

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

FineKernel Project
(2008 年 12/13 版)

1 Xcode について

本マニュアルは、Xcode を用いた Fine Kernel ToolKit システム (以下「FK」) の開発環境のセットアップについて解説を行っている。MacOSX 上で FK を利用するためには、Xcode が必要になる。Xcode は OS に付属の DVD よりインストール可能である。また、下記 URL より最新版も無料ダウンロードが可能である。

<http://developer.apple.com/technology/xcode.html>

下記より、Xcode が既にインストールされているものとして説明していく。

2 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://sourceforge.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。

3 プロジェクトの作成

Xcode でアプリケーションを作成する際には必ず「プロジェクト」と呼ばれるものを作成しなければならない。ここでは、Xcode での FK システムプロジェクトの作成方法について述べていく。

1. Xcode を起動し、メニューから「ファイル」 「新規プロジェクト」を選択する。
2. 列挙されるプロジェクトテンプレートのうち、「FK」 「FK ToolKitSystem」を選択し、「次へ」ボタンを押す。
3. プロジェクト名に適切な名称を入力し、「完了」を押す。

以上の手順でプロジェクトの作成は完了である。

4 プログラム編集とコンパイル

プロジェクトを生成したら、メニューの「ファイル」 「新規ファイル」を選択しダイアログの「C and C++」からソースファイルを作成する。ソースファイルの保存場所は、プロジェクトディレクトリ内の Sources ディレクトリに保存しておくといよい。(デフォルトでは main.cpp ファイルが含まれている)

既存のソースを追加する場合は、「グループとファイル」リストボックス中の「Sources」が選択された状態で、メニューの「プロジェクト」 「プロジェクトに追加」を選択する。そこで表示されたダイアログから追加したソースファイルを選択する。

あとは、コード編集ウィンドウやプロジェクト設定ダイアログにある「ビルド」ボタンを押すことでコンパイルができる。エラーがあった場合は、プロジェクト設定ダイアログ中にある「エラーと警告」をダブルクリックすると、エラー内容を参照することができる。

なお、「アクティブなビルド構成」を「Debug」にしてビルドした場合、デバッガを利用することが可能となるが、詳細はここでは割愛する。

5 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の中、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_

    char    *path = getenv("PWD");
    if(path == NULL) exit(1);
    if(chdir(path) != 0) exit(2);

#endif
```