为root用户。

分享到：



评论

## 最新评论

- [aigo](#)：jacksparow 写道博主你知道，在UE4里有那些方法可以 ...  
[\[UE4\]warning CS0612: 'UnrealBuildTool.RulesCompiler.GetModuleFilename\(string\)' i](#)
- [jacksparow](#)：博主你知道，在UE4里有那些方法可以获取其他对象的变量？用c+ ...  
[\[UE4\]warning CS0612: 'UnrealBuildTool.RulesCompiler.GetModuleFilename\(string\)' i](#)

声明：ITeye文章版权属于作者，受法律保护。没有作者书面许可不得转载。若作者同意转载，必须以超链接形式标明文章原始出处和作者。

© 2003-2017 ITeye.com. All rights reserved. [ 京ICP证110151号 京公网安备110105010620 ]



•