

PHP 2 .EXE Compiler

Ich erkläre hier wie man PHP Code zu einer Exe Datei compiliert in diesen Beispiel als Konsole-Anwendung ohne GUI.

Klar ist das nicht ordentliches programmieren aber für gewisse Zwecke dennoch eine einfache saubere Lösung.

Zunächst benötigen wir einen Compiler ich empfehle Bamcompile bambalam.se/bamcompile/

Sources sind auch dabei

Nach dem Download entpacken.

Das Programm lässt sich mit folgenden Parametern starten:

Optionen:

-w Konsolen Fenster verstecken (nur wenn man WinBinder also eine GUI verwendet)

-c Die fertige .exe mit UPX Komprimieren

-d PHP Dateien nicht codieren

-e:extension.dll Damit lassen sich PHP Extensions einbinden

-i:icon.ico Fügt ein Icon ein damit die fertige .exe auch ein kleines Bild hat

Quellcode

1. bamcompile [-Optionen] PHP-Datei.php EXE-Datei.exe

die Optionen lassen sich auch in eine .bcp Datei speichern dann muss man nur noch diese Datei als Startparameter angeben

Quellcode

1. bamcompile projectfile.bcp

Beispiel Aufbau einer .bcp Datei:

Quellcode

1. ; PHP Datei
2. mainfile test.php
3. ; .exe Datei Name
5. outfile meinprogramm.exe
6. ; .exe Icon
8. ;icon icon.ico
10. ; .exe Komprimieren
11. compress
12. ; Fertige .exe als GUI
14. ;windowed
16. ; Pfad wo die .exe gespeichert werden soll
17. destination /
18. ; Dateien mit einfügen (für GUI)
20. ;embed project_dir

- 22. ; PHP Extension laden
- 23. extension php_gd2.dll
- 25. ; Fertigen Code nicht codieren
- 26. dontencode

Alles anzeigen

Und damit wir zum compilieren nicht ständig in die Konsole müssen hier noch ein Beispiel für eine Start Datei.

Quellcode

- 1. @echo off
- 2. bamcompile projectfile.bcp

der Code muss als .bat Datei gespeichert werden dann lässt sich diese Datei ganz normal starten.

Das Programm arbeitet mit PHP 4.4.4

Eine häufige Fehler Ursache ist wenn man vergisst die passenden Extensions zu laden bei Funktionen wie z.B fsockopen(); da muss die php_sockets.dll eingebunden werden.

Das fertige Programm stürzt einfach so ab ? Dann bitte die Laufzeit erhöhen mit set_time_limit(0);