

Руководство пользователя утилиты Make2M

Make2M v1.7

Copyright (c) 2001-2004 Швец Дмитрий subml@mail.ru

09.02.2004

Введение

Утилита Make2M входит в состав пакета программ для работы с языком O2M. Данная утилита предназначена для создания make-файлов, позволяющих упростить работу с внешним компилятором C++.

Результатом трансляции исходных текстов на языке O2M является набор файлов C++, которые необходимо откомпилировать для получения исполняемого модуля. Для компиляции можно использовать любой компилятор ANSI C++. После обработки главного файла проекта (если использован ключ "-m" при запуске O2M, или файл отмечен как главный в настройках проекта) в целевом каталоге (\CPP) транслятор создает файл "_O2M_make.2mk", содержащий список всех файлов C++, необходимых для создания исполняемого модуля. Список файлов получается в результате обработки транслятором конструкций IMPORT в теле транслируемого модуля и *.dfn файлов модулей, импортированных в транслируемом модуле.

Утилита Make2M формирует скрипт для запуска внешнего компилятора C++ с передачей ему всех параметров, необходимых для генерации исполняемого модуля. Подобный механизм введен для отвязки транслятора O2M от особенностей конкретных компиляторов C++.

В текущей версии Make2M создает скрипты в формате makefile для Microsoft Visual C++ 6.0 и GNU C++. Скрипт может быть использован для генерации как консольного приложения, так и для генерации приложения, использующего графический интерфейс Windows. Вид исполняемого модуля определяется тем, какой из модулей (Console, Win и т.д.) был импортирован в главном файле проекта. В текущей версии поддерживается генерация консольного приложения (совместимо с операционными системами семейств Linux и Windows), консольного приложения Windows (поддерживаются возможности работы с устройствами ввода-вывода, предоставляемые консолью Windows), приложения, использующего графический интерфейс Windows (в настоящий момент находится в состоянии отладки).

Запуск Make2M

Запуск Make2M осуществляется через командную строку. В качестве параметров указывается путь к файлу _O2M_Make.2mk, создаваемому компилятором O2M, и путь к файлу, в который будет записан скрипт для запуска компилятора C++. В общем случае вызов утилиты Make2M выглядит следующим образом:

```
Make2M CPP/_O2M_Make.2mk CPP/Makefile.mak
```

В данном случае предполагается, что файл _O2M_make.2mk располагается в подкаталоге /CPP каталога, в котором располагается файл проекта. По умолчанию Make2M генерирует скрипт для запуска компилятора Microsoft Visual C++ 6.0 в режиме создания консольного приложения Windows.

Параметры командной строки

Для получения справки по параметрам командной строки можно выполнить следующую команду:

```
Make2M -?
```

В текущей версии утилиты поддерживаются следующие параметры командной строки:

- p Установить целевую платформу:
- p 0 Win32 Console Application makefile – данное значение используется по умолчанию
- p 1 Win32 Application makefile – в текущей версии пакета O2M данная функция не реализована
- p 2 GNU C++ makefile
- c Преобразовывать имена файлов, имеющих русские буквы, из кодировки Win1251 в OEM Cyrillic – данная функция работает только совместно с ключом -p 2
- cp <Файл> Установить путь к компилятору C++ – данная функция работает только совместно с ключом -p 2
- ca <Строка> Передать строку с параметрами компилятору C++ – данная функция работает только совместно с ключом -p 2, переданная строка заносится в формируемый файл скрипта, по умолчанию используется строка “-fconserve-space -O3 -s”
- o <Путь> Переопределить путь для записи файлов, получаемых в результате работы внешнего компилятора C++ (заносится в формируемый файл скрипта)
- a Подавить отображение справочной информации при запуске Make2M
- f <Файл> Задать файл для вывода текстовых сообщений вместо стандартного потока
- v Отобразить информацию о версии программы
- , -h Отобразить справочную информацию