

Homebrew をインストール

```
% ruby -e "$(curl -x cache.st.ryukoku.ac.jp:8080 -fsSL https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/master/install)"
```

- git のプロキシ設定

```
% git config --global http.proxy http://cache.st.ryukoku.ac.jp:8080
```

ODE のインストール

1. slab リポジトリを追加

```
% brew tap sanoakr/slab
```

2. ODE with drawstuff をインストール

```
% brew install ode-drawstuff
```

デモもコンパイルする場合は

```
% brew install ode-drawstuff --enable-demos
```

1. デモは `/usr/local/Cellar/ode-drawstuff/0.13/demo` に置かれる
2. テクスチャ画像は `/usr/local/Cellar/ode-drawstuff/0.13/share/drawstuff/textures` に置かれる

ODEの作業環境

1. 適当な作業ディレクトリを作成する□ODEのデモを例にして、この作業ディレクトリでODEを使ったプログラムをコンパイルできるようにする。

```
% mkdir ~/myODE
```

2. デモのソースを適当にコピー。

```
% cp /usr/local/Cellar/ode-drawstuff/0.13/demo/demo_buggy.cpp ~/myODE
```

3. テクスチャ画像を定義しているヘッダファイルもコピー。

```
% cp /usr/local/Cellar/ode-drawstuff/0.13/demo/texturepath.h ~/myODE
```

この中で `#define` されている `DRAWSTUFF_TEXTURE_PATH` をテクスチャ画像が置かれている上記のディレクトリに書き換えておきます。

```
#define DRAWSTUFF_TEXTURE_PATH "/usr/local/Cellar/ode-
```

```
drawstuff/0.13/share/drawstuff/textures"
```

4. 以下の内容を Makefile として作業ディレクトリに。TARGET は適宜変更 make TARGET=demo_crash とかでも。

Makefile

```
CC = g++ -O2 -Wall
TARGET = demo_buggy
OBJS = $(TARGET).o
SOURCE = $(TARGET).cpp

ODE_LIBS = $(shell ode-config --libs)
ODE_INCLUDE = $(shell ode-config --cflags)

DS_LIBS = $(shell pkg-config --libs drawstuff)
DS_INCLUDE = $(shell pkg-config --cflags drawstuff)

all:$(TARGET)

$(TARGET):$(OBJS)
    $(CC) -o $@ $(OBJS) $(ODE_LIBS) $(DS_LIBS)

$(OBJS):$(SOURCE)
    $(CC) -c $(SOURCE) $(ODE_INCLUDE) $(DS_INCLUDE)

.PHONY: clean
clean:
    rm $(TARGET) $(OBJS) *.~ *~
```

5. 作業ディレクトリで make して、デモプログラムが動作すれば準備完了。
6. **TARGET** を書き換えて自分のプログラムをビルドできることを確認します。

From:

<https://www-slab.math.ryukoku.ac.jp/> - **www-slab.math**

Permanent link:

<https://www-slab.math.ryukoku.ac.jp/info/odehomebrew>



Last update: **2018/03/29 22:24**