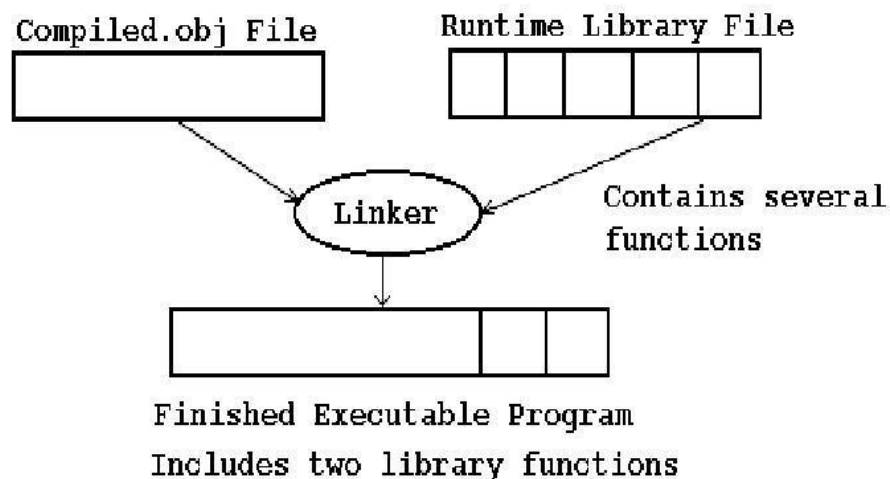
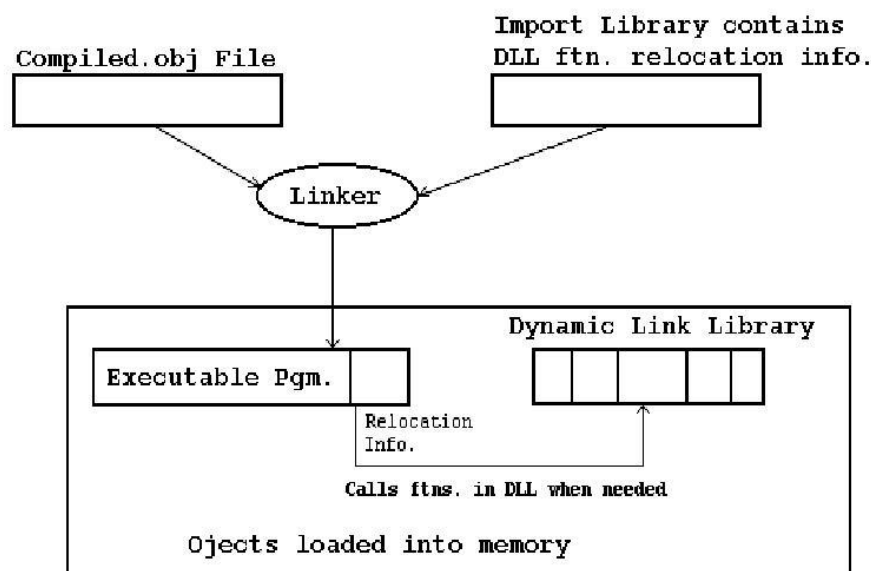


Windows – DLL (Dynamic Link Library)



Static Linking



Dynamic Linking

Vytvoření dvou projektů pro program a DLL.

Projekt pro program

Založíme nový projekt:

File → New → Project → Visual C++
→ Win32 Console Application

Name: ... *vložíme jméno sestavovaného programu*

stiskneme OK

stiskneme Next

zrušíme zaškrtnutí Security Development Lifecycle (SDL) checks

stiskneme Finish

Přidání projektu pro DLL

K projektu přidáme další projekt:

File → Add → New Project → Visual C++
→ Win32 Console Application

Name: ... *vložíme jméno sestavované DLL*

stiskneme OK

stiskneme Next

použijeme volbu DLL

zrušíme zaškrtnutí Security Development Lifecycle (SDL) checks

stiskneme Finish

Sestavení DLL

Do zdrojového kódu v projektu DLL napíšeme definice funkcí, které knihovna má obsahovat. Na začátku každé definice uvedeme specifikaci:

```
extern __declspec(dllexport)
```

Příklad.

```
#define DLL extern __declspec(dllexport)
DLL int soucet(int a,int b) { return a+b; }
DLL int rozdil(int a,int b) { return a-b; }
```

A knihovnu přeložíme – přesuneme myš na projekt DLL v okně *Solution explorer*, stiskneme pravé tlačítko myši a v zobrazené nabídce vybereme volbu *Build*.

Použití DLL

Do zdrojového kódu programu, který bude používat sestavenou DLL, napíšeme deklarace funkcí obsažených v DLL, které chceme použít. Na začátku každé deklarace funkce uvedeme specifikaci:

```
extern __declspec(dllimport)
```

Příklad.

```
#define DLL extern __declspec(dllimport)
DLL int soucet(int,int) ;
DLL int rozdil(int,int) ;
```

K projektu přidáme příslušný soubor s příponou *.lib*: (tento soubor byl vytvořen v projektu DLL):

Project → Add Existing Item... → jméno souboru *.lib*

Vpravo od jména souboru *.lib* je uveden typ *Object File Library*.

A program přeložíme a spustíme.