

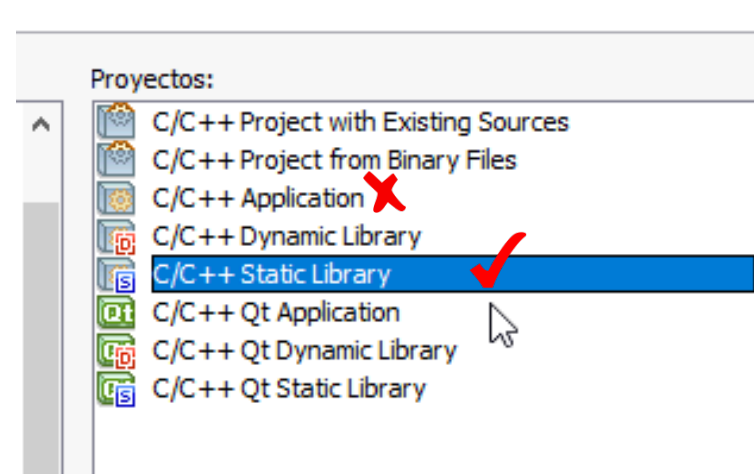
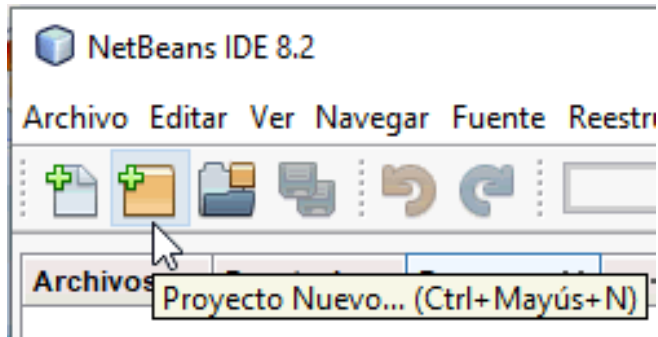
PROCEDIMIENTO A SEGUIR PARA CREAR UNA BIBLIOTECA ESTÁTICA

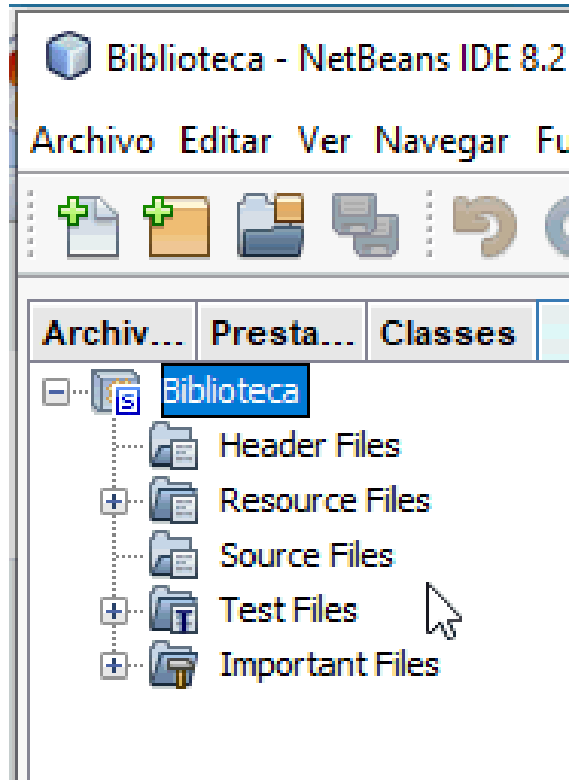
LO PRIMERO que debe saber es que no puede pretender crear la biblioteca (el archivo “.a”) sin antes no tener claro: **qué funciones va a colocar en la biblioteca, qué código va a colocar en cada una de ellas y sin antes haber probado ese código.**

Por esta razón antes de pensar en crear una biblioteca estática, debe crear un proyecto simple donde realicé todas esas acciones.

Una vez que lo anterior esté hecho:

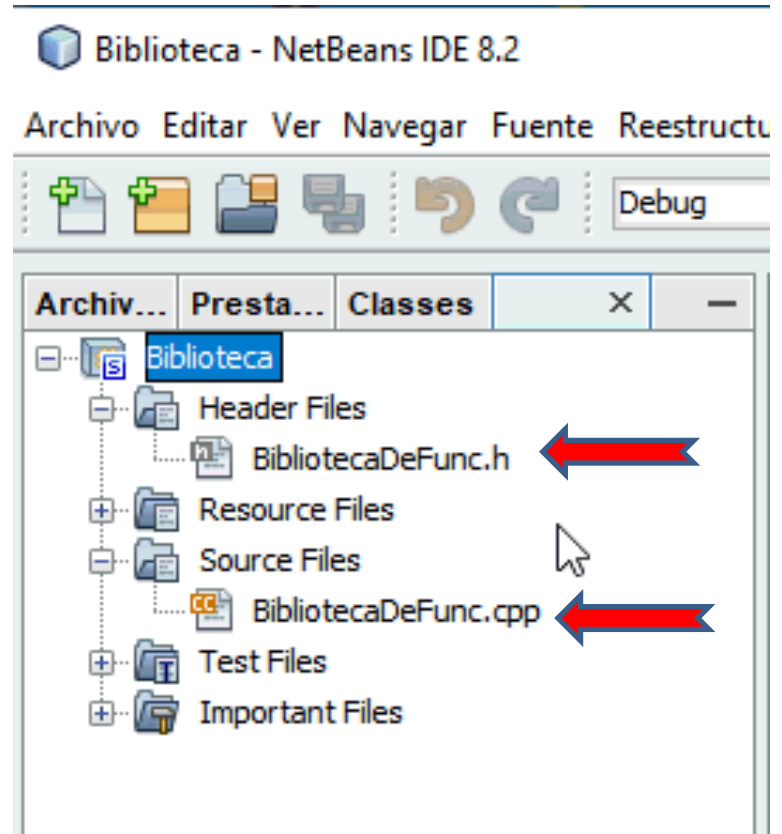
1. Creación del proyecto “BIBLIOTECA ESTÁTICA”



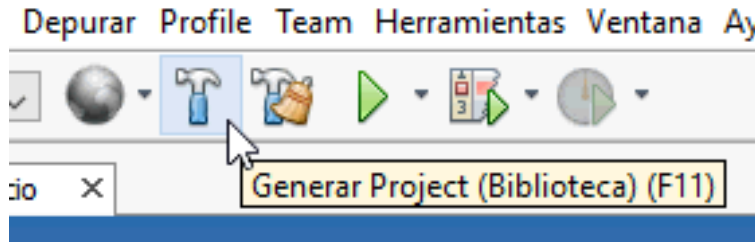


Si el proyecto se creó correctamente, no debe haber habérse creado el archivo `main.cpp`

Luego debe crear los archivos .h y .cpp para colocar allí sus funciones.



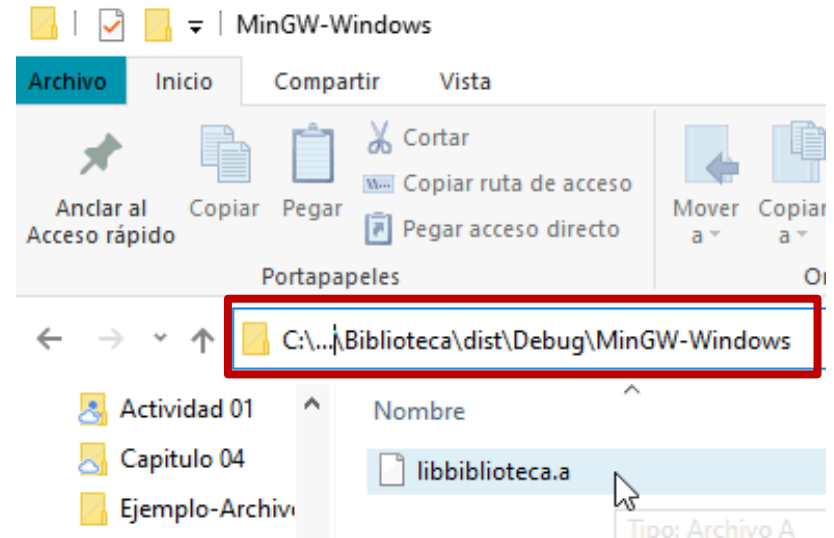
Luego copie los encabezados e implementación de las funciones en el proyecto de prueba y compile este proyecto.



¡RECUERDE QUE A ESTE NIVEL NO SE PRUEBAN LAS FUNCIONES!

2. Creación de un proyecto que use la “BIBLIOTECA ESTÁTICA”

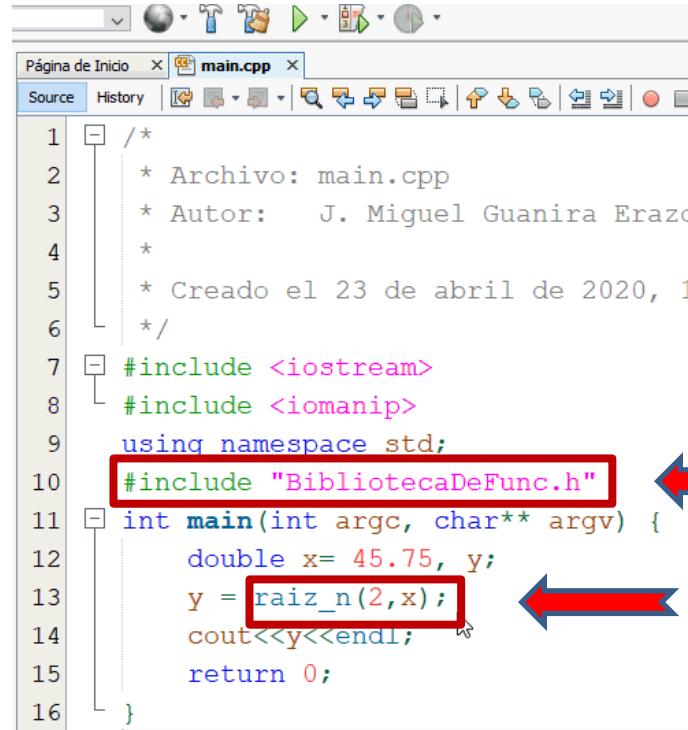
Cree un nuevo proyecto simple (Application) y en él copie el archivo .h y .a de la biblioteca estática.



Escriba el código de su proyecto.

Haga llamados a las funciones de la biblioteca

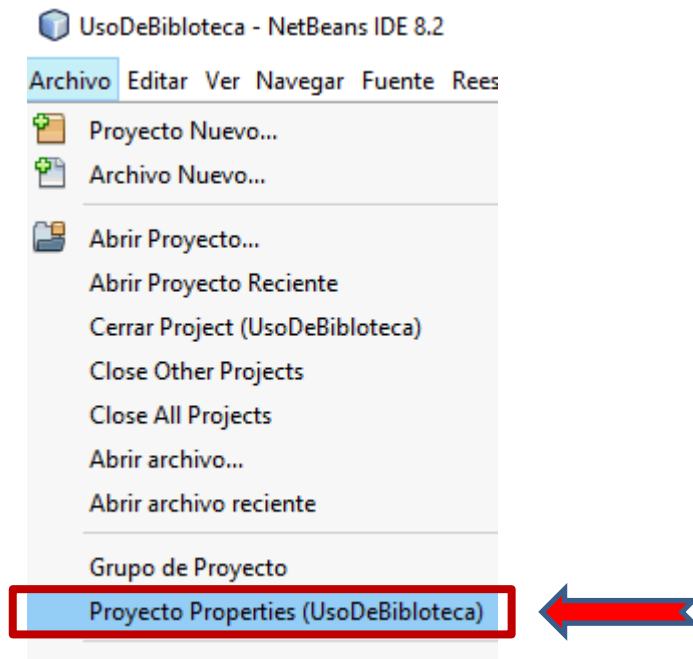
Y no olvide incluir el archivo .h de la biblioteca



```
1  /*
2      * Archivo: main.cpp
3      * Autor:    J. Miguel Guanira Erazo
4      *
5      * Creado el 23 de abril de 2020, 1
6      */
7  #include <iostream>
8  #include <iomanip>
9  using namespace std;
10 #include "BibliotecaDeFunc.h"
11 int main(int argc, char** argv) {
12     double x= 45.75, y;
13     y = raiz_n(2,x);
14     cout<<y<<endl;
15     return 0;
16 }
```


Incorpore la biblioteca estática en el proyecto.

Vaya a las propiedades del proyecto



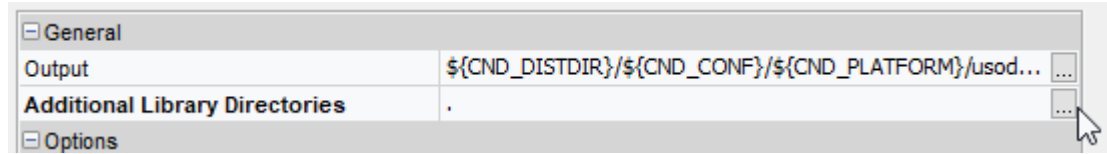
Elija la opción “Linker”

Project Properties - UsoDeBiblioteca

Categories:

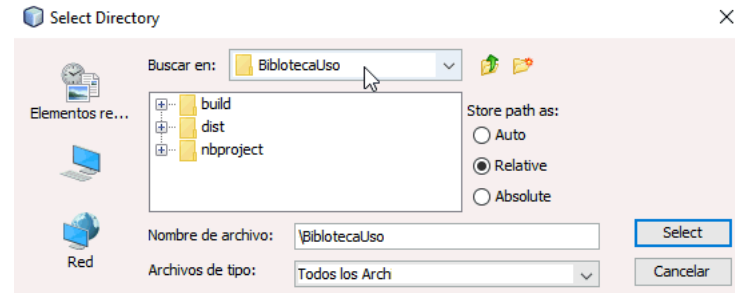
- General
- [-] ○ Build
 - C Compiler
 - C++ Compiler
 - Fortran Compiler
 - Assembler
 - **Linker**
 - Packaging
- Run
- Debug

En la opción “Additional Library Directory, presione el botón 

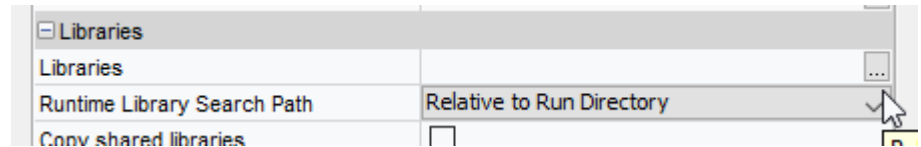


En la ventana que aparece elegir 

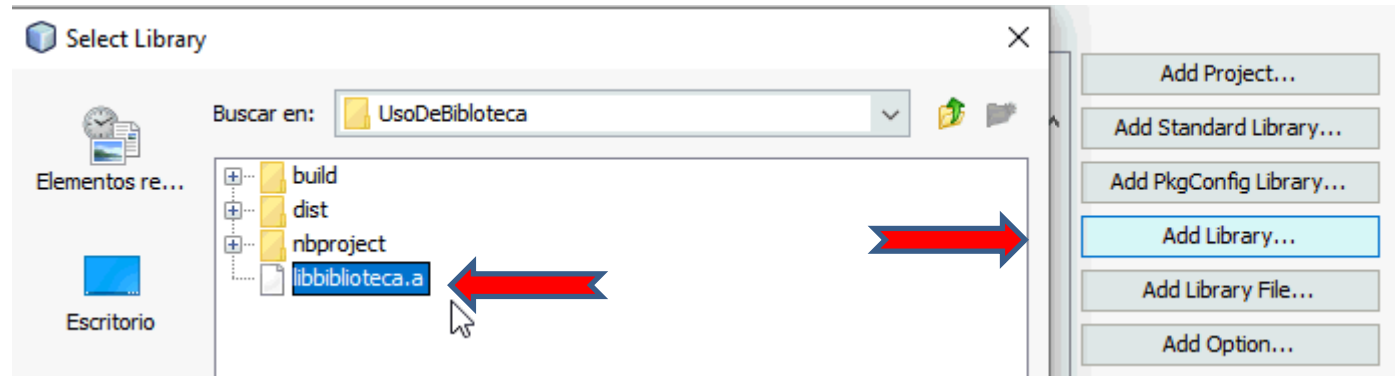
Luego seleccione la carpeta donde se encuentra el archivo “.a”



Luego en la opción “Libraries” presione el botón ...



En la ventana que aparece elegir **Add Library...**



Allí elegir el archivo “.a”