

Compilar e instalar un juego desde sus fuentes

Créditos

- » **Autor:** Hugo Ruscitti
- » **Fecha:** 13 de Marzo de 2005

Introducción:

Este procedimiento es habitual en muchos programas libres para GNU/Linux. Consiste en varios pasos: descomprimir, configurar e instalar el programa:

Si el archivo descargado es programa-1.0.tar.gz, debemos ejecutar:

```
tar xzf programa-1.0.tar.gz
cd programa-1.0.tar.gz
./configure
```

Que verificará, entre otras cosas, que contamos con las bibliotecas necesarias para compilar el programa.

Si este paso finalizó correctamente, compilamos:

```
make
```

E instalamos el programa como usuario root (administrador):

```
make install
```

Por defecto, el script ./configure define el directorio de instalación a /usr/local/share. Solo el usuario root puede añadir archivos en esa ruta, por eso era necesario cambiar de usuario. Si quiere evitar ese cambio a root tiene que ejecutar:

```
./configure --prefix=DST
make
make install
```

(*) Donde DST es la ruta del directorio destino, por ejemplo /home/hugo/test

Así podremos realizar pruebas sobre un programa sin involucrar al usuario root o los directorios de sistema.

Este documento ha sido generado automáticamente a partir del archivo 'instalar_juego.xml' el Mon Jan 19 21:50:05 2009

La versión mas reciente de este documento se almacena en www.losersjuegos.com.ar. Visitenos para obtener mas recursos y actualizaciones.