SHELL = SH

# プロジェクト名（生成されるファイル名）

NAME = ReversiAdv

# プロジェクトで使用するアセンブラファイル

.SFILES = crt0.S

# プロジェクトで使用するＣ言語ファイル

#.CFILES = main.c ReversiEngine.c

.CFILES = ReversiMain.c ReversiOpening.c ReversiColorSelect.c ReversiLevelSelect.c ReversiGame.c ReversiEngine.c

#.CFILES = ReversiOpening.c

# オブジェクトファイル

.OFILES = $(.SFILES:.s=.o) $(.CFILES:.c=.o)

# アセンブル時フラグ

ASFLAGS = -mthumb-interwork

# コンパイル時フラグ

CFLAGS = -g -O3 -mthumb-interwork \

-nostdlib -Wall -fverbose-asm -fpeephole

# リンク時フラグ

LDFLAGS = -Map $(MAPFILE) \

# -Ttext 0x08000000 -Tbss 0x03000000 \

-Ttext 0x02000000 -Tbss 0x03000000 \

-Wall -mthumb-interwork

# 生成されるファイル名

DEPENDFILE = Makedepend.txt

MAPFILE = $(NAME).map

TARGET\_ELF = $(NAME).elf

TARGET\_BIN = $(NAME).mb.gba

# コンパイル・リンクする過程

$(TARGET\_BIN): $(TARGET\_ELF)

objcopy -v -O binary $< $@

$(TARGET\_ELF): $(.OFILES) Makefile.txt $(.AFILES) $(DEPENDFILE)

@echo > $(MAPFILE)

$(CC) -g -o $@ $(.OFILES) -Wl,$(LDFLAGS)

.PHONY: all clean depend data

all: clean depend data $(TARGET\_BIN)

clean:

-rm $(.OFILES) $(DEPENDFILE)

clean\_data:

$(foreach .ADIR\_TMP, $(dir $(.AFILES)), make -C $(.ADIR\_TMP) clean;)

depend:

$(CC) $(CFLAGS) -M $(.CFILES) > $(DEPENDFILE)

$(DEPENDFILE):

$(CC) $(CFLAGS) -M $(.CFILES) > $(DEPENDFILE)

.SUFFIXES: .s .c .o .a