Gamemodes auf einem Linux System kompilieren

Compiler herunterladen

Wir finden den Compiler auf GitHub, einfach den aktuellsten Release herunterladen

```
mkdir -p /tmp/pawn && cc /tmp/pawn
wget -q -O - https://github.com/pawn-lang/compiler/releases/download/v3.10.10/pawnc-3.10.10-linux.tar.gz | tar xvzf -
chmod a+x /tmp/pawn/pawnc-3.10.10-linux/bin/pawncc
```

Wir finden die Compiler-Executable dann im Verzeichnis `/tmp/pawn/pawnc-3.10.10-linux/bin/pawncc`

Library installieren

Um den Compiler ausführen zu können muss eine mitgelieferte Library-Datei in das passende Verzeichnis auf dem System kopiert werden

```
cp /tmp/pawn/pawnc-3.10.10-linux/lib/libpawnc.so /usr/lib
```

Compiler installieren

Installieren ist vielleicht das falsche Wort, wir kopieren einfach die Binary in ein Verzeichnis unserer Wahl, z.b.

```
mkdir ~/pawn-compiler
cp /tmp/pawn/pawnc-3.10.10-linux/bin/pawncc ~/pawn-compiler/
```

Compiler ausführen und .amx Datei erzeugen

```
cd ~/dein-gamemode/
~/pawn-compiler/pawncc "-iinclude" "gamemodes/gamemode.pwn"  "-;+" "-v2" "-d3" "-Z+" "-(+"
```

> Wichtig ist hierbei dass dein Gamemode (die .pwn Datei) sich im Verzeichnis *gamemodes* sowie alle benötigten Includes sich im Verzeichnis *include* befinden und nicht wie vom

> Windows PC gewohnt im Ordner *pawno/includes*

Revision #6
Created 2021-10-16 13:51:18 UTC by nielsperetzke
Updated 2024-12-29 23:24:28 UTC by nielsperetzke