

# Kommentarer til løsningsforslag

## Lab 2.1

Jeg lavede først et projekt og tilføjede de to header-filer. Da jeg så fik fejl fra projektet (noget med manglende manifest file) når jeg byggede den samlede solution, så lavede jeg i stedet en solution mappe og placerede filerne der. Og fjernede det oprindelige projekt Lab2.1.

## Lab2.2

Laver en implementering til AppUtil og laver så selve applikationen i Lab2.2.cpp. Det største problem var at LoadLibrary() kræver en parameter af typen LPCWSTR (Long Pointer Const Wide STRING) -> vi skal bruge Unicode. I C++ kan man skifte til at arbejde med Unicode ved at sætte w foran: f.eks. wstring, og wcin. Streng-konstanter kan konverteres til Unicode med macroen TEXT ("streng").

## Lab2.3

Laver en implementering af CDLLclass kaldet CDLLclass23Imp. Jeg har lavet erklæringen af klassen i cpp-filen for at skære det ud i pap at den ikke bruges af den kaldende applikation. Men egentlig er det ligegyldig, for den kaldende applikation inkluderer ikke header-filen.

## Lab2.4

Lave en implementering af CDLLclass kaldet CDLLclass24Imp. I dette projekt har jeg tilføjet udskrivning ved DLL\_PROCESS\_ATTACH og DETACH i debug mode, for at demonstrere at de bliver kaldt.