二．预处理宏   
  
1. 通用宏   
  
VC6.0中：   
  
Project Setting→C/C++→Preprocessor definitions   
  
VC2005中：   
  
项目属性→配置属性→C/C++→预处理器定义   
  
（1）平台识别宏   
  
\_WIN32：指明是Window 32位系统平台。   
  
常见的平台识别宏如下：   
  
\_DOS\_：MS-DOS 16位系统平台。   
  
WIN64：指明是Window 64位系统平台。   
  
\_WIN32\_WCE：Window Mobile 32位系统平台。   
  
\_UNIX：UNIX系统平台。   
  
\_POSIX\_：POSIX（Portable Operating System Interface of Unix）系统平台。   
  
\_LINUX\_：LINUX系统平台。   
  
\_APPLE\_/\_MAC\_：苹果（Macintosh）系统平台。   
  
（2）字符集识别宏   
  
\_MBCS/\_UNICODE：指明该工程使用的字符集（多字节字符集/UNICODE）。   
  
在VC6.0的“Project Setting→C/C++→Project Options”处将会有/D "\_MBCS"或/D "\_UNICODE"开关。   
  
在VC2005的“项目属性→配置属性→常规→项目默认值→字符集”中选择“使用多字节字符集”或“使用 Unicode 字符集”；在“项目属性→配置属性→C/C++→使用UNICODE响应文件”中选择“是”或“否”。在“项目属性→配置属性→C/C++→命令行” 处将会有/D "\_MBCS"或/D "\_UNICODE" /D "UNICODE"开关。   
  
当项目中的文件具有 UNICODE 路径（例如中文路径）时，应在“项目属性→C/C++→常规”和“项目属性→链接器→常规”中开启“使用UNICODE响应文件”开关。   
  
（3）UI识别宏   
  
\_CONSOLE/\_WINDOWS：指明应用程序的类型是控制台程序或窗口程序（CUI/GUI）。   
  
（4）debug/release版本识别宏   
  
\_DEBUG/NDEBUG：指明编译版本（Debug/Release）。   
  
2.项目类型特定宏   
  
VC不同的项目类型，有一些特定的宏，以在编译器区分项目类型。   
  
（1）Win32 Static Library项目   
  
VC6.0中：   
  
Project Setting→C/C++（Category：General）→Preprocessor definitions：\_LIB   
  
如果选择了MFC Support则\_WINDOWS,\_AFXDLL   
  
VC2005中：   
  
项目属性→常规→配置类型→静态库(.lib)   
  
项目属性→C/C++→预处理器→预处理器定义：\_LIB   
  
（2）Win32 Dynamic-Link Library项目   
  
VC6.0中：   
  
Project Setting→C/C++→Preprocessor definitions：\_WINDOWS,\_USRDLL,DLL\_EXPORTS   
  
VC2005中：   
  
项目属性→常规→配置类型→动态库(.dll)   
  
项目属性→C/C++→预处理器→预处理器定义：\_WINDOWS;\_USRDLL;DLL\_EXPORTS   
  
（3）MFC DLL项目   
  
<1>Regular DLL with MFC statically linked（带静态链接MFC的规则DLL）   
  
VC6.0中：   
  
Project Setting→C/C++→Preprocessor definitions：\_WINDOWS,\_WINDLL,\_USRDLL   
  
VC2005中：   
  
项目属性→C/C++→预处理器→预处理器定义：\_WINDOWS;\_USRDLL   
  
<2>Regular DLL using shared MFC DLL（使用共享MFC DLL的规则DLL）   
  
VC6.0中：   
  
Project Setting→C/C++→Preprocessor definitions：\_WINDOWS,\_WINDLL,\_AFXDLL, \_USRDLL   
  
VC2005中：   
  
项目属性→C/C++→预处理器→预处理器定义：\_WINDOWS;\_USRDLL   
  
<3>MFC Extension DLL（using shared MFC DLL）（MFC扩展DLL）   
  
VC6.0中：   
  
Project Setting→C/C++→Preprocessor definitions：\_WINDOWS,\_WINDLL,\_AFXDLL,\_USRDLL   
  
VC2005中：   
  
项目属性→C/C++→预处理器→预处理器定义：\_WINDOWS; \_AFXEXT   
  
在DLL项目中，\_USRDLL宏表示生成Export Lib！   
  
3.其他常用宏   
  
\_\_FILE\_\_/\_\_LINE\_\_：   
  
\_\_FILE\_\_为包含当前程序文件名的路径字符串，例如C:/Program Files/Microsoft Visual Studio/VC98/INCLUDE/stdio.h；\_\_LINE\_\_为当前程序代码行号，从1开始的整数。   
  
\_\_STDC\_\_/\_\_cplusplus：   
  
当编译标准C （ANSI C）程序时，编译器自动定义\_\_STDC\_\_ ；当编译标准C++ 程序时,编译器自动定义\_\_cplusplus。   
  
\_MSC\_VER：Microsoft Visual C++编译器的版本号。例如VC++6.0为1200，VC++8.0为1400，以此类推。   
  
WIN32\_LEAN\_AND\_MEAN告诉编译器不加载MFC（Not Using MFC）。   
  
  
  
关于VC编译器预处理宏，参考：   
  
《AFXDLL 和 \_AFXEXT》   
  
《Predefined Macros（VC6.0）》   
  
《C/C++ Preprocessor Reference-Predefined Macros（VC8.0）》   
  
《What’s the difference between the WIN32 and \_WIN32 defines in C++》