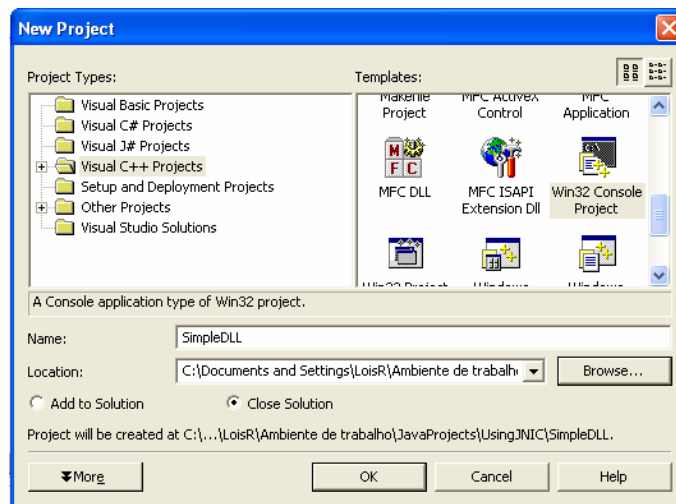


# Guia não oficial para construção de DLL's em C/C++

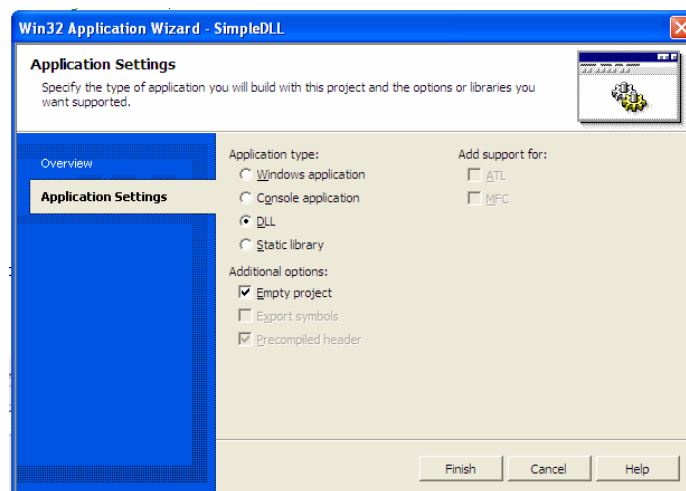
## Construir a DLL

O guião que se segue utiliza o visual studio 2003, noutras versões o procedimento é semelhante. Existem diversas receitas para criar DLL's esta é apenas uma sugestão.

1. Criar uma nova solução
2. Criar um novo projecto (WIN32 Console Project)



3. Especificar o tipo de aplicação (DLL + Empty project):



4. Adicionar ao projecto um ficheiro nome.c e nome.h
5. No ficheiro nome.h declarar os cabeçalhos das funções que vão ser exportadas pela DLL por exemplo:

```
#ifndef _H_SIMPLEDLL
#define _H_SIMPLEDLL
```

```
__declspec(dllexport) SayHello();
```

```
#endif
```

6. No ficheiro nome.c implementar essas funções por exemplo:

```
#include <stdio.h>
#include "SimpleDLL.h"

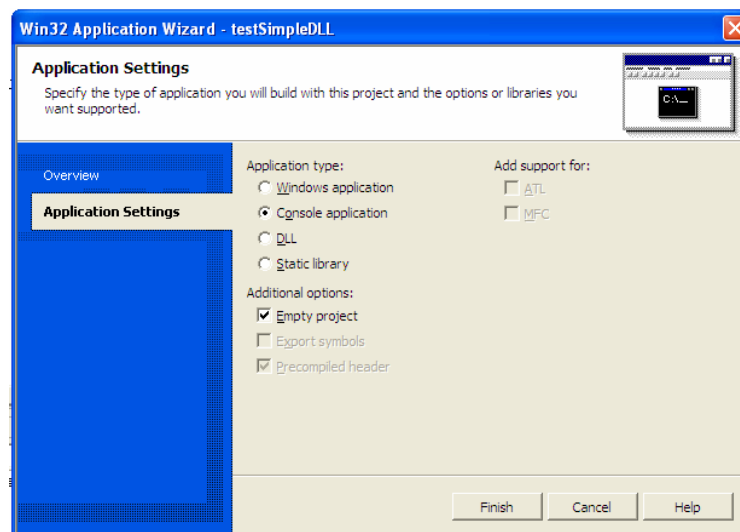
__declspec(dllexport) SayHello(){
    printf("Hello World");
}
```

(NOTA: apenas se declaram com `__declspec(dllexport)` as funções a exportar)

7. Na pasta DEBUG do projecto estão dois ficheiros muito importantes: **nome.dll** e **nome.lib**

## Utilizar a DLL

1. Criar um novo projecto (WIN32 Console Project)
2. Especificar o tipo de aplicação (Console application + Empty project):

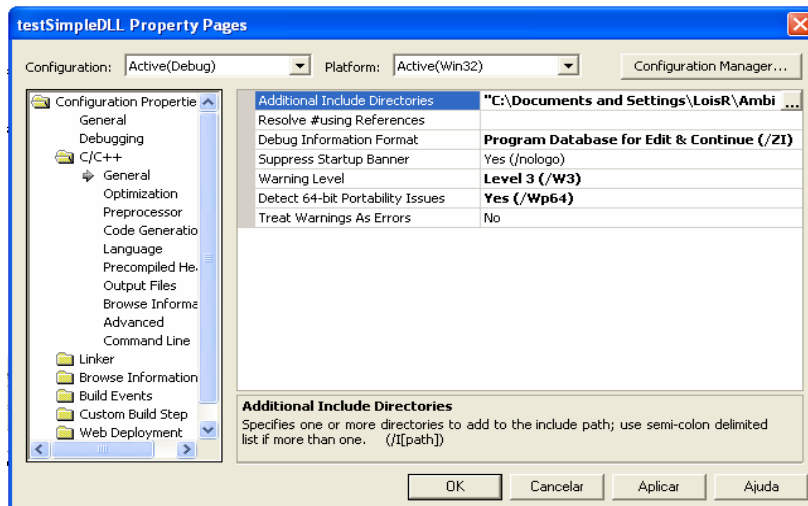


3. Adicionar ao projecto um ficheiro main.c
4. Incluir o ficheiro nome.h da DLL por exemplo:

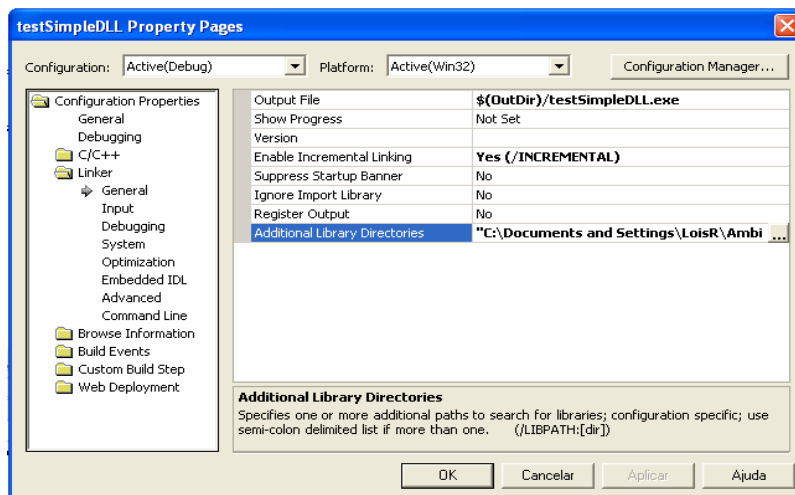
```
#include "SimpleDLL.h"
```

```
int main(){
}
```

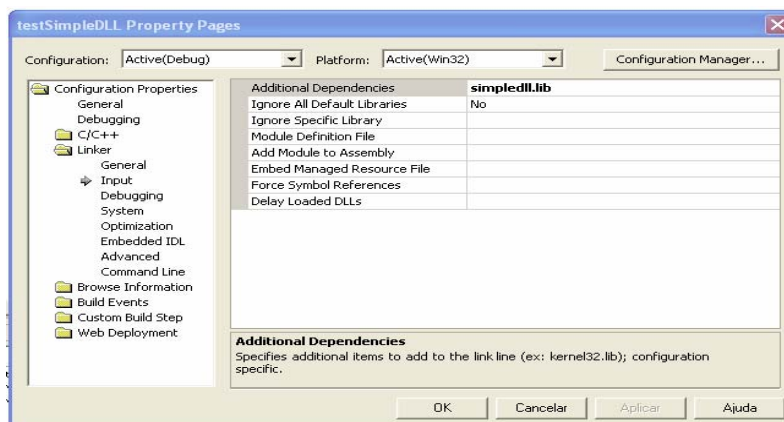
5. Adicionar o caminho para o ficheiro nome.h em C/C++ -> General -> Additional Include Directories:



- Adicionar o caminho para o ficheiro nome.lib em Linker -> General -> Additional Library Directories:



- Adicionar nome.lib em Linker -> Input -> Additional Library Directories:



- Copiar nome.dll para a mesma directoria do executável.
- Correr o programa.