

# VS2017开发Linux程序之管理已有的makefile工程

原创 木千 发布于2018-04-26 16:11:20 阅读数 5535 ☆ 收藏

分类专栏： VS2017开发Linux程序

版权声明：本文为博主原创文章，遵循 CC 4.0 BY-SA 版权协议，转载请附上原文出处链接和本声明。  
本文链接：<https://blog.csdn.net/mumufan05/article/details/80094637>



上一篇简单介绍了vs2017新建一个linux的工程，本编将介绍一下如何管理已有的makefile工程，如果你想了解新建工程该如何操作，请点击下面的[链接](https://blog.csdn.net/mumufan05/article/details/80093732)

本篇以unzip的源码工程为例进行介绍，将unzip的源码解压后我们没有在源码的根目录下找到makefile，需要手动将unix目录下的Makefile拷贝到根目录，然后在终端执行“make unzip”进行编译。

如果您的工程还没有makefile，请根据您的工程结构，搞出一个makefile，现在我假设您已经准备好了makefile了，好，我们开始。

首先，我们要做的第一件事就是想办法让你的linux和Windows进行文件共享，用什么方式不重要，只要能让你的Windows能够想访问本地文件一样的文件就可以，关于这一点，请您自行百度。

然后，请去<https://github.com/robotdad/vclinux>这个页面下载vclinux，这是微软官方提供的shell脚本，可以根据makefile生成vs的工程文件。

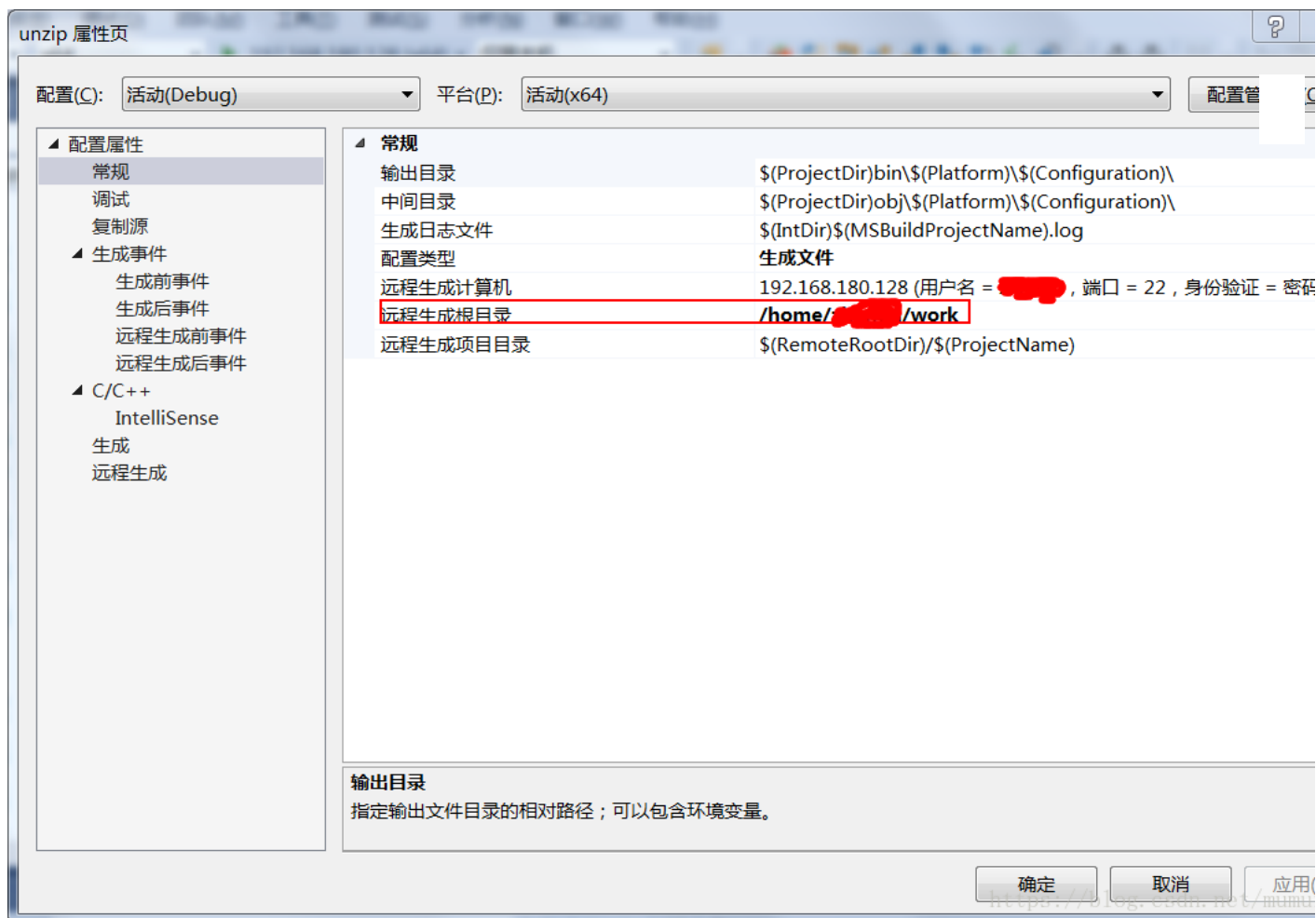
下载完成后放到linux上进行解压，找到bash目录中的两个脚本文件，并执行这两个脚本，命令格式如下

```
$ ./genvcxproj.sh 工程目录 xxx.vcxproj

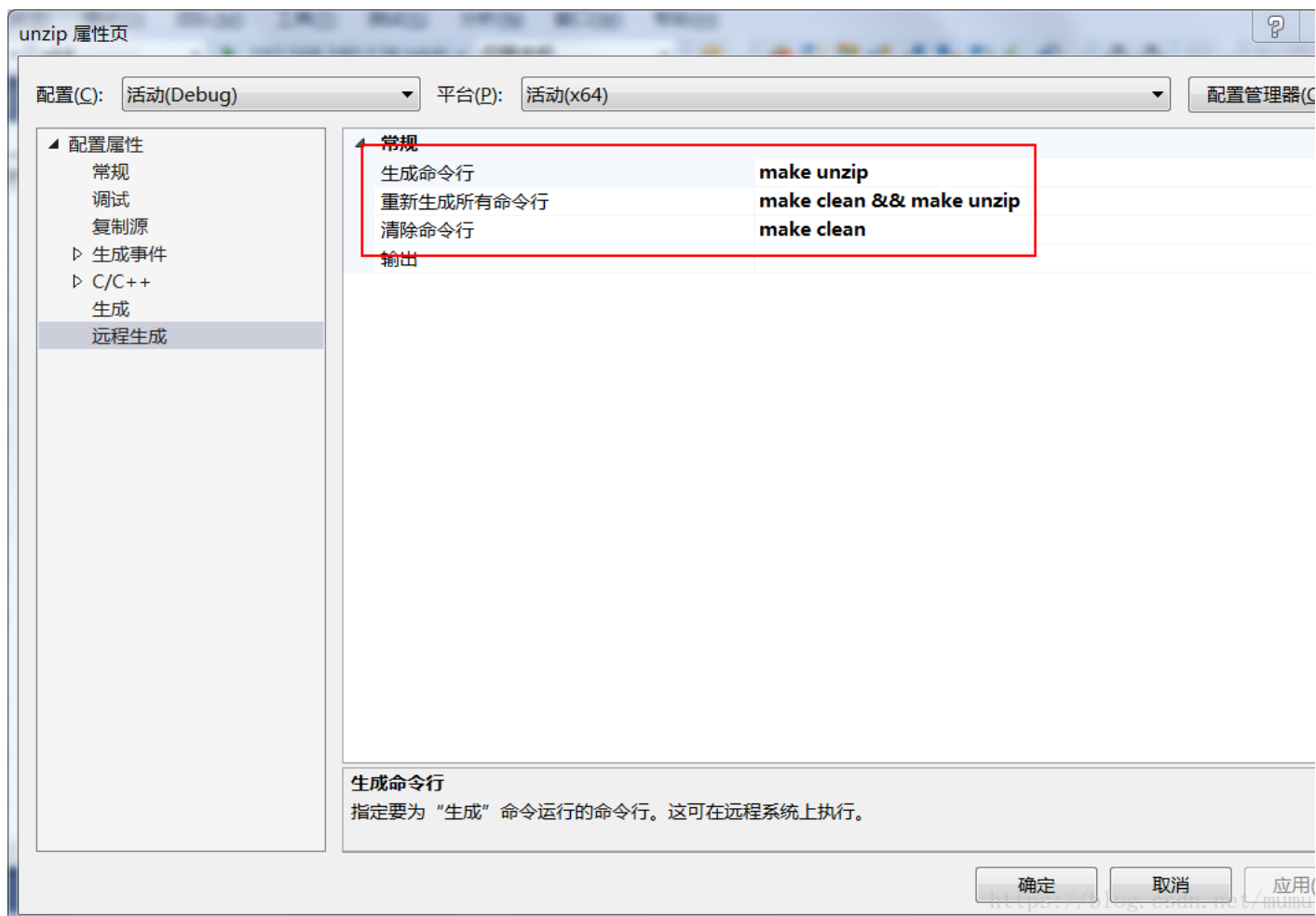
$ ./genfilters.sh 工程目录 xxx.vcxproj.filters
```

具体内容相见压缩包中的README.md

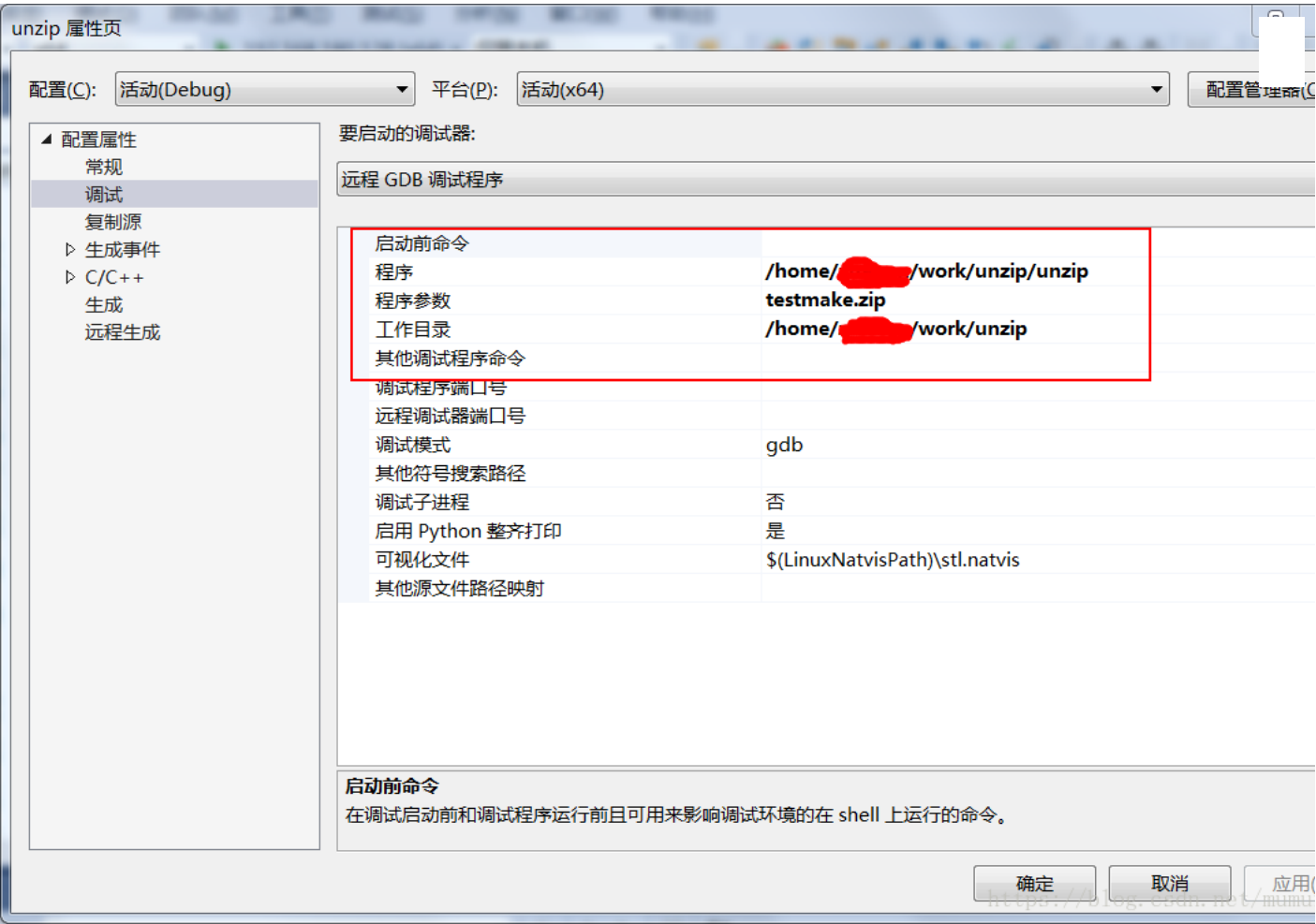
执行完上面两条命令，就会在工程目录下生成vs的工程文件，用vs打开这个工程，然后在打开工程是属性页面，点击常规，在右边找到远程生成根目录linux工程目录所在的目录，注意是工程目录所在的目录，而不是工程文件所在的目录，比如我将unzip.tar.gz放在了/home/user/work目录，解压后会多出来一个unzip目录用来存放unzip的工程文件，我们这里要修改的目录是/home/user/work，而不是/home/user/work/unzip，这里一定要注意，



然后单击远程生成选项，在右面配置程序的生成命令，清理命令，重新生成命令，如下图



最后，我们再配置一下调试选项，点击调试，在右边配置可执行程序的路径，运行参数，工作目录等，如下图所示



至此，所有的配置都完成了，以上所有配置内容都可以根据自己的习惯进行相应的修改，调试的时候如果涉及到终端的输入输出，可以在调试菜单中找台，使用微软提供的那个简陋的模拟终端。

用了两天，感觉这次vs2017提供的linux程序开发，完全符合微软东西的特点：好用吗？好用，真TM好用，功能很强大，用的爽吗？不爽，非常的不爽。每次启动编译和启动调试的时候都非常的慢，不过这个慢也是可以理解的，毕竟编译和调试都是在远程linux上进行的。不过这次的2017可以模块化，可以根据自己的需要进行定制，倒是没有以前版本那么臃肿了。

更多内容详见微软的官方博客文章<https://blogs.msdn.microsoft.com/vcblog/2016/03/30/visual-c-for-linux-development/>

用了一段时间，发现启动编译和启动调试都非常慢是Visual Assist X的锅，把插件禁掉就很快了。但对于用习惯Visual Assist X插件的用户来说，把它禁掉是十分蛋疼的事，所以就看个人的取舍了。

点赞 5 收藏 分享 ...

 木干  
发布了94 篇原创文章 · 获赞 22 · 访问量 5万+

私信

**Visual Studio 2017 : Linux C++ 开发教程 ( WSL篇 )** 阅读数 1万+  
VisualStudio2017中引入了对Linux编程的支持，而WSL则是windows内置的linux子... [博文](#) 来自： [猫科龙](#)

 想对作者说点什么

 早已被遗忘 4个月前 #5楼

查