由于即将开发的C++插件具有相同的标准规范，所以在正式开发插件前，先创建几种常用工程，配置好后就作为其他工程的模板。要创建新的插件工程时，直接复制模板工程的所有文件，替换文件名和内容，就得到新的工程。

**VC++ 6.0 工程配置（不使用MFC的普通DLL插件工程）**

1. 对于不使用MFC的普通DLL插件工程，使用“Win32 Dynamic-Link Library”向导创建工程，输入模板工程名称（例如为Win32DllTempl），使用选项“An empty DLL project”或“A simple DLL project”完成创建；
2. 接下来进行工程设置：   
   选择“All Configurations”，进入“C/C++”页面   
   1）设置警告级别为最高级“Level 4”；   
   2）设置预处理定义列表，由于我们要使用UNICODE编码，故去掉 \_MBCS，换成 UNICODE 和 \_UNICODE，去掉不需要的 WIN32DLLTEMPL2\_EXPORTS，最终得到的列表为 WIN32,\_WINDOWS,\_USRDLL,UNICODE,\_UNICODE   
   3）在“C++ Language”组中，选中“Enable Run-Time Type Information (RTTI)”选项，以便使插件接口动态转换能生效   
   4）在预编译头文件中设置为“Use precompiled header file (.pch)”，对应头文件为 stdafx.h   
   5）在“Code Generation”组中，对Debug和Release的“Use run-time library”分别设置为“Debug Multithreaded DLL”和“Debug Multithreaded”，即使用动态库版的C++运行时文件   
     
   选择“All Configurations”，进入“Link”页面   
   1）将LIB列表的默认值“kernel32.lib user32.lib advapi32.lib”等所有LIB去掉，以后需要哪个再加   
   2）选中“Generate mapfile”选项，以便程序崩溃时可使用特殊技术定位到出错位置
3. 设置工程的各种输出路径   
   切换到Debug配置模式，在“General”页面，分别设置临时文件和输出文件的目录为   
   ..\..\..\Obj\VC60\Debug\Win32DllTempl   
   ..\..\..\Bin\VC60\Debug\Plugins   
   在“Link”页面的“General”组，将输出文件由Win32DllTempl.dll改为Win32DllTempl.Plugin.dll（这样批量加载插件时就可以用 \*.Plugin.dll 匹配，避免加载不是插件的DLL文件），输出文件的全名为 ..\..\..\Bin\VC60\Debug\Plugins/Win32DllTempl.Plugin.dll   
   在“Customize”页面，设置符号调试库文件为：   
   ..\..\..\Bin\VC60\Debug\Symbols/Win32DllTempl.Plugin.pdb   
   在“Debug”页面，设置符号映射文件为   
   ..\..\..\Bin\VC60\Debug\Symbols/Win32DllTempl.Plugin.map   
   在“Project Options”编辑框中最末尾找到Win32DllTempl.Plugin.lib，由于我们不需要LIB文件，故把对应的文件全名改为   
   ..\..\..\Obj\VC60\Debug\Lib/Win32DllTempl.Plugin.lib   
     
   对于Release配置模式下的输出路径，将上述路径中的 Debug 改为 Release 即可。

**VC++ 6.0 工程配置（使用MFC的插件工程）**

最好使用MFC扩展DLL，这样就可以避免在多个DLL之间切换MFC环境的问题，具体是用“MFC AppWizard (dll)”向导创建工程，然后选择“MFC Extensin DLL (using shared MFC DLL)”。

在这里我们采用更简单的方法，在上面介绍的Win32DLL工程基础上，把得到的工程目录复制出来，替换工程名称。然后进行如下工程设置：

1. 选择“All Configurations”，进入“General”页面，选择MFC类型为“Use MFC in a Shared DLL”
2. 预处理定义列表改为 WIN32,\_WINDOWS,\_AFXEXT,\_UNICODE,\_WINDLL,\_AFXDLL

**VC++ 2005/2008 工程设置**

相对于VC++6.0，VC++ 2005/2008 的工程设置更简单，默认已经是UNICODE、Multithreaded DLL、开启了RTTI。

分别创建Win32DLL和MFC扩展DLL工程，选中这两个工程、选择所有配置模式，设置下面的各种路径：

临时文件目录:  ..\..\..\Obj\VC80\$(ConfigurationName)\$(ProjectName)   
输出文件目录:  ..\..\..\Bin\VC80\$(ConfigurationName)   
输出文件:        $(OutDir)\Plugins/$(ProjectName).Plugin.dll   
符号调试文件:  $(OutDir)\Symbols/$(ProjectName).Plugin.pdb   
符号映射文件:  $(OutDir)\Symbols/$(ProjectName).Plugin.map   
生成LIB文件:   $(IntDir)/$(ProjectName).Plugin.lib

选择警告级别为 Level 4 (/W4)，开启MAP文件输出选项

对于MFC工程，将Link页中的模块定义文件值“.\MFCExtTempl.def”去掉