

U++ - Bug #897

Check & resolve builder issue

10/09/2014 02:15 PM - Miroslav Fidler

Status:	Approved	Start date:	10/09/2014
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:		% Done:	0%
Category:		Estimated time:	0.00 hour
Target version:		Spent time:	0.00 hour

Description

```
if(ok || !stoponerrors) {  
    ok = BuildPackage(wspc, 0, build_order.GetCount(), build_order.GetCount() + 1,  
        mainparam, outfile, linkfile, linkopt, ok) && ok;  
    // Set the time of target to start-time, so that if any file changes during  
    // compilation, it is recompiled during next build  
    SetFileTime(target, start_time);  
}
```

Vubec netusim, jestli to pochazi ode me, nebo od tebe, ale pokud se nemylim, tak to znamena, ze link se vzdycky provadi dvakrat - protoze pri buildu vsechny rebuildovane obj a lib budou mit zjevne cas modifikace pozdejsi, nez cas zacatku buildu, takze ten exe se prenastavi na starsi cas, nez vsechny tyto soubory, takze pri pristim "build" ho Link detekuje jako out of date pri porovnavani timestampu s obj / lib soubory.

Podle meho, pokud by tohle melo fungovat spravne, tak se to musi udelat individualne pro jednotlivy obj / lib soubory: v okamziku spusteni prislusneho programu, tedy kompilatoru nebo librarianu, respektive uplne korektně pred zapocetím scanovani prislusnych dependenci, se zjistí aktualni cas a po dokončení daneho build stepu se jeho vystupni soubor prenastavi na tenhle cas. Specialne pro vystupni exe soubor by to znamenalo ulozit si pro pozdejsi prenastaveni timestamp v okamziku, kdy Link zacne prochazet seznam linkovanych souboru a testovat jejich casova razitka.

History

#1 - 10/30/2014 09:31 PM - Miroslav Fidler

- Status changed from New to Approved