

#bash #makeself #makeselfsh #SFXLinux

SFX архивы в Linux.

Да есть 7z и p7zip. Но в данном варианте вы не ограничиваетесь одним единственным архиватором и уровнем сжатия, а также сможете добавить свой собственный функционал.

У всего есть недостатки, как и неоспоримые преимущества. В данном случае создание GUI ложится на ваши плечи. Однако, можно выкрутится простым скриптом с использованием Zenity и при создании архива указать этот скрипт в качестве запускаемого по умолчанию при старте архива.

На заметку. Необязательно устанавливать программу. Достаточно иметь 2 скрипта: makeself и makeself-header. При создании архива их обязательно надо поместить внутрь этого архива, чтобы иметь возможность полученный итоговый sfx файл запускать на любом ПК. Можете просто скачать последнюю Release версию из Github и запустить её. Прикол в том, что все эти готовые Release сборки по сути и есть самораспаковывающиеся архивы с необходимыми файлами для работы. Распаковываются в текущую директорию. Хотите запускать из любого места - сделайте ln -s ссылку в папку /usr / bin / на сам скрипт makeself.

Работает даже в GIT-Bash-Windows, что не может не радовать.

Русская статья:

<http://rus-linux.net/MyLDP/consol/self-extracting-arc..>

Github-репозиторий:

<https://github.com/megastep/makeself.git>

Оф. сайт проекта:

<https://makeself.io/>

Перевод помощи, а также пару example примеров можно найти у меня в заметках:

<https://github.com/maximalisimus/for-linux/tree/maste..>

Ну а с вами как всегда был Shadow.

Подписывайтесь на канал, ставьте лайки, комментируйте.

Всем Добра и Удачи!