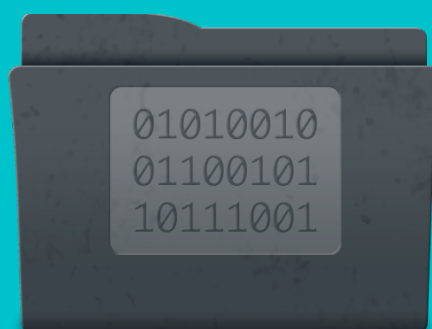


# Funciones de una librería.



Las bibliotecas contienen el código objeto de muchos programas que permiten hacer cosas comunes, como leer el teclado, escribir en la pantalla, manejar números, realizar funciones matemáticas, etc.

En este artículo se describe lo que es una biblioteca de vínculos dinámicos (DLL) y los diversos problemas que pueden producirse al usar dll.

También describe algunos problemas avanzados que debe tener en cuenta al desarrollar sus propias DLL.

Al describir lo que es un ARCHIVO DLL, en este artículo se describen los métodos de vinculación dinámica



Las dependencias dll, los puntos de entrada de DLL, la exportación de funciones DLL y las herramientas de solución de problemas de DLL.

Un ARCHIVO DLL es una biblioteca que contiene código y datos que puede usar más de un programa al mismo tiempo.

Al usar una DLL, un programa se puede modular en componentes independientes. Por ejemplo, un programa de contabilidad puede venderse por módulo.



Hecho por: Gregorio Osorio Sarmiento.