常用函数解析

lunch :选择要编译的目标产品和版本

croot：切换到源码的顶层目录

m: 从顶层目录build整个系统

mm: 构建当前目录下所有的模块，但不包括它们的依赖

mmm: 构建指定目录下所有的模块，但不包括它们的依赖

mma: 构建当前目录下所有的模块以及它们所依赖的模块

mmma: 构建指定目录下所有的模块以及它们所依赖的模块

LOCAL\_PATH:= $(call my-dir) //用于查找源文件，返回包含 Android.mk 的目录路径

include $(CLEAR\_VARS) //用于清理变量，重置编译环境，

LOCAL\_CFLAGS += -DXXX     //相当于在所有源文件中增加一个[宏定义](https://so.csdn.net/so/search?q=%E5%AE%8F%E5%AE%9A%E4%B9%89&spm=1001.2101.3001.7020)#define XXX

LOCAL\_SRC\_FILES := hello.c //列出需要编译的c/c++文件

LOCAL\_SHARED\_LIBRARIES := liblog //加入编译时所需要链接的动态库

LOCAL\_C\_INCLUDES += $(LOCAL\_PATH)/../include/ //添加编译所需要的头文件

LOCAL\_PROPRIETARY\_MODULE := true //控制生成路径到system/vendor/lib，否则就是system/lib

LOCAL\_VENDOR\_MODULE := true//控制生成路径到system/vendor/lib，否则就是system/lib

LOCAL\_MODULE:= lib\_osacom //设置编译出来的模块名