How to set up a project in MS Visual Studio

Institute of Computer Graphics and Algorithms Vienna University of Technology



Startseite - Visual C++ 2008 Express Edition Datei Bearbeiten Ansicht Hilfe Extras Fenster Neu Ö Þ Projekt... Strg+Umschalt+N Öffnen Þ 'n Strg+N Datei... Schließen Projekt aus vorhandenem Code... đ Visual C++ 2008 Projektmappe schließen **Express Edition** H Ausgewählte Elemente speichern Stra+S. Ausgewählte Elemente speichern unter... Zuletzt geöffnete Projekte ø MSI Alle speichern Strg+Umschalt+S Seite einrichten... .NET Мог 8 Drucken.... Strg+P ehe Syst Zuletzt geöffnete Dateien Þ Ver. Zuletzt geöffnete Projekte Þ Wed geg Beenden Wet



A New Project - Empty Project



Neues Projekt				? 🗙
Projekttypen:		Vorlagen: Von Visual Studio installierte CLR-Konsolenanwendung CLR-Konsolenanwendung CLR-Konsolenanwendung Makefile-Projekt Makefile-Projekt Sigene Vorlagen Duinevorlagen durchsuchen	i Klassenbibliothek ③ Leeres Projekt Win32-Konsolenanwendung Windows Forms-Anwendung	
Ein leeres Projekt zur	n Erstellen einer loka	alen Anwendung.		
Name:	VS_tutorial			
Speicherort:	< Project P	ath > \MSVS_demo	v D	urchsuchen
Projektmappenname:	VS_tutorial		Projektmappenverzeichnis erstellen	
			ОК	Abbrechen

Adding Source- and Header Files



💐 VS_tutorial - V	/isual	C++ 2008 E	хрг	ess E	dition		
Datei Bearbeiten	Ans	icht Projekt	Erst	ellen:	Debuggen	Extras	Fenst
i 🛅 - 🛅 - 💕 I	3	l 🕺 🖻 🛍) - ((* - 🗐 - 1	3 Þ	Debug
Projektmappen-Explor	rer - Pr	ojektmapp 安	д	×	Startseite		
Projektmappe "V Projektmappe "V	l lateien eien						Vis Exp
📔 🦾 📴 Ressour		Hinzufügen	•		Neues Eleme	nt	
	¥	Ausschneiden		:::	Vorhandenes	s Element	
		Kopieren		Ĕ	Neuer Filter		- 1
		Einfügen		÷	Klasse		
	\times	Entfernen	L				
		Umbenennen					
	4	Eigenschaften			Öffnen:		Proje



Adding Source- and Header Files



💐 VS_tutorial -	Visu	al C++ 20	08 Ex	cpress	Edition		
Datei Bearbeiter	n Ar	nsicht Proj	ekt	Erstelle	n Debuggen	Extras	Fer
i 🖥 + 🛅 + 💕		7 🕺 🖬	1	19.	(9 - 🗐 - 1	B. 🕨	Rele
Projektmappen-Expl	orer - I	Projektmapp		Ψ×			
				_			
😡 Projektmappe '	_	torial" (1 Pro	jekt)				
😑 🔐 VS_tutori 🗄 🖓 📴 Header		-					
🗄 ··· 🛄 Header				_			
🗄 🗠 🚞 Ressoi	(Hinzufügen	•	1	Neues Elemen	t	
	¥	Ausschneid	len		Vorhandenes B	Element	.)
	Ð	Kopieren			Neuer Filter		
	ß	Einfügen		- 24	Klasse		
	×	Entfernen					
		Umbenenne	en				
		Eigenschaf	ten				



Choosing Particular Files

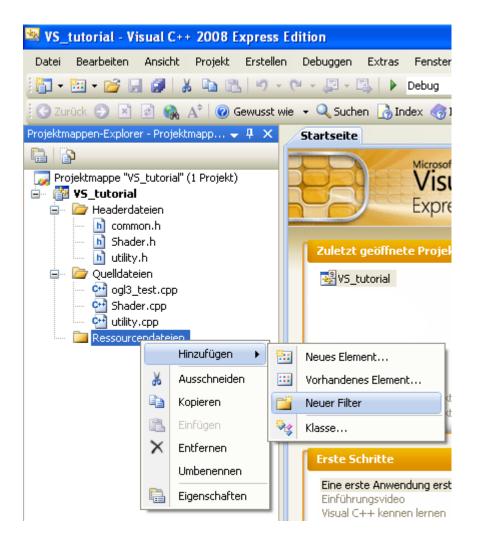
-	_
	Ų
v	IENNA

Vorhandenes E	lement hinzufü	gen - VS_tutorial	
Suchen in:	🚞 src	💌 🕑 🤌 🖻	۶ 🖽 -
Desktop Projects Arbeitsplatz	h common.h e ogl3_test.cpp Shader.cpp h Shader.h e utility.cpp h utility.h		
	Objektname:	"utility.cpp" "ogl3_test.cpp" "Shader.cpp"	 Hinzufügen
	Objekttyp:	Alle Dateien (*.*)	Abbrechen



Add Shader Files







Ignore non-existing Build Rules



Keine übereinstimmende Regel für benutzerdefinierten Build gefunden

Es wurden keine benutzerdefinierten Buildregeln für die Erstellung von Dateien mit der Erweiterung ".vert" gefunden.

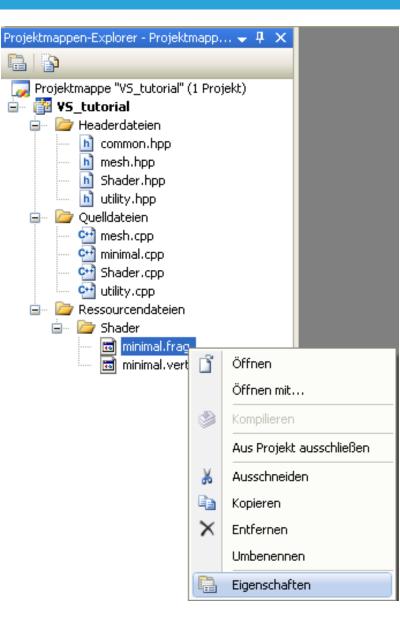
Keine übereinstimmende Regel für benutzerdefinierten Build gefunden

Es wurden keine benutzerdefinierten Buildregeln für die Erstellung von Dateien mit der Erweiterung ".frag" gefunden.



Just in Case - Exclude from Build







Just in Case - Exclude from Build



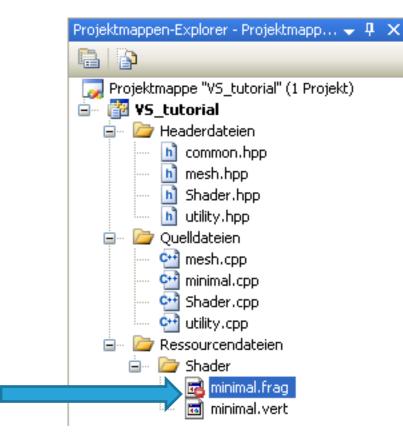
minimal.frag-Eigenschaftenseiten ? × Aktiv(Release) Aktiv(Win32) ¥ Konfiguration: Plattform: ¥ Konfigurations-Manager... Vom Build ausschließen 😑 Konfigurationseigenschaften Nein-¥ Allgemein Tool Nein 🖮 Benutzerdef, Buildschritt Ja Yom Build ausschließen Schließt die markierte Datei in dieser Konfiguration vom Build aus. OK Abbrechen Übernehmen





Just in Case - Exclude from Build

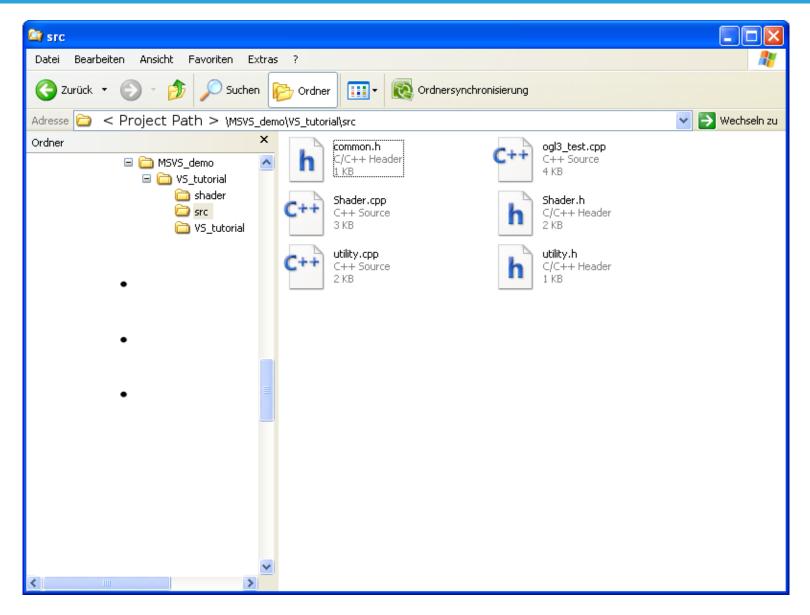






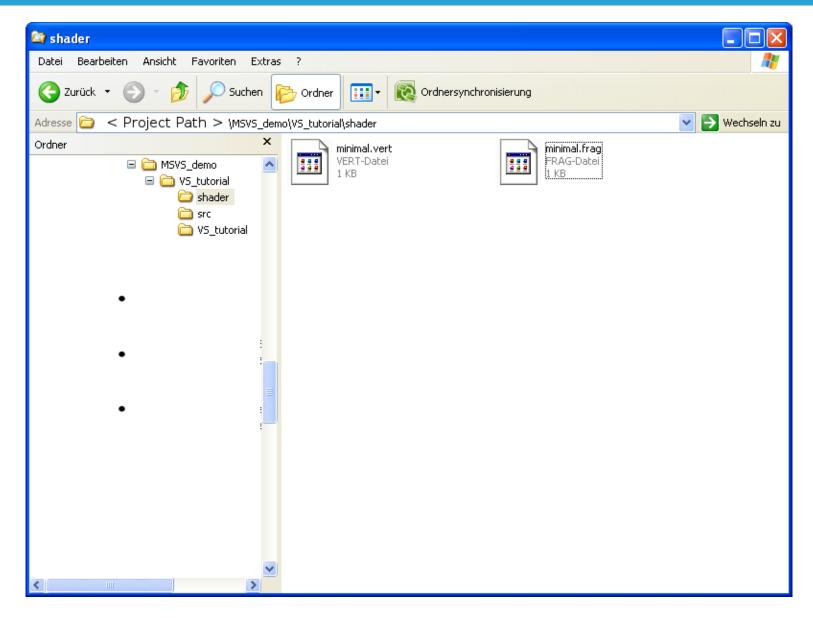
A Look at the Folders





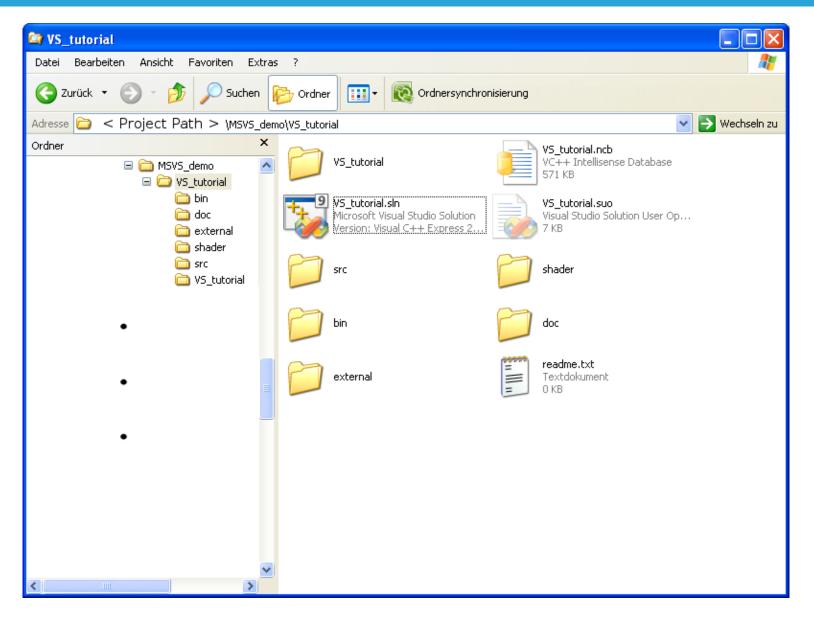
A Look at the Folders





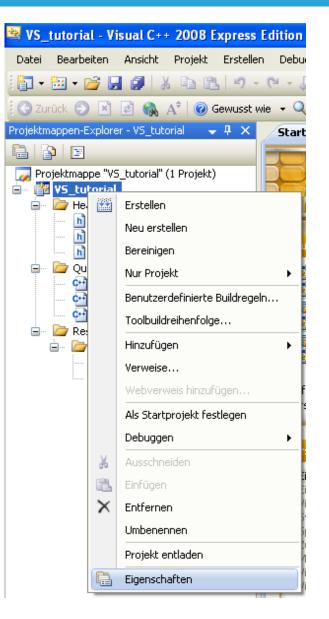
A Look at the Folders





Prepare to Build









	Plattform: Aktiv(Win32)	Configurations-Manager
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Debugging C/C++ Linker Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef. Buildschritt 	Allgemein Ausgabeverzeichnis \$(SolutionDir)\$(Configuration Zwischenverzeichnis \$(ConfigurationName) Beim Bereinigen zu löschende Erweiterunge *.obj;*.ilk;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;* Protokolldatei erstellen \$(IntDir)\BuildLog.htm Vererbte Projekteigenschaftenblätter Ja Projektstandards Konfigurationstyp Konfigurationstyp Anwendung (.exe) Verwendung von MFC Windows-Standardbibliotheken verwendet Zeichensatz Multi-Byte-Zeichensatz verwendet Common Language Runtime-Unterstützung Keine Common Language Runtime Komplette Programmoptimierung Keine komplette Programmoptimier	f.rsp;*.pgc;*.pgd;*.meta; rwenden n -Unterstützung rung





nfiguration: Alle Konfigurationen	1	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager
Alle Konfigurationen Aktiv(Debug) Aktiv(Debug) Konfigurati Release Allgemenne Debugging C/C++ Linker Manifesttool XML-Dokument-Generator Buildereignisse Benutzerdef, Buildschritt		Ilgemein usgabeverzeichnis zwischenverzeichnis Beim Bereinigen zu löschende Erweiterunge Protokolldatei erstellen Vererbte Projekteigenschaftenblätter Verwalteten inkrementellen Build aktivieren Projektstandards Konfigurationstyp Verwendung von MFC Verwendung von ATL Zeichensatz	<pre>\$(SolutionDir)\$(ConfigurationName) \$(ConfigurationName) *.obj;*.ilk;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;*.rsp;*.pgc;*.pgd;*.meta; \$(IntDir)\BuildLog.htm</pre>
		usgabeverzeichnis	nenverzeichnis. Umgebungsvariablen können enthalten sein.





VS_tutorial-Eigenschaftenseiten			? 🗙
Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Kon	figurations-Manager
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging C/C++ Linker Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef. Buildschritt 	Komplette Programmoptimierung	<bearbeiten> lätter Jaktivieren Ja Anwendung (.exe) Windows-Standardbibliotheken verw ATL wird nicht verwendet Multi-Byte-Zeichensatz verwenden eerstützung Keine Common Language Runtime-Ur</bearbeiten>	Projektstandard>
		OK Abbre	chen Übernehmen





Ausgabeverzeichn	is	? 🛛
\$(SolutionDir)\$(Configu	urationName)	
Name	Wert	^
ConfigurationName DevEnvDir FrameworkDir FrameworkSDKDir FrameworkVersion FxCopDir InputDir InputDir InputExt InputFileName InputName InputPath IntDir	Debug C:\Programme\Microsoft Visual Studio 9.0\Common7\IDE\ c:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\ C:\Programme\Microsoft SDKs\Windows\v6.1\ v2.0.50727 < Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\ .vcproj VS_tutorial.vcproj VS_tutorial < Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial.vcproj Debug	
OutDir ParentName PlatformName ProjectDir ProjectExt ProjectFileName	<pre>< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\Debug VS_tutorial Win32 < Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\ .vcproj VS_tutorial.vcproj</pre>	
	Einfügen	Makros<< OK Abbrechen





Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Debugging C/C++ Unker Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef. Buildschritt 	Zwischenverzeichnis \$(1) Beim Bereinigen zu löschende Erweiterunge *.c Protokolldatei erstellen \$(1) Vererbte Projekteigenschaftenblätter Ja Projektstandards Konfigurationstyp Verwendung von MFC Wir Verwendung von ATL ATI Zeichensatz Mu Common Language Runtime-Unterstützung Kei Komplette Programmoptimierung	SolutionDir)bin\[ConfigurationName) bb);*.ilk;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;*.rsp;*.pgc;*.pgd;*.meta;4 (ntDir)\BuildLog.htm wendung (.exe) ndows-Standardbibliotheken verwenden 'L wird nicht verwendet Jti-Byte-Zeichensatz verwenden ine Common Language Runtime-Unterstützung verzeichnis. Umgebungsvariablen können enthalten sein.

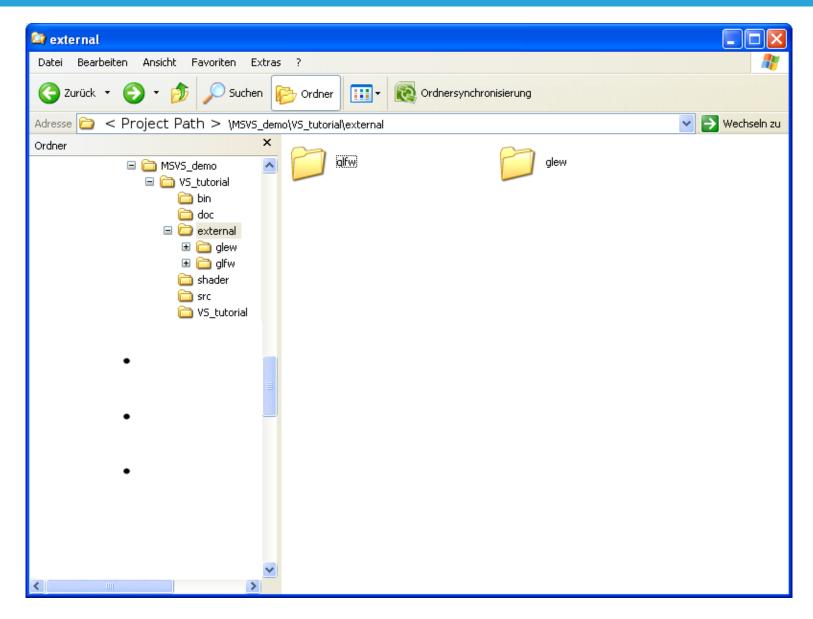




VS_tutorial-Eigenschaftenseiten		? 🛛
Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging C/C++ Allgemein Optimierung Präprozessor Codegenerierung Sprache Vorkompilierte Header Ausgabedateien Informationen durchsuch Erweitert Befehlszeile Linker Manifesttool XML-Dokument-Generator Buildereignisse Buildereignisse Benutzerdef, Buildschritt 	Zusätzliche Includeverzeichnisse #using-Verweise auflösen Debuginformationsformat Startbanner unterdrücken Warnstufe Nach 64-Bit-Portabilitätsproblemen suchen Warnungen als Fehler behandeln UNICODE-Antwortdateien verwenden Zusätzliche Includeverzeichnisse Gibt mindestens ein Verzeichnis an, das dem I Verzeichnisse eine durch Semikolons getrennte	Nein Ja Includepfad hinzugefügt wird. Verwenden Sie für mehrere
		OK Abbrechen Übernehmen











VS_tutorial-Eigenschaftenseiten		? 🗙
Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Configurations-Manager
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Allgemein 	Zusätzliche Includeverzeichnisse Zusätzliche Includeverzeichnisse	? 🗙
Debugging C/C++ Allgemein Optimierung Präprozessor Codegenerierung Sprache Vorkompilierte Header Ausgabedateien Informationen durchsuch Erweitert Befehlszeile Uinker	Vererbte Werte:	
Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef, Buildschritt	Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard	Makros>> OK Abbrechen
<	Zusätzliche Includeverzeichnisse Gibt mindestens ein Verzeichnis an, das dem Includepfad hinzugefügt wird. Verw Verzeichnisse eine durch Semikolons getrennte Liste. (/I[Pfad])	enden Sie für mehrere
	OK Abb	brechen Übernehmen





VS_tutorial-Eigenschaftenseiten		? 🗙
Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32) Konf	igurations-Manager
🖅 Allgemeine Eigenschaften	Zusätzliche Includeverzeichnisse	
Konfigurationseigenschaften	Zusätzliche Includeverzeichnisse	? 🗙
Debugging	ť	* × + +
Allgemein		Neue Zeile (Strg-Einfg)
Optimierung Präprozessor		>
Codegenerierung Sprache		
Vorkompilierte Header Ausgabedateien	Vererbte Werte:	
- Informationen durchsuch		<u> </u>
Erweitert Befehlszeile		
⊡ Bereniszelle ⊡ Linker		N
	Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard	
XML-Dokument-Generator H - Informationen durchsuchen		Makros>>
	ок	Abbrechen
🖻 Benutzerdef. Buildschritt		
	Zusätzliche Includeverzeichnisse Gibt mindestens ein Verzeichnis an, das dem Includepfad hinzugefügt wird. Verwend Verzeichnisse eine durch Semikolons getrennte Liste. (/I[Pfad])	en Sie für mehrere
	verzeichnisse eine darch seninkoloris gediennike Liske, ((4[rhad])	
	OK Abbred	hen Übernehmen





Zusätzliche Includeverzeichnisse	? 🛛
	★ ★ ★
\$(SolutionDir)external\glew\include \$(SolutionDir)external\glfw\include	< >
	>
Vererbte Werte:	
Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard	Makros>>
	OK Abbrechen



Adding Library Directories



nfiguration: Alle Konfiguration	en	Plattform:	Aktiv(Win32)	~	Konfigurations-Manager
 Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging C/C++ Allgemein Optimierung Präprozessor Codegenerierung 		Startbanner ur Importbibliothe Ausgabe regist	n Verknüpfen aktivieren hterdrücken ek ignorieren rieren	\$(OutDir)\\$(ProjectName).exe Nicht festgelegt Standard Ja (/NOLOGO) Nein Nein	3
	=	Bibliothekabhä Bibliothekabhä	Benutzer liotheksverzeichnisse ngigkeiten verknüpfen ngigkeitseingaben verwende vortdateien verwenden	Nein Ja Jein Ja	
 Linker Allgemein Eingabe Manifestdatei Debugging System Optimierung 					
Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile		Gibt einen oder m		in denen nach Bibliotheken ge ehrere Pfade eine durch Semiko	



Adding Library Directories



Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse	? 🔀
	☆ ×++
\$(SolutionDir)external\glew\lib	<u> </u>
\$(SolutionDir)external\glfw\lib	
<	
Vererbte Werte:	
Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard	Makros>>
	OK Abbrechen



Adding Library Directories



nfiguration: Alle Konfiguration	en	Plattform: Aktiv(Wir	132)	*	Konfigurations-Manager
 Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging 		Ausgabedatei Status anzeigen Version		\$(OutDir)\\$(ProjectName).exe Nicht festgelegt	
 C/C++ Allgemein Optimierung 		Inkrementelles Verknüpfe Startbanner unterdrücke Importbibliothek ignoriere	n	Standard Ja (/NOLOGO) Nein	
Präprozessor Codegenerierung Sprache		Ausgabe registrieren Umleitung pro Benutzer Zusätzliche Bibliotheksve		Nein Nein "\$(SolutionDir)external\g	low\lib""#/ColutionDie
Vorkompilierte Heade Ausgabedateien Informationen durchs Erweitert		Bibliothekabhängigkeitse Bibliothekabhängigkeitse UNICODE-Antwortdateie	verknüpfen ngaben verwende	Ja	iew\iib , \$(3010000101
Befehlszeile Hinker Milgemein Eingabe Manifestdatei Debugging System Optimierung					
Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile			sätzliche Pfade an,	in denen nach Bibliotheken ge: hrere Pfade eine durch Semiko	



Setting Output Exe-File



VS_tutorial-Eigenschaftenseiten Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(W	in32) Konfigurations-Manager	
Allgemeine Eigenschaften	Ausgabedatei	\$(OutDir)\\$(ProjectName).exe	
 Konfigurationseigenschaften Allgemein 	Ausgabedatei		? 🗙
Debugging 	\$(OutDir)\\$(ProjectNar	ne)_\$(ConfigurationName).exe	
Manifesttool Manifesttool Manifesttool	Name	Wert	
 Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef. Buildschritt 	ConfigurationName DevEnvDir FrameworkDir FrameworkSDKDir FrameworkVersion FxCopDir InputDir InputDir InputExt InputFileName	Debug C:\Programme\Microsoft Visual Studio 9.0\Common7\IDE\ c:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\ C:\Programme\Microsoft SDKs\Windows\v6.1\ v2.0.50727 < Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\ .vcproj VS_tutorial.vcproj	
	InputName InputPath IntDir OutDir ParentName PlatformName	VS_tutorial < Project Path > \MSV5_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\VS_tutorial.vcproj Debug < Project Path > \MSV5_demo\VS_tutorial\bin\ VS_tutorial Win32	
	ProjectDir ProjectExt ProiectFileName	< Project Path > \MSV5_demo\V5_tutorial\V5_tutorial\ .vcproj V5 tutorial.vcoroi	
			Makros<<
			Einfügen OK Abbrechen



Setting Output Exe-File



onfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager.
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging C/C++ Uinker Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef. Buildschritt 	Ausgabedatei Status anzeigen Version Inkrementelles Verknüpfen aktivieren Startbanner unterdrücken Importbibliothek ignorieren Ausgabe registrieren Umleitung pro Benutzer Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse Bibliothekabhängigkeiten verknüpfen Bibliothekabhängigkeitseingaben verwend UNICODE-Antwortdateien verwenden	\$(OutDir)\\$(ProjectName)_\$(ConfigurationName) Nicht festgelegt Standard Ja (/NOLOGO) Nein Nein Nein Nein Nein Nein Ja Na Pa Ja
	Ausgabedatei Überschreibt den Standardausgabedateinam	en. (/OUT:[Datei])



Adding Necessary Library Files



Konfiguration: Alle Konfigurationen Plattform: Aktiv(Win32) Konfigurations-Manager • Allgemein Eigenschaften • Allgemein • Debugging • C/C++ • Linker • Allgemein • Debugging • C/C++ • Linker • Allgemein • Debugging • Symbolverweise erzwingen • Symbolverweise erzwingen • Optimierung • System • Optimierung • System • Optimierung • Eingabe • Manifesttool • XML-Dokument-Generator • Endebettet IDL • Erweitert • Beinutzerdef. Buildschritt • Zusätzliche Abhängigkeiten Gibt zusätzliche Elemente an, die zur Linkzeile (z.B.: "kernel32.lib") hinzugefügt werden. Dies ist von der Art der Konfiguration abhängig.	VS_tutorial-Eigenschaftenseiten		? 🛽
Konfigurationseigenschaften Allgemein Allgemein Debugging C/C++ Modul zur Assembly hinzufügen Allgemein Modul zur Assembly hinzufügen Eingabe Modul zur Assembly hinzufügen Verwaltete Ressourcendatei einbetten Symbolverweise erzwingen Verzögert geladene DLLs Assemblylinkressource Symbolverweise Assemblylinkressource Peluging System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile Manifesttool Assemblylinkressource Mut-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Biblidschritt Zusätzliche Abhängigkeiten Gibt zusätzliche Elemente an, die zur Linkzeile (z.B.: "kernel32.lib") hinzugefügt werden. Dies ist von der	Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager
	 Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging C/C++ Linker Allgemein Eingabe Manifestdatei Debugging System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse 	Standardbibliotheken ignorieren Bibliothek ignorieren Moduldefinition Modul zur Assembly hinzufügen Verwaltete Ressourcendatei einbetten Symbolverweise erzwingen Verzögert geladene DLLs Assemblylinkressource	Nein



Adding Necessary Library Files



VS_tutorial-Eigenschaftenseiten	i de la construcción de la constru	? 🛛
Konfiguration: Alle Konfigurationen	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager
 Allgemeine Eigenschaften Konfigurationseigenschaften Allgemein Debugging C/C++ Linker Allgemein Eingabe Manifestdatei Debugging System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen Buildereignisse Benutzerdef, Buildschritt 	Zusätzliche Abhängigkeiten Standardbibliotheken ignorieren Bibliothek ignorieren Moduldefinition Modul zur Assembly hinzufügen Verwaltete Ressourcendatei einbetten Symbolverweise erzwingen Verzögert geladene DLLs Assemblylinkressource Zusätzliche Abhängigkeiten Gibt zusätzliche Elemente an, die zur Linkzeil Art der Konfiguration abhängig.	e (z.B.: "kernel32.lib") hinzugefügt werden. Dies ist von der
		OK Abbrechen Übernehmen



Just in Case - Ignoring Certain Libs



5_tutorial-Eigenschaftenseiten		
onfiguration: Aktiv(Debug)	Plattform: Aktiv(Win32)	Konfigurations-Manager.
🛓 Konfigurationseigenschaften 🔼	Zusätzliche Abhängigkeiten	opengl32.lib glew32.lib GLFW.lib
Allgemein	Standardbibliotheken ignorieren	Nein
Debugging	Bibliothek ignorieren	LIBCMT
⊜ C/C++	Moduldefinition	
Allgemein	Modul zur Assembly hinzufügen	
Optimierung	Verwaltete Ressourcendatei einbetten	
Präprozessor	Symbolverweise erzwingen	
	Verzögert geladene DLLs	
Sprache Vorkompilierte Header	Assemblylinkressource	
 Informationen durchs Erweitert Befehlszeile Linker Allgemein Eingabe Manifestdatei Debugging System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile 		andardbibliotheken, die ignoriert werden. Trennen Sie mehre ULTLIB:[Name, Name,])



Setting the Subsystem



? X VS_tutorial-Eigenschaftenseiten Aktiv(Release) ¥ Aktiv(Win32) ¥ Plattform: Konfiguration: Konfigurations-Manager... 🖅 Allgemeine Eigenschaften SubSystem Nicht festgelegt ¥ - Konfigurationseigenschaften Heapreservierungsgröße 0 Allgemein Heapcommitgröße 0 Debugging Stapelreservierungsgröße 0 ⊡ C/C++ Stapelcommitgröße 0 🚊 Linker Große Adressen aktivieren Standard Allgemein Terminalserver. Standard Eingabe Wechseln zum Ausführen von der CD-ROM Nein Manifestdatei Wechseln zum Ausführen vom Netz-Nein Debugging Treiber Nicht festgelegt System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile 🗄 - Manifesttool 🖮 XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen 🗄 Buildereignisse 🖶 Benutzerdef, Buildschritt SubSystem Gibt das Subsystem für den Linker an. (/SUBSYSTEM:[Typ]) Abbrechen Übernehmen OK.





Setting the Subsystem



VS tutorial-Eigenschaftenseiten ? | × Aktiv(Release) Plattform: Aktiv(Win32) ¥ Konfiguration: ¥ Konfigurations-Manager... ■ Allgemeine Eigenschaften SubSystem Konsole (/SUBSYSTEM:CONSOLE) ¥ Konfigurationseigenschaften Heapreservierungsgröße Nicht festgelegt Allaemein Konsole (/SUBSYSTEM:CONSOLE) Heapcommitgröße Debugging Stapelreservierungsgröße Windows (/SUBSYSTEM:WINDOWS) ⊡ C/C++ Systemeigen (/SUBSYSTEM:NATIVE) Stapelcommitgröße 🖻 Linker EFI-Anwendung (/SUBSYSTEM:EFI APPLICATION) Große Adressen aktivieren Allgemein EFI-Startdiensttreiber (/SUBSYSTEM:EFI_BOOT_SERVICE_DRIVER) Terminalserver Eingabe EFI ROM (/SUBSYSTEM:EFI_ROM) Wechseln zum Ausführen vor Manifestdatei EFI-Laufzeit (/SUBSYSTEM:EFI_RUNTIME_DRIVER) Wechseln zum Ausführen von Debugging WindowsCE (/SUBSYSTEM: WINDOWSCE) Treiber System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile 🖮 Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen 🗄 - Buildereignisse 🖶 Benutzerdef, Buildschritt SubSystem Gibt das Subsystem für den Linker an. (/SUBSYSTEM:[Typ]) Abbrechen OK Übernehmen





Setting the Subsystem



? X VS tutorial-Eigenschaftenseiten ¥ Aktiv(Win32) ¥ Aktiv(Release) Konfiguration: Plattform: Konfigurations-Manager... 🖅 Allgemeine Eigenschaften SubSystem Konsole (/SUBSYSTEM:CONSOLE) ¥ - Konfigurationseigenschaften Heapreservierungsgröße 0 Allgemein Heapcommitgröße 0 Debugging Stapelreservierungsgröße 0 ⊡ C/C++ Stapelcommitgröße 0 🚊 Linker Große Adressen aktivieren Standard Allgemein Terminalserver Standard Eingabe Wechseln zum Ausführen von der CD-ROM Nein Manifestdatei Wechseln zum Ausführen vom Netz-Nein Debugging Treiber Nicht festgelegt System Optimierung Eingebettete IDL Erweitert Befehlszeile 🖮 Manifesttool XML-Dokument-Generator Informationen durchsuchen 🛓 Buildereignisse Benutzerdef, Buildschritt SubSystem Gibt das Subsystem für den Linker an. (/SUBSYSTEM:[Typ]) Abbrechen Übernehmen OK





Choosing the Active Configuration

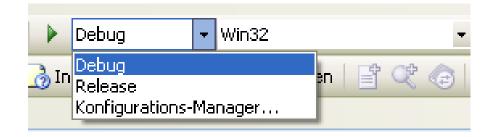


Datei Bearbeiten Ansicht Projekt Erstellen Debuggen Extras Fenster Hilfe Datei Bearbeiten Ansicht Projekt Erstellen Debuggen Extras Fenster Hilfe Projektmappen-Explorer - VS_tutorial • • • × * * * * * * * * * * * * * * * *	torial - Visual C++ 2008 Express Edition
Projektmappen-Explorer - VS_tutorial - + × Projektmappe "VS_tutorial" (1 Projekt) Projektmappe "VS_tutorial" (1 Projekt) Pr	earbeiten Ansicht Projekt Erstellen Debuggen Extras Fenster Hilfe
Projektmappe "VS_tutorial" (1 Projekt) Projektmappe "VS_tutorial" (1 Projekt) Headerdateien Common.hpp mesh.hpp	🛛 🕶 🚰 🛃 🖓 🐇 🖻 🛍 🔊 – 🍽 – 🚝 – 🖳 🕨 Release 🛛 – Win32 🔹
Projektmappe "VS_tutorial" (1 Projekt) VS_tutorial VS_tutorial VS_tutorial VS_tutorial K Common.hpp K Common.hpp K M mesh.hpp K M M M M M M M M M M M M M M M M M M M	pen-Explorer - VS_tutorial 🚽 🕂 🗙
 Shader.hpp utility.hpp Quelldateien Minimal.cpp Shader.cpp Shader.cpp Utility.cpp Ressourcendateien Shader minimal.frag minimal.vert 	ktmappe "VS_tutorial" (1 Projekt) 5_tutorial Headerdateien Mesh.hpp Min mesh.hpp Quelldateien Quelldateien Minimal.cpp Shader.cpp Minimal.cpp Ressourcendateien Minimal.frag



Choosing the Active Configuration







Building the Active Configuration



Either



click the green arrow





The Final Project – Ready to Use



🛎 VS_tutorial - Visual C++ 2008 Express	Edition					
Datei Bearbeiten Ansicht Projekt Erstelle	n Debuggen	Extras	Fenster	Hilfe		
🔚 • 🛅 • 📂 📕 🥔 🐇 🗈 🛍 🤊 •	() - 🗐 - [3 🕨	Release	•	Win32	•
Projektmappen-Explorer - VS_tutorial 💿 👻 📮 🗙						
🨡 Projektmappe "VS_tutorial" (1 Projekt)						
🖮 🏙 ¥S_tutorial						
😑 ··· 🗁 Headerdateien						
common.hpp						
mesh.hpp						
Shader.hpp						
in utility.hpp						
🖃 🗁 Quelldateien 📫 როგი.cpp						
einesn.cpp						
en utility.cpp						
🖃 🗁 Ressourcendateien						
🖮 🗁 Shader						
🔤 minimal.frag						
🔤 minimal.vert						



Some Hints



For debug builds use /MTd (or /MDd) For release builds use /MT (or /MD)

Configuration: Active((Release)) <u> P</u> latform:	Active(Win:	32)
> Common Properties		Enable String Pooling		No
Configuration Propertie:		Enable Minimal Rebuild		No
General		Enable C++ Exceptions		Yes (/EHsc)
Debugging		Smaller Type Check		No
⊿ C/C++		Basic Runtime Checks		Default
General Optimization		Runtime Library		Multi-threaded (/MT)
		Struct Member Alignment		Default
Preprocessor		Buffer Security Check		Yes
Code Generation Language Precompiled Heac	ion	Enable Function-Level Linking	g	Yes (/Gy)
		Enable Enhanced Instruction	Set	Not Set
	чеас	Floating Point Model		Precise (/fp:precise)
Output Files Browse Informatic		Enable Floating Point Except	ions	No
Advanced	auc			

Command Line
> Linker

