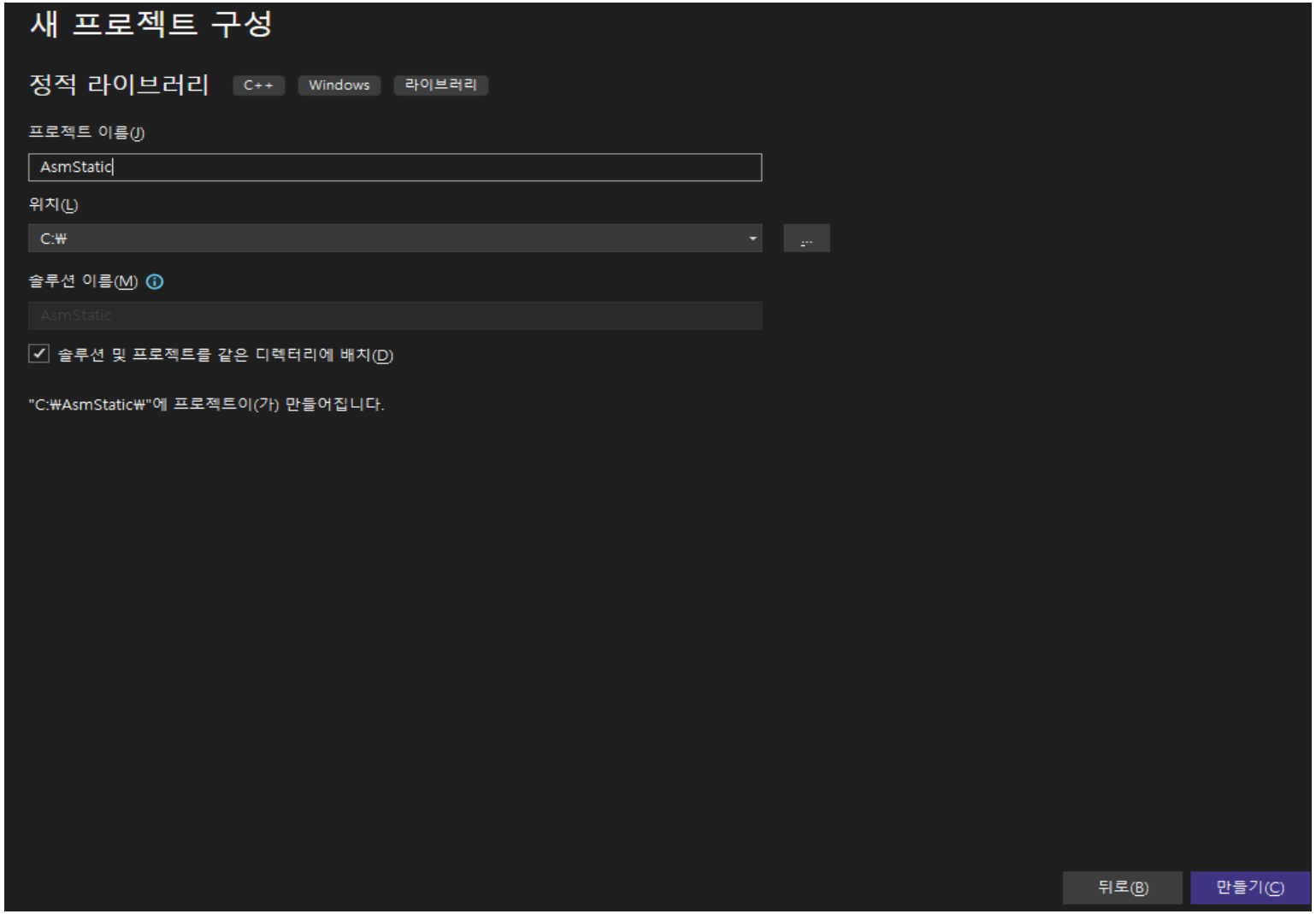
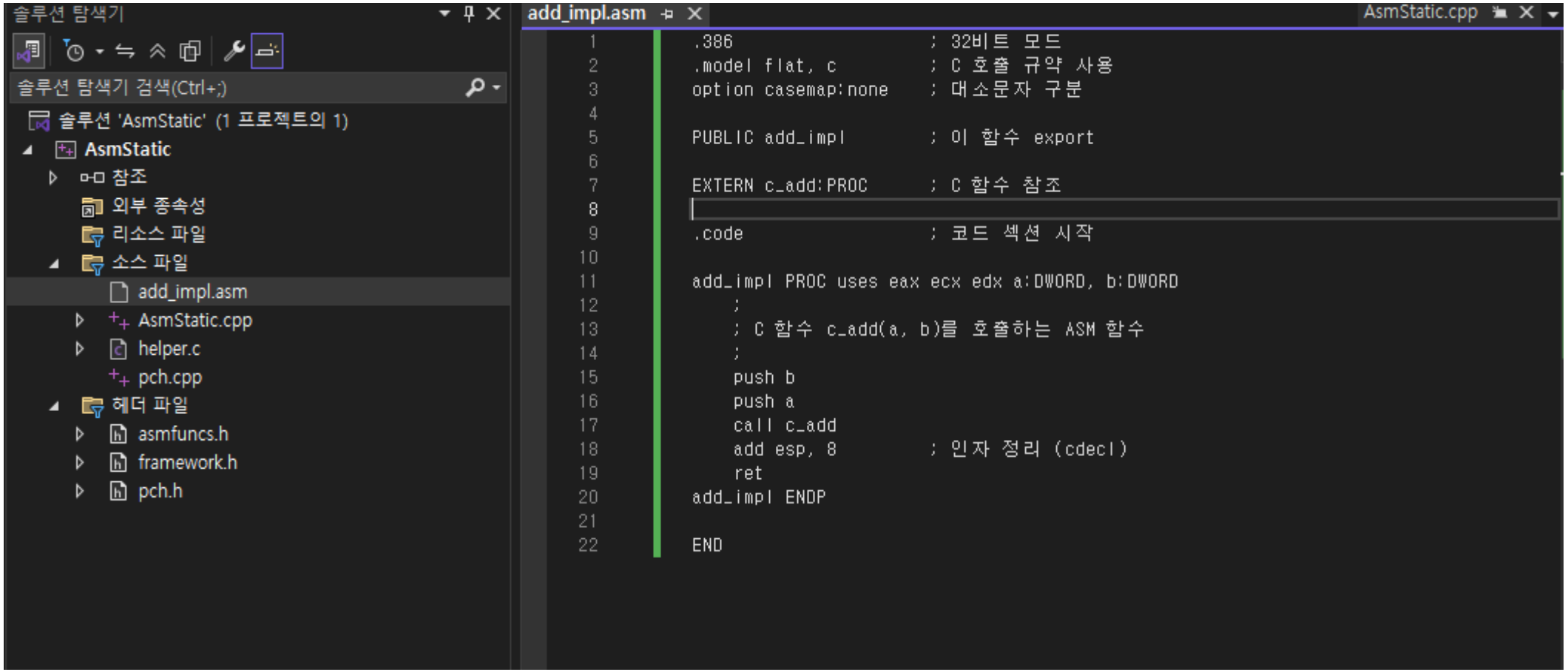
어셈블리(Asm + C -> 라이브러리 -> DLL)

먼저 정적 라이브러리를 만들어 줍니다. (C₩AsmStatic)

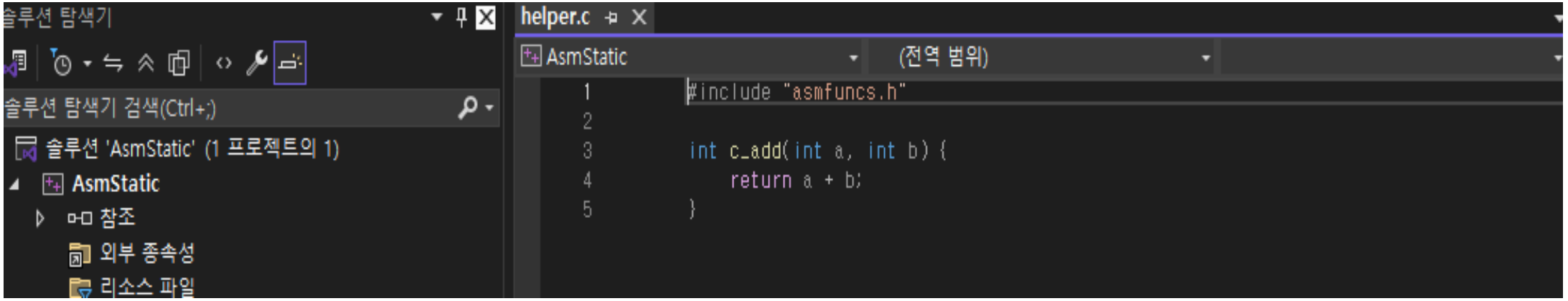


AsmStatic의 프로젝트에 .Asm과 .C 그리고 .h를 추가해줍니다

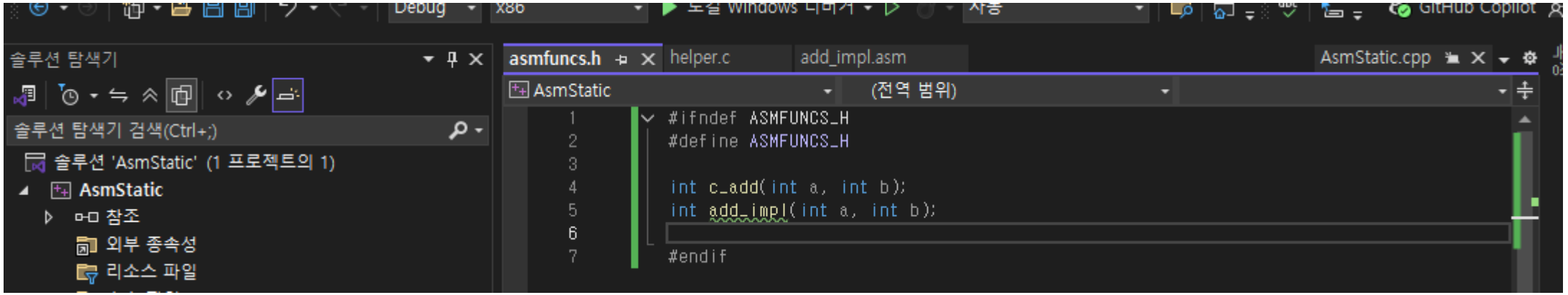
add_impl.asm(Asm파일)



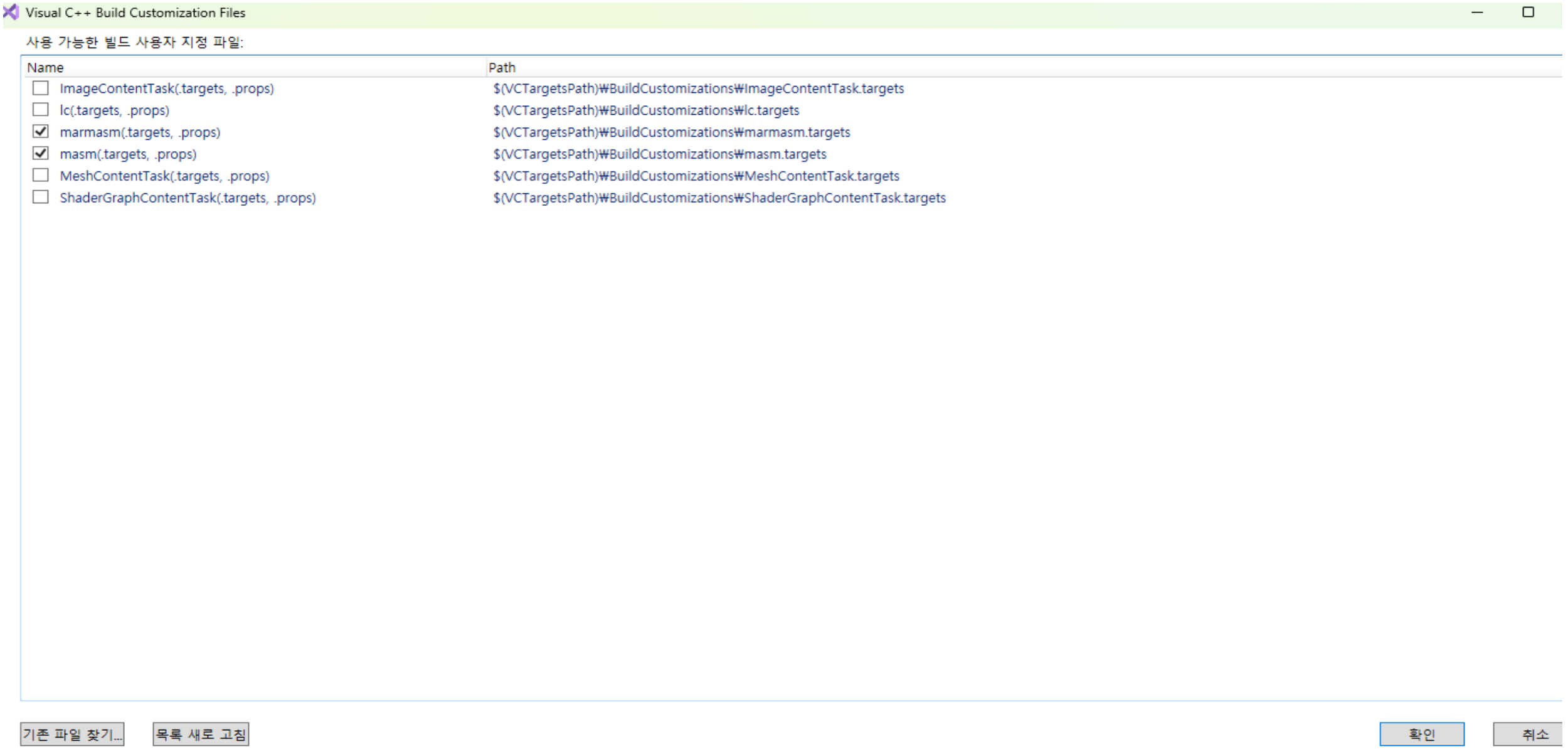
helper.c(C파일)



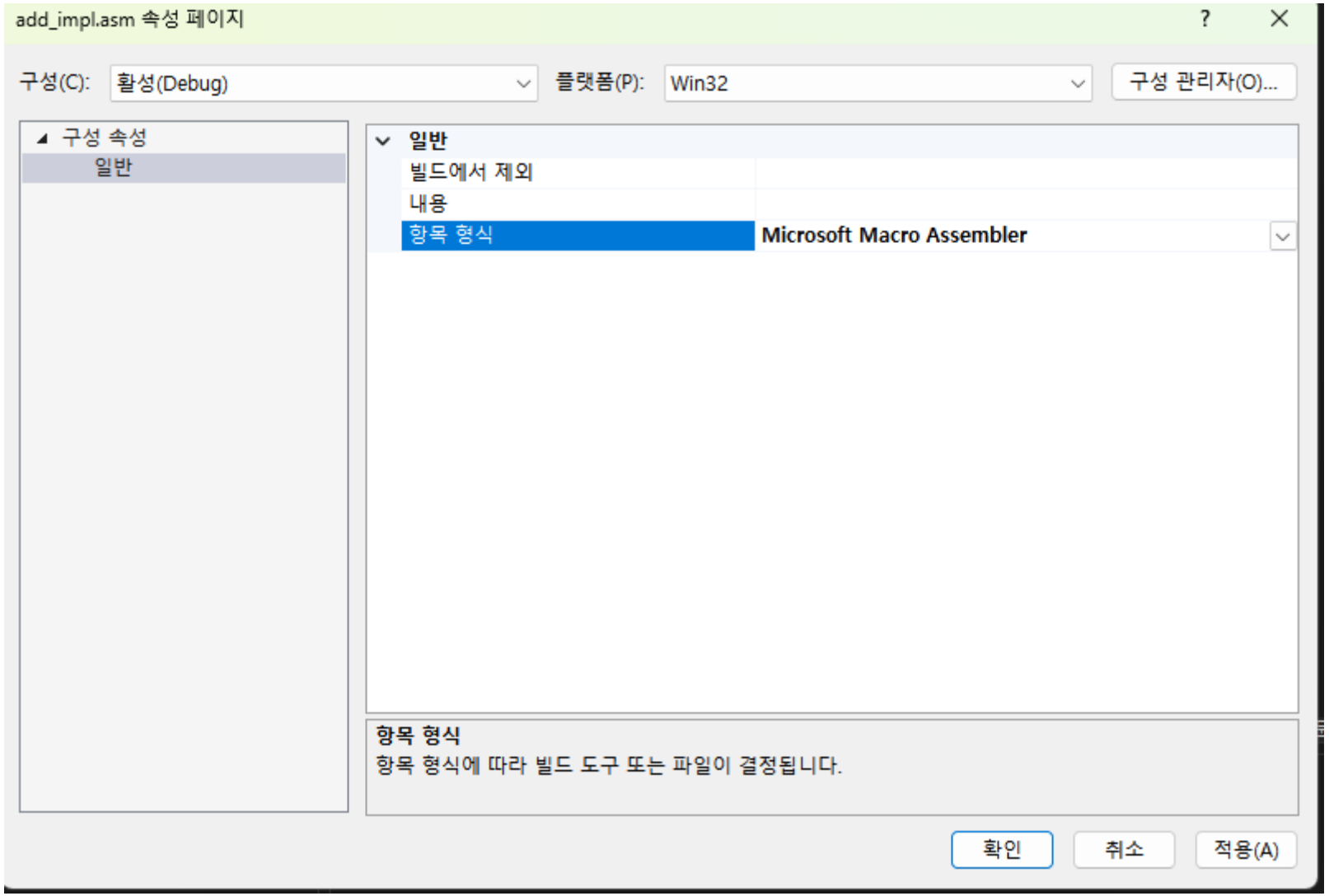
asmfuncs.h(헤더파일)



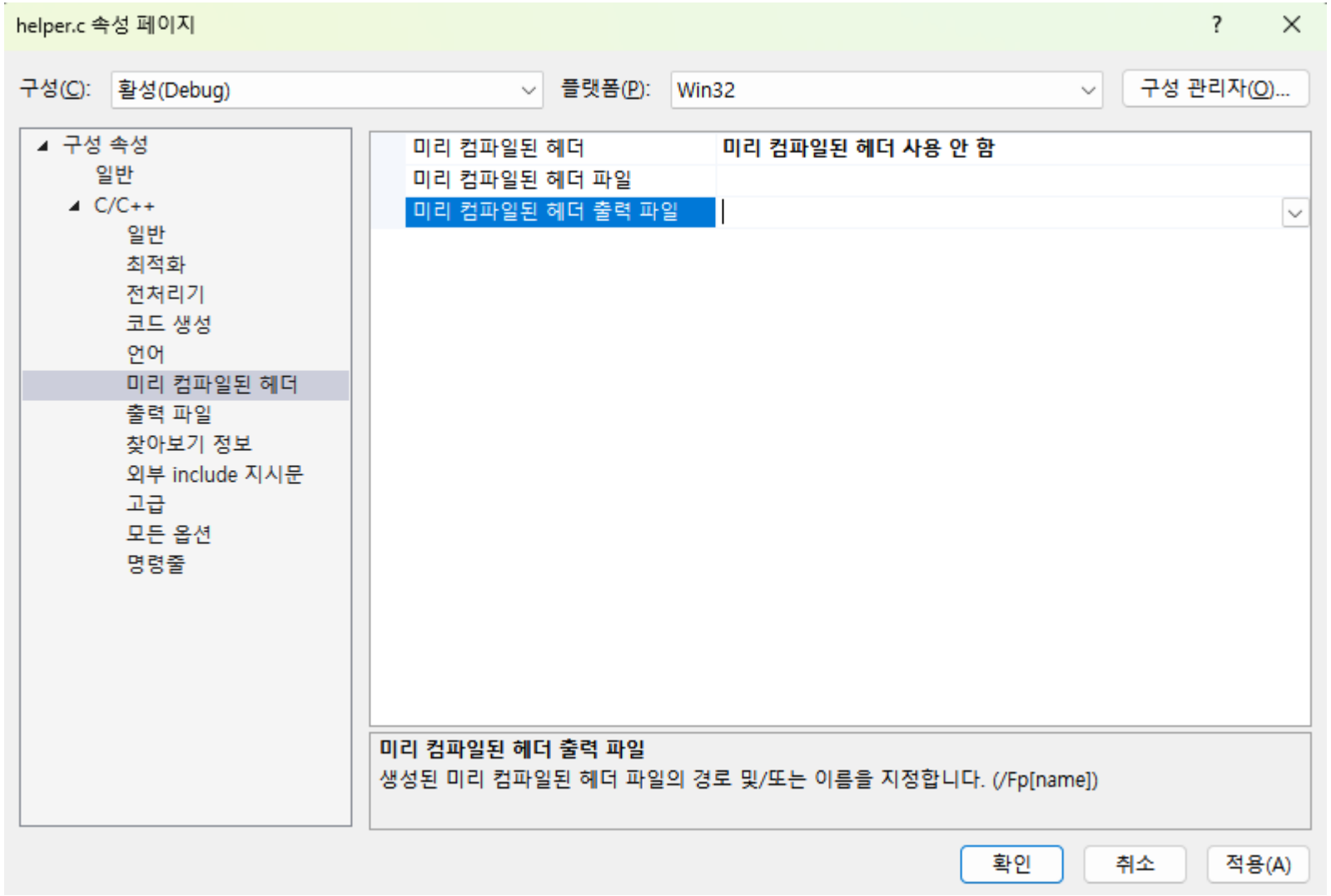
.asm을 실행시키기 위해서 체크박스에 masm(target, props)를 체크 해줍니다



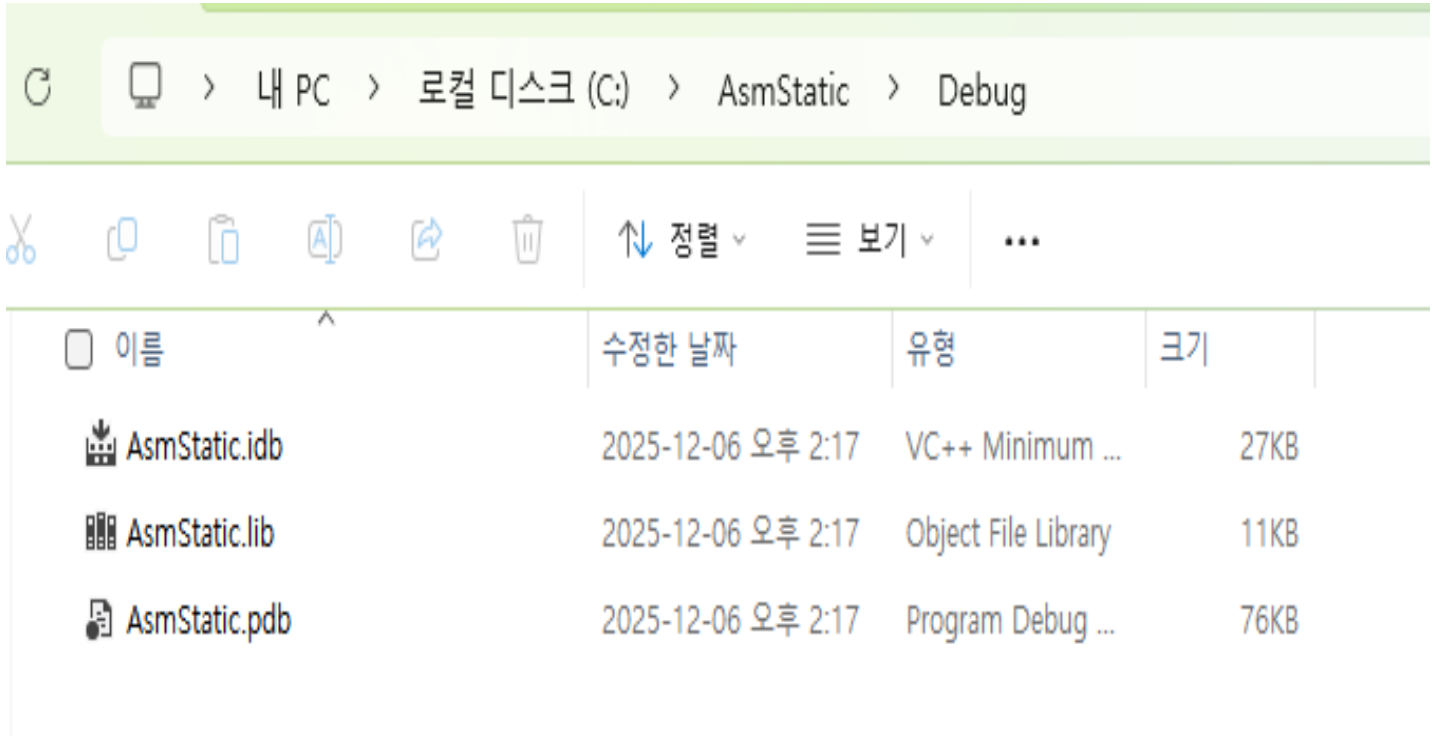
체크 후 add_impl.asm 우클릭 -> 속성 을 하여 활성화된 Microsoft Assembler를 선택



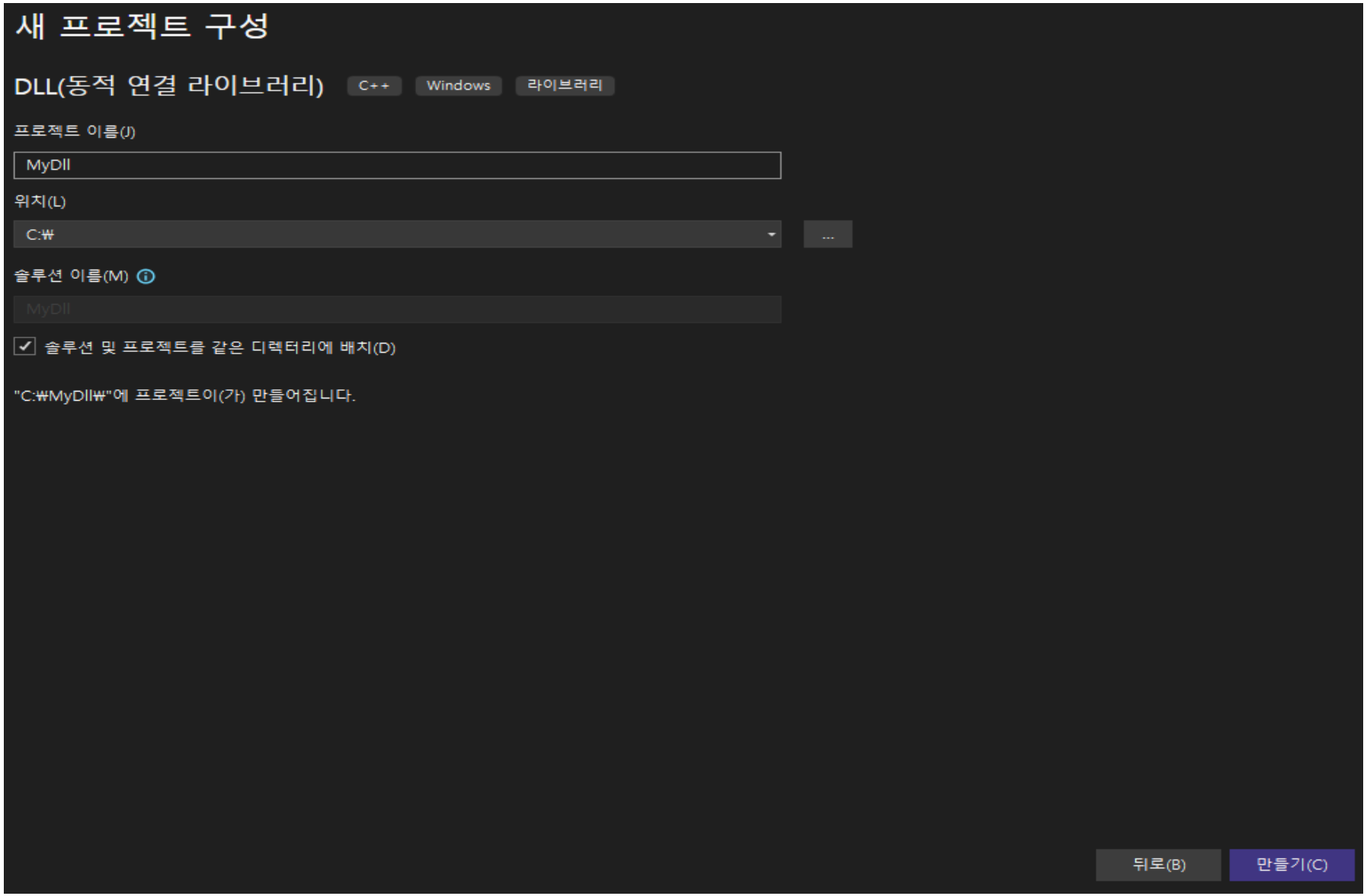
빌드를 실행 시키기 위해 미리 컴파일된 헤더를 "미리 컴파일된 헤더 사용 안함 " 선택



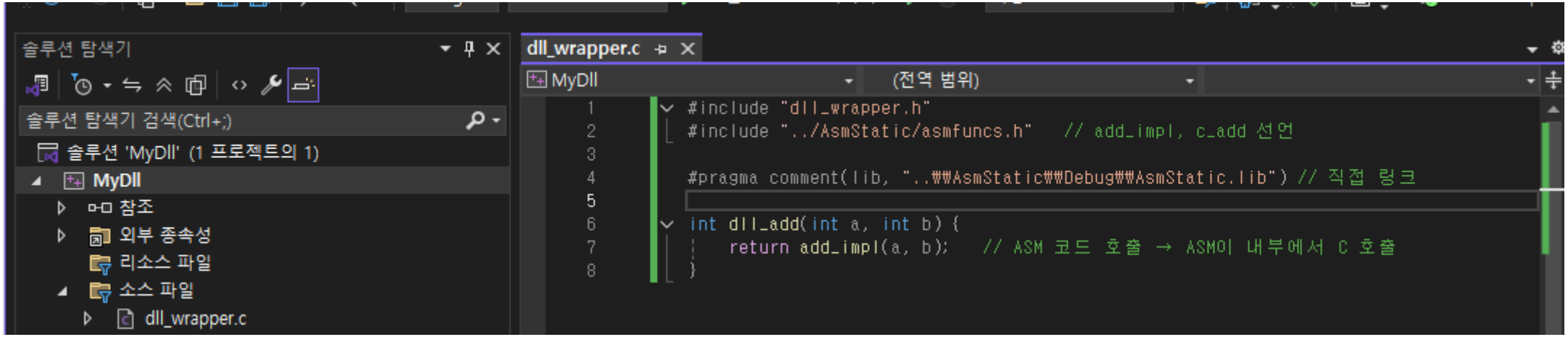
솔루션 빌드 후 AsmStatic폴더안의 Debug폴더에 .lib파일(AsmStatic.lib) 생성



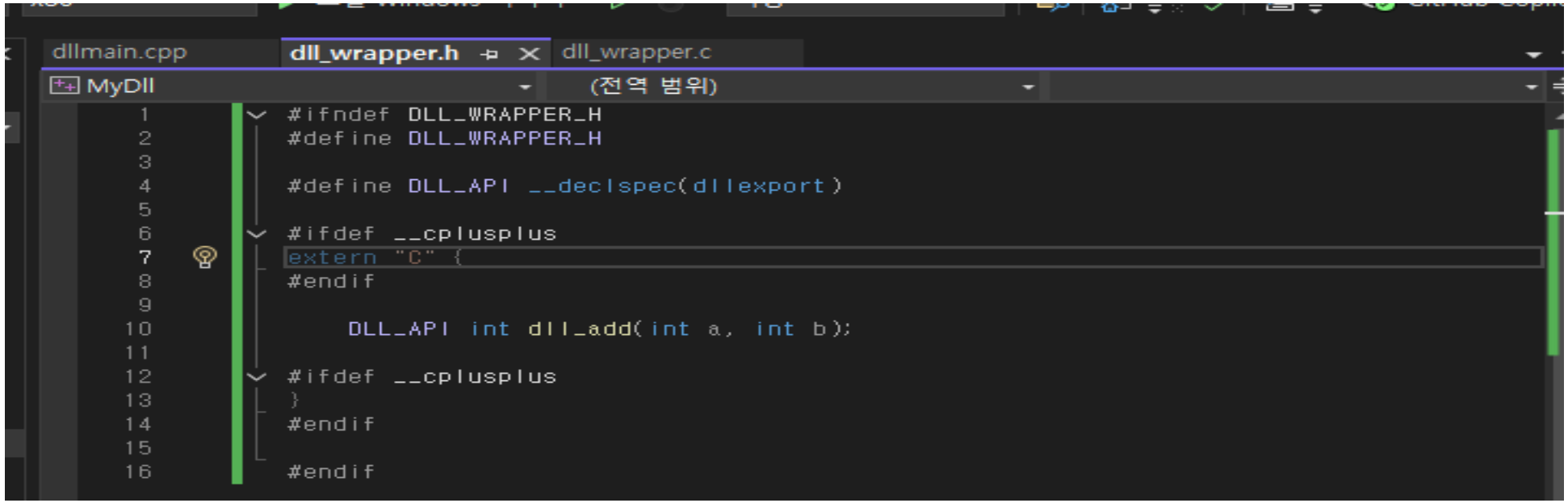
.lib파일 생성이 끝났으니 동적 라이브러리를 만들어 줍니다. (C₩MyDll)



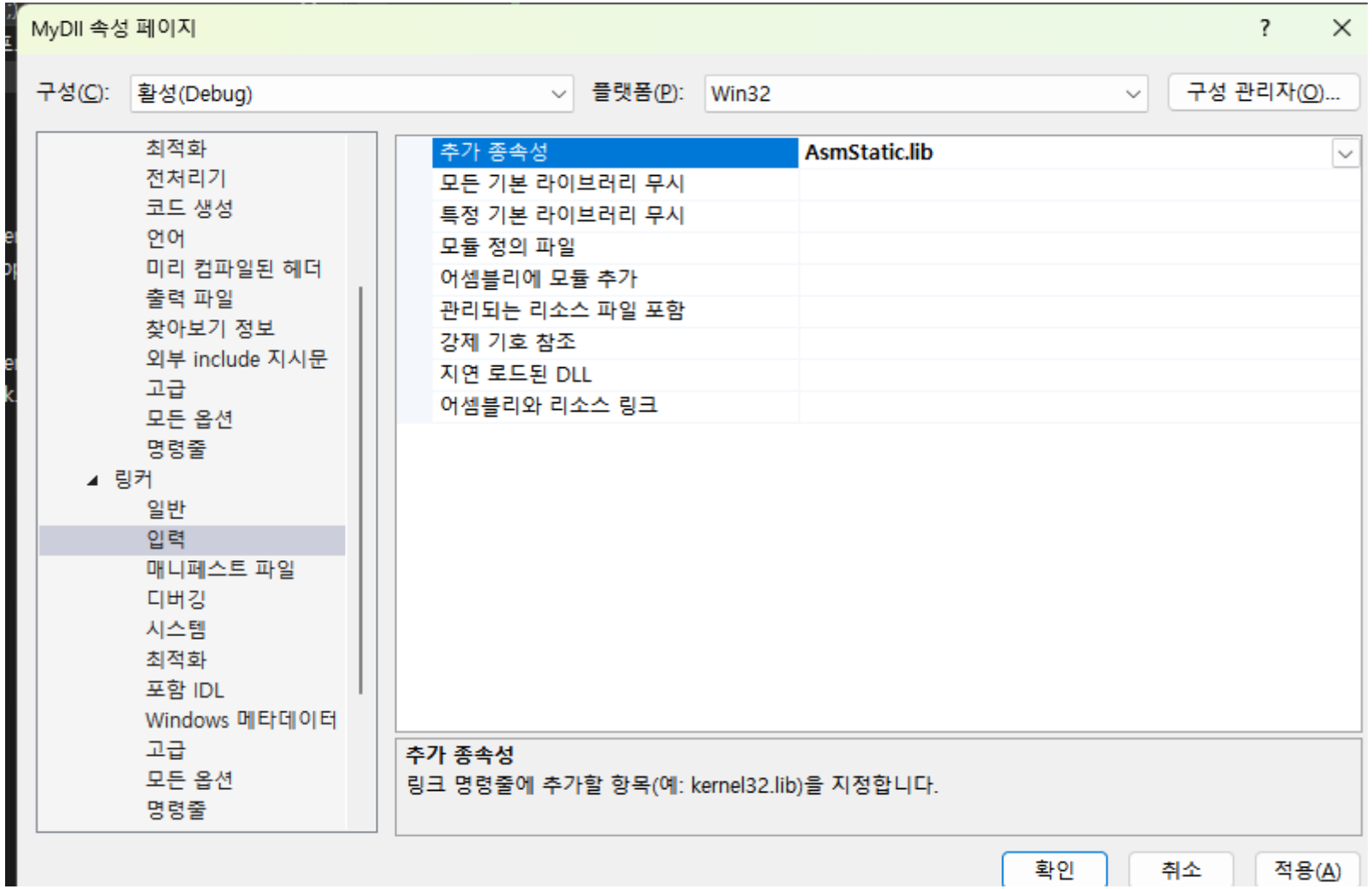
dll_wrapper.c(C파일)



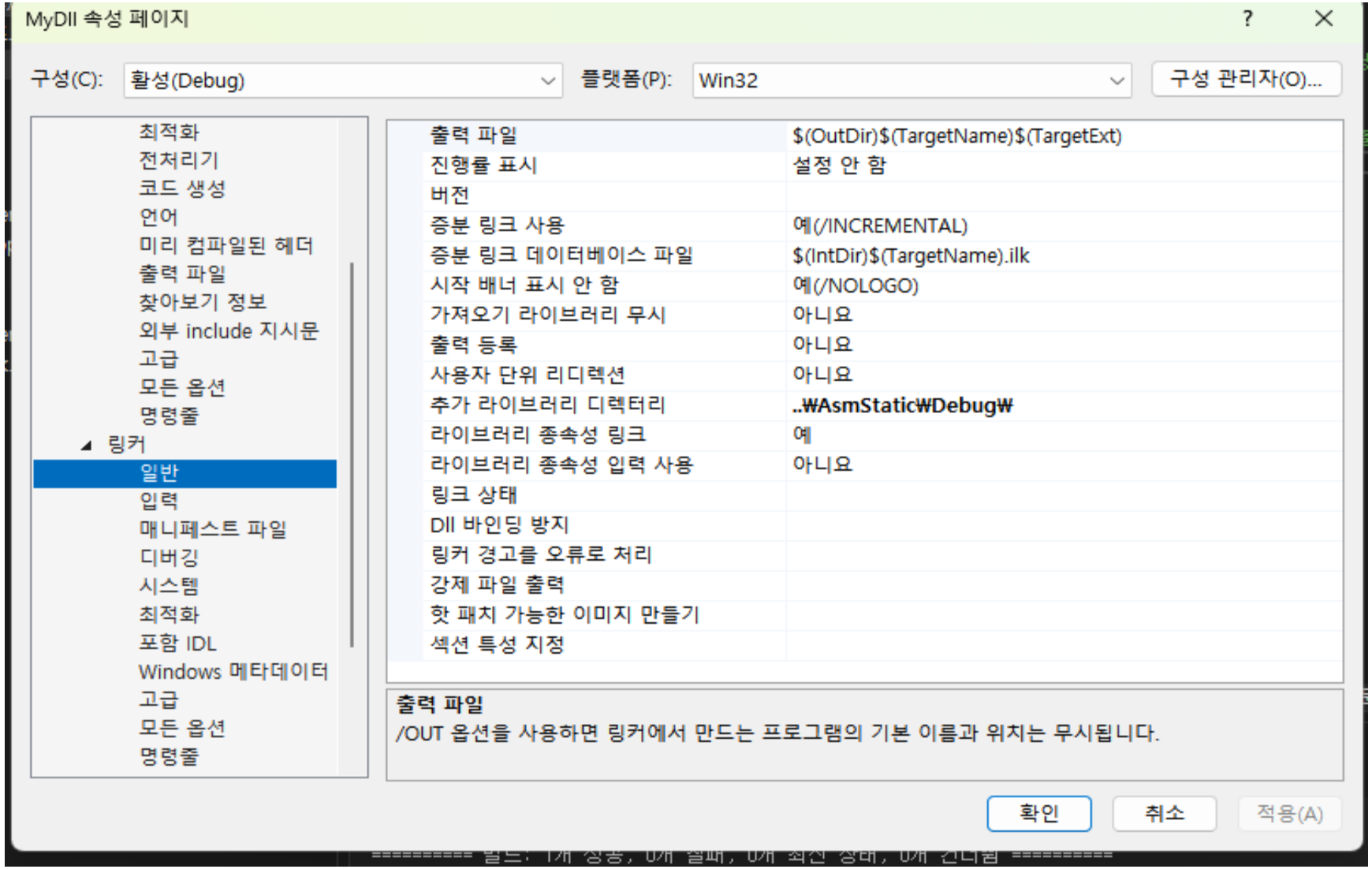
dll_wrapper.h(헤더파일)



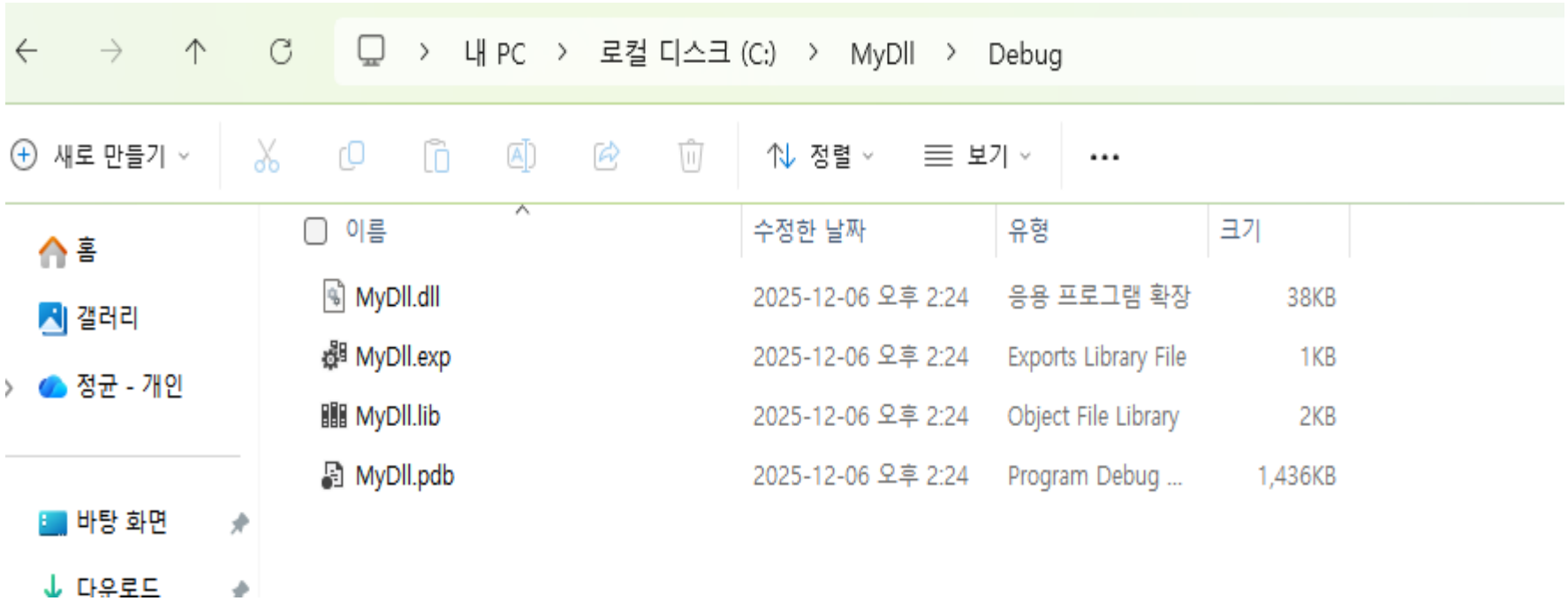
아까 만들어 둔 AsmStatic.lib을 MyDll 프로젝트에 링킹 해줍니다



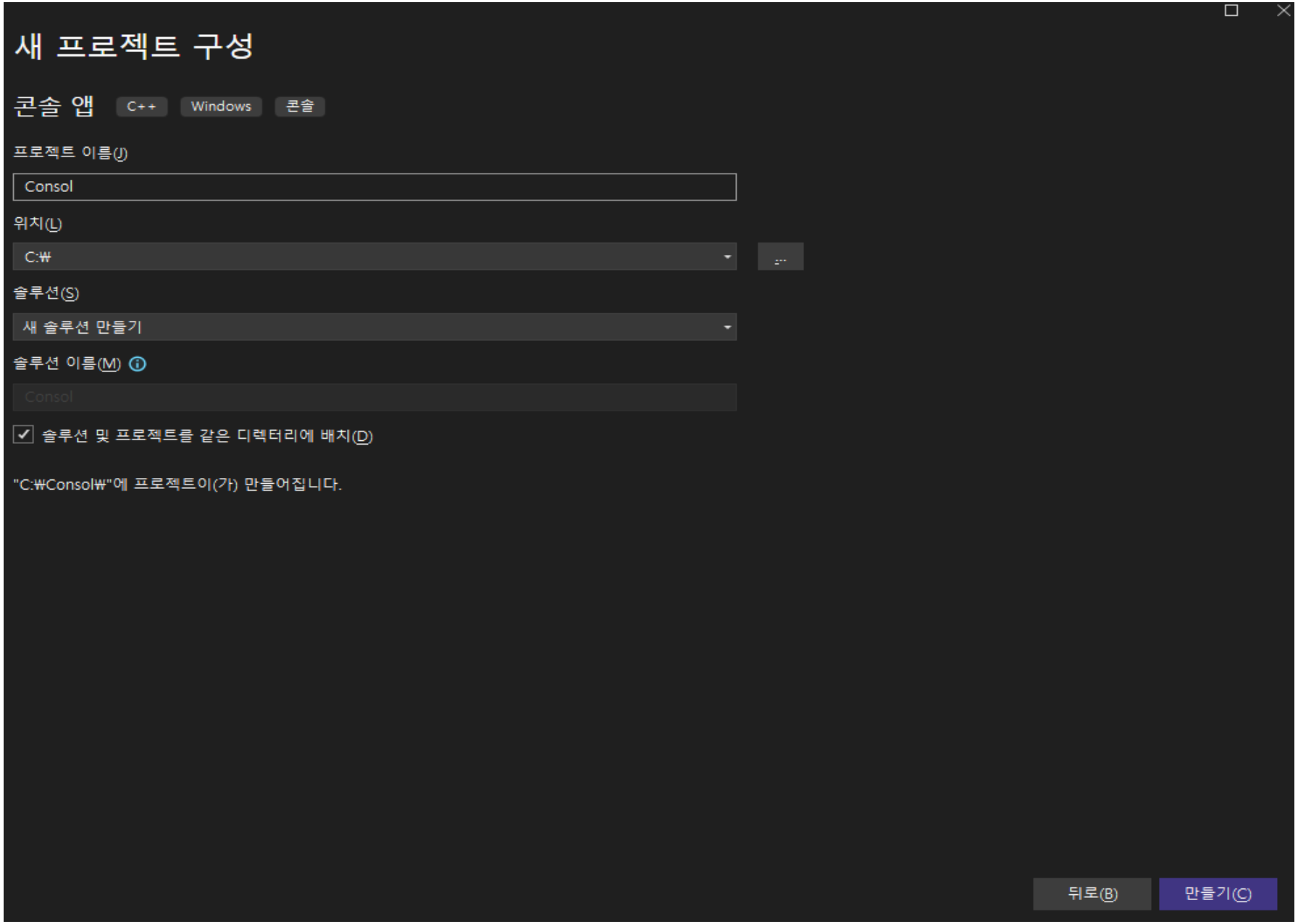
솔루션 빌드를 할 때 .lib의 파일 위치를 알아야 솔루션 빌드가 성공합니다. AsmStatic.lib의 위치는 C₩AsmStatic₩Debug 폴더 안에 위치하여 "추가 라이브러리 디렉터리" 에 위치 추가



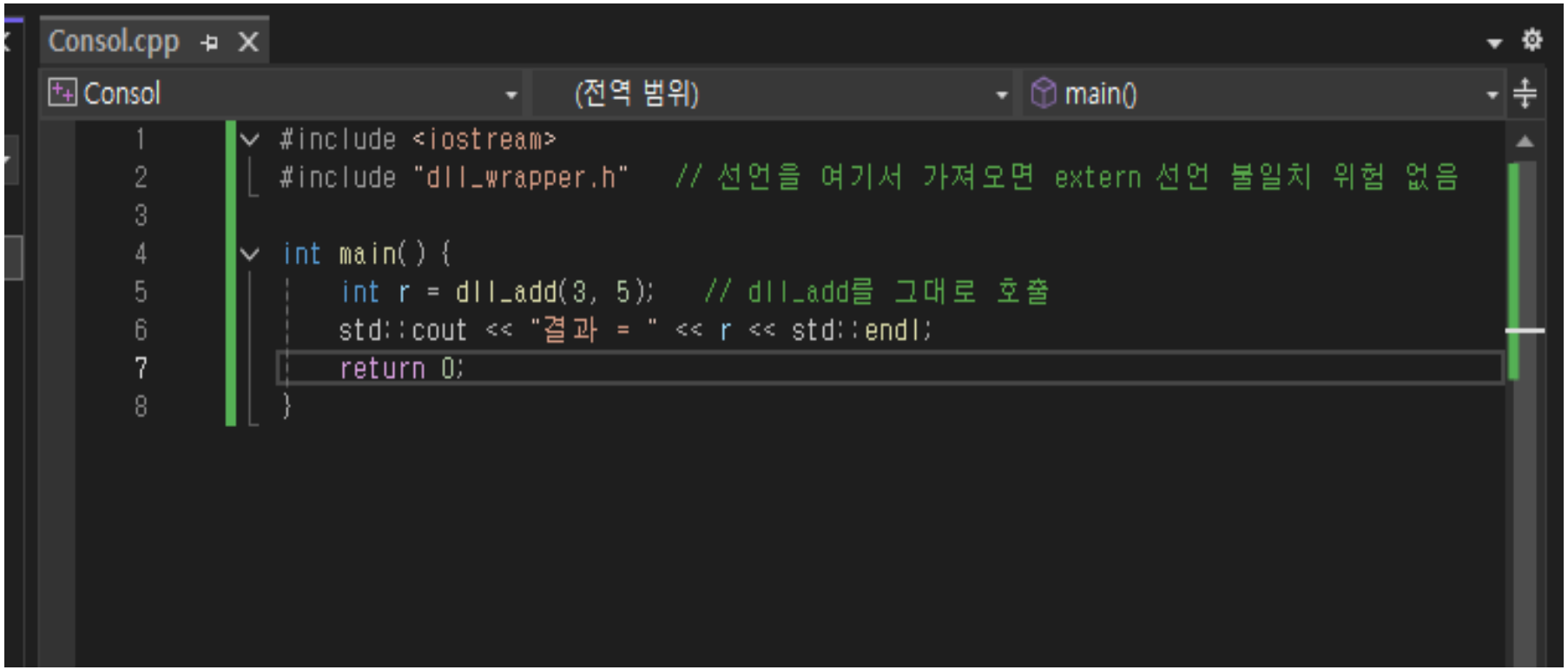
이전 설정 그대로 솔루션 빌드를 하면 C₩MyDll₩Debug 폴더에 .exp, .lib, .dll파일이 생성이 됩니다.



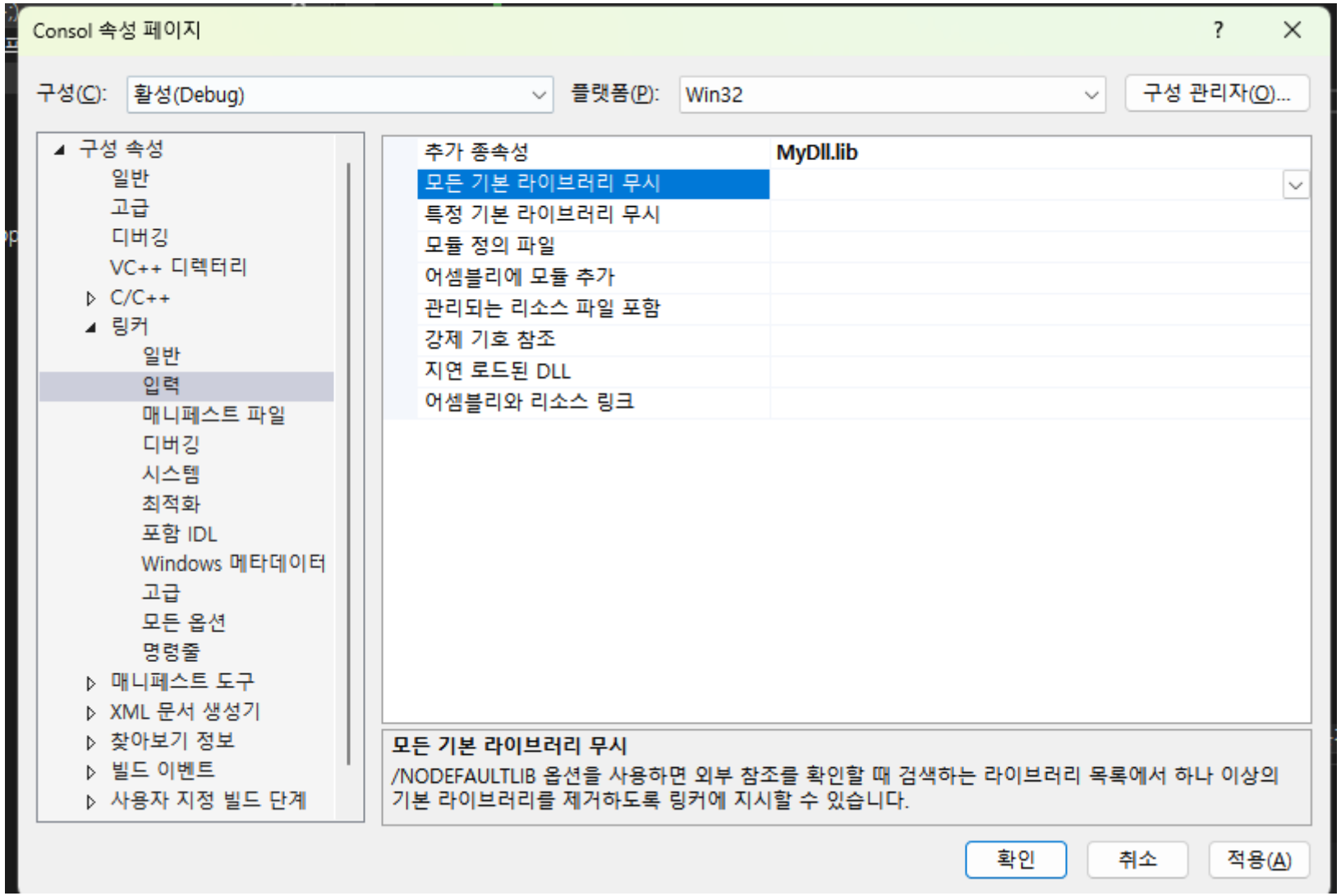
마지막으로 exe파일을 만들 프로젝트를 만듭니다. (C₩Consol)



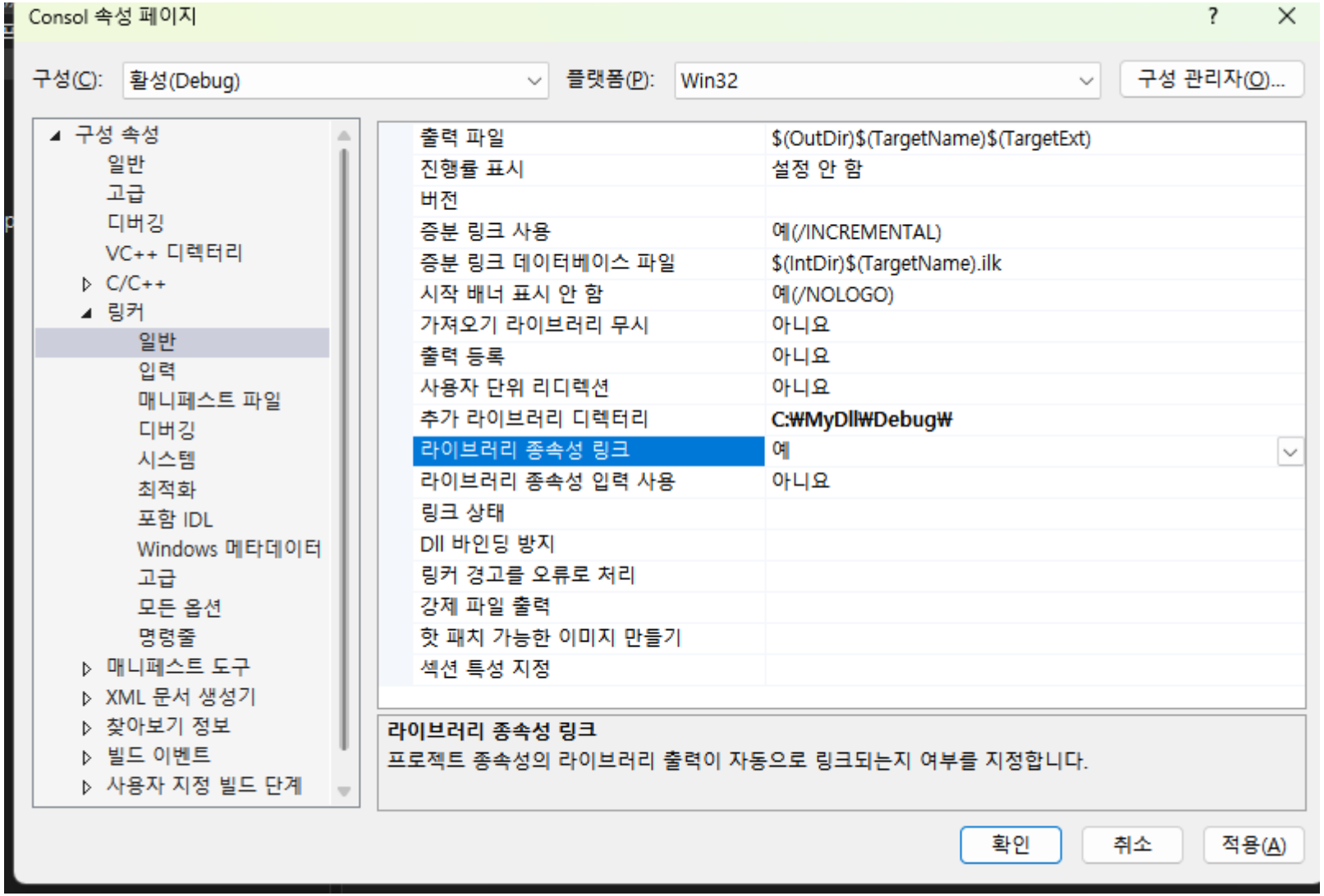
실행할 코드를 Consol.cpp에 넣습니다.



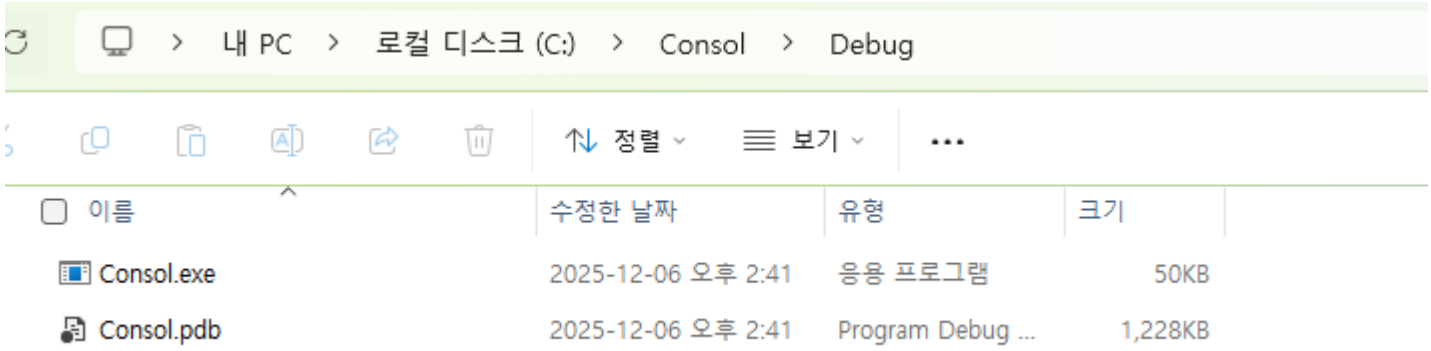
아까 MyDll 프로젝트에 만든 MyDll.lib을 링킹 합니다



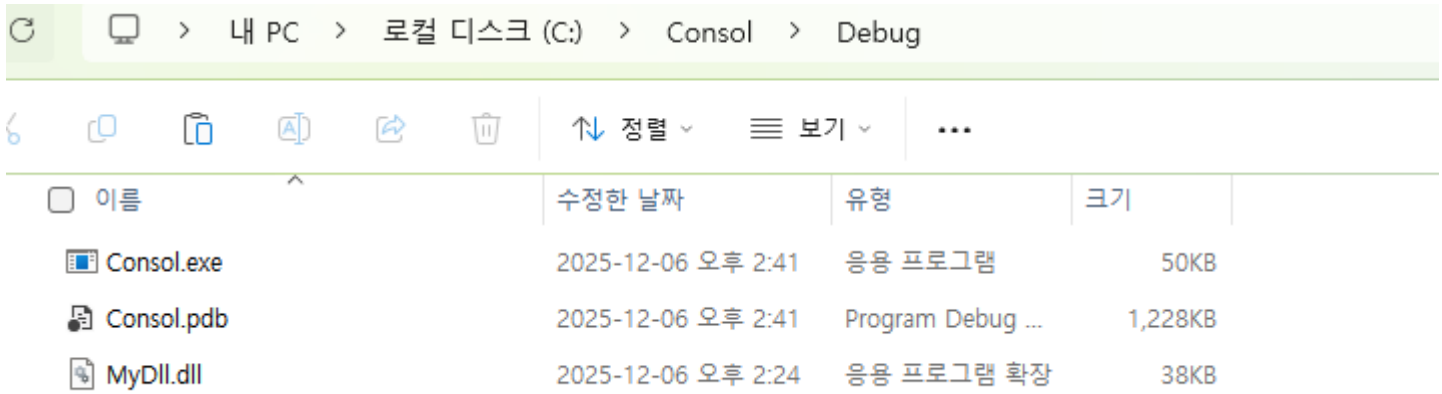
MyDll.lib의 주소를 "추가 라이브러리 디렉터리 " 에 넣습니다.



그 후 솔루션 빌드를 하면 C₩Consol₩Debug 폴더에 .exe가 생성이 됩니다.



하지만 .exe만으로 실행을 못하기에 C₩MyDll₩Debug 폴더에 있는 MyDll.dll 을 복사를 하여 .exe파일과 같은 폴더에 위치 시킵니다.



그 후 visual studio 2022에 들어가 실행을 시키면 코드에 작성한 dll_add(3,5)가 작동하여 r에 전달이 되고, 결과값 r을 콘솔에 나타내 줍니다.