## 安装使用:

参考: <http://blog.csdn.net/kuenking111/article/details/46663683>

http://www.360doc.com/content/14/0616/15/3242454\_387194600.shtml

glog下载：glog下载：[http://code.google.com/p/google-glog/](http://code.google.com/p/google-glog/" \t "_blank)或[http://code.google.com/p/google-glog/downloads/detail?name=glog-0.3.2.tar.gz](http://code.google.com/p/google-glog/downloads/detail?name=glog-0.3.2.tar.gz" \t "_blank)

解压后得到的文件夹glog-0.3.3

打开：..\glog-0.3.3\vsprojects\libglog\libglog.vcxproj

如果提示：

对于vs编译glog的../提示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [VS2013编译出错的解决办法](http://blog.lishewen.com/post/2013/11/24/cocos2d-x-project-in-vs2013-compiler-error-solution) 在VS2013编译cocos2d-x的win32项目时，会报错误：  error C2039: “min”: 不是“std”的成员  error C2873: “min”: 符号不能用在 using 声明中  这时需要打开对于报错的.cpp文件，在头部加入   |  |  | | --- | --- | | 1 | #include <algorithm> | |

添加#include <algorithm>后，其他的关于项目属性不需要修改，

会在..\glog-0.3.3\vsprojects\libglog\Debug生成：libglog.dll和libglog.lib

这两个要放在以后自己所建立的工作文件里面，比如：对于测试demo来说，我试了下应该和生产的debug和xxx.cpp文件在同一个

目录下。

还需要将..\glog-0.3.3\src文件夹下面的glog文件包括glog复制到vs2013的安装目录或者你自己所建立的

工程文件夹下面：

我的放在：xxx:Program Files\Microsoft Visual Studio 12.0\VC\include下面

可以在工程的cpp文件中点击#include "glog/logging.h" 是否可以打开，打开了说明放的位置正确

这样基本就可以了。

demo如下：

#include "glog/logging.h"      
#include <iostream>      
#include <vector>      
using namespace std;  
#pragma comment(lib,"libglog.lib")      
/\*\*这一步也可以选择在项目属性中添加上liblog.lib  注意dll的路径也要配置，这里  
就不在细说了\*\*/  
void test(void)  
{  
LOG(INFO) << "test()";  
}  
  
  
int main(int argc, char\* argv[])  
{  
// Initialize Google's logging library.      
google::InitGoogleLogging(argv[0]);  
google::SetLogDestination(google::INFO, "D:\\CProject\\Glog1\\Glog1");  
// 设置日志路径  INFO WARNING ERROR FATAL      
// ...      
char str[20] = "hello log!";  
LOG(INFO) << "Found " << google::COUNTER << endl;  
LOG(INFO) << str;//<< " cookies";      
LOG(WARNING) << "warning test";  // 会输出一个Warning日志      
LOG(ERROR) << "627-8:00 error test";//会输出一个Error日志      
test();  
system("pause");  
return 0;  
}

## 编译错误:

参考: <http://blog.csdn.net/pi9nc/article/details/20995817>

解决方法：

在工程加上预编译宏GLOG\_NO\_ABBREVIATED\_SEVERITIES

C/C++   -->  预处理器   -->   预处理器定义   -->  加上GLOG\_NO\_ABBREVIATED\_SEVERITIES宏   保存，编译通过~