DLL– программный модуль, который может быть загружен динамически (во время выполнения, в отличии от статической где во время компиляции) и содержать функции и данные.

Механизм проецирования – один и тот же образ в памяти(в оперативной) DLL используется несколькими процессами (*код – общий, данные по отдельности*).

При сборке dll у нас появляется 2 файла: **.dll** и **.lib**

Есть 2 способа подключить dll: (LoadLibrary и GetProcAddress) и **статически** (через .lib библиотеку импорта)

<https://rsdn.org/article/baseserv/dlluse.xml>

<http://www.codenet.ru/progr/visualc/Using-DLL.php>

DLL - это просто наборы функций, собранные в библиотеки

В выполняемый файл занесена только информация об их местонахождении. В момент выполнения программы загружается вся библиотека целиком. Благодаря этому разные процессы могут пользоваться совместно одними и теми же библиотеками, находящимися в памяти. Такой подход позволяет сократить объем памяти, необходимый для нескольких приложений, использующих много общих библиотек, а также контролировать размеры ЕХЕ-файлов.