

# Fine Kernel ToolKit システム (MacOS X 版) セットアップマニュアル

FineKernel Project  
(2015 年 12/3 版)

## 1 対応する Mac OS X のバージョン

Fine Kernel ToolKit システム (以下「FK」) の Mac 版は、現在 OS のバージョンが 10.11.1 (El Capitan) にて動作確認を行っている。これよりも古いバージョンの Mac OS X については動作の保証はしないものとする。

MacOSX 上で FK を利用するためには、Xcode が必要になるので、事前にインストールしておくこと。また、「Command Line Tools」というシステムも必要となるので、これも予めインストールしておくこと。

## 2 UNIX の知識について

本マニュアルでは、開発に「ターミナル」を用いた UNIX コマンドを用いていく。そのため、ファイルやディレクトリのコピーや消去といった、基本的な UNIX コマンドによる操作の知識を前提とする。

## 3 FK のダウンロードとインストール

次に、FK のセットアップを以下の手順で行う。

1. 以下の URL から、「MacOS X 用インストーラ」の項目にあるインストーラをダウンロードする。

<http://osdn.jp/projects/fktoolkit/releases/>

2. インストーラを起動し、指示に従ってインストールする。

## 4 コンパイル手順

編集したソースコードをコンパイルし実行するには、以下のような手順を取る。

1. /Library/FK\_Lib/etc/Makefile.std ファイルを作業ディレクトリにコピーし、Makefile という名称に変更する。
2. シェル上で「make」と入力するとコンパイルが始まる。エラーメッセージが出た場合は修正後、改めて「make」を入力する。
3. コンパイルに成功すると「fk\_prog.app」というディレクトリが生成され、そこに実行アプリケーションが格納される。
4. シェル上で「open fk\_prog.app」と入力するか、Finder でダブルクリックすれば実行される。

なお、ソースファイルとして認識される拡張子は「cpp」か「cxx」のいずれかである。複数のソースファイルがある場合は、全体をコンパイル後に全てをリンクして一つのアプリケーションを生成する。もし main 関数を持っているソースが複数あった場合はリンクの段階で失敗してしまうので、一つのアプリケーションには各々の作業ディレクトリを用意しておくこと。

## 5 コンパイル環境のカスタマイズ

コピーした Makefile をテキストエディタで編集することで、様々な設定を行うことができる。代表的なものを以下に挙げる。

### 実行アプリケーション名の変更

最初が「PROGRAM」で始まる行の「fk\_prog」の名称を変更する。ちなみに、生成後にシェル上で名称を変更しても問題はない。

### コンパイル時のオプションを追加する

「EXTRA\_CFLAGS」で始まる行のイコール記号の右にオプション記述を追加する。デバッグ用のオプションや、コンパイルの時点での警告制御などは、ここに適切なオプションを記述しておく。

### リンク時のオプションを追加する

「EXTRA\_LFLAGS」で始まる行のイコール記号の右にオプション記述を追加する。リンクするライブラリやフレームワークの追加などは、ここの適切なオプションを記述しておく。

### アプリケーションを置くディレクトリの変更

作業ディレクトリ以外にアプリケーションを置きたい場合は、まず「TARGET\_DIR」という項目の右側に移動先のディレクトリを記述する。相対パスや絶対パスも利用できる。make によってアプリケーションを生成した後、「make move」と入力することでアプリケーションをそのディレクトリに移動させることができる。移動先ディレクトリが存在していなかった場合は、自動的に生成も行う。

## 6 FK からのデータファイル参照

FK では、画像ファイルなど様々なデータをプログラムから参照することができるが、このようなプログラムを MacOS X 上で適切に動作させるには、以下のような記述をプログラム中の、実際にデータを読み込む前の部分に記述しておく必要がある。

```
#ifdef _MACOSX_
    fk_System::setcwd();
#endif
```