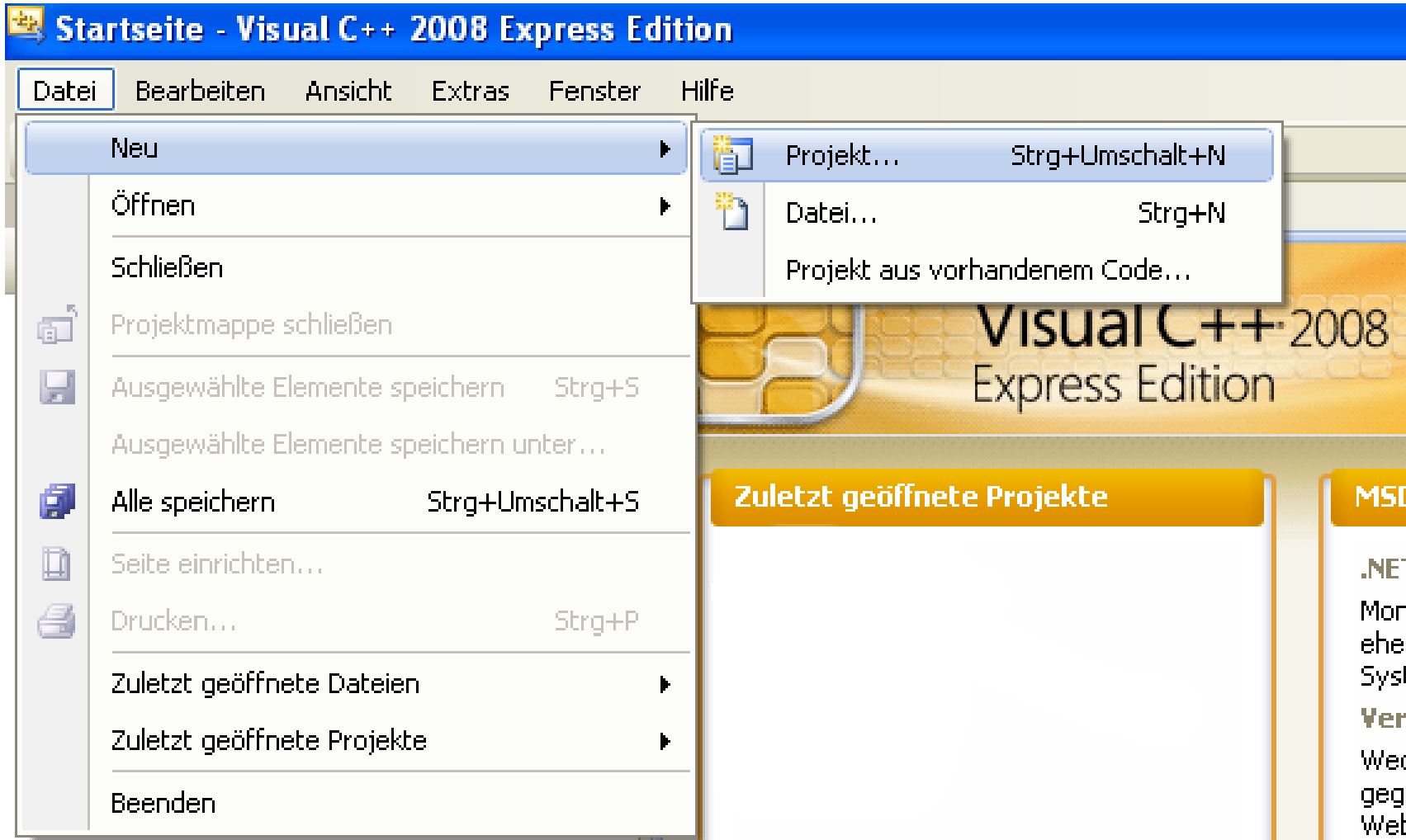


# How to set up a project in MS Visual Studio

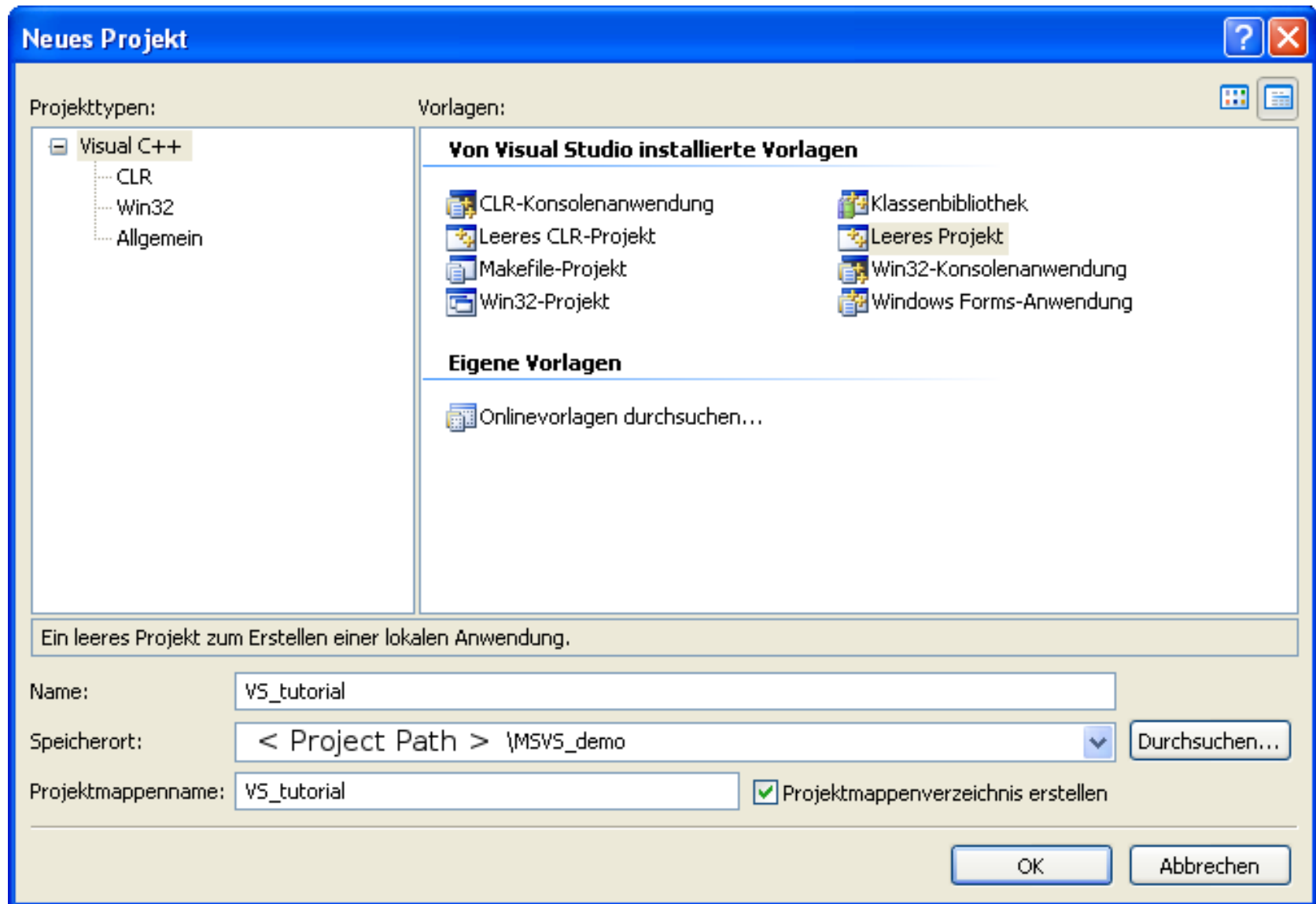
Institute of Computer Graphics and Algorithms  
**Vienna University of Technology**



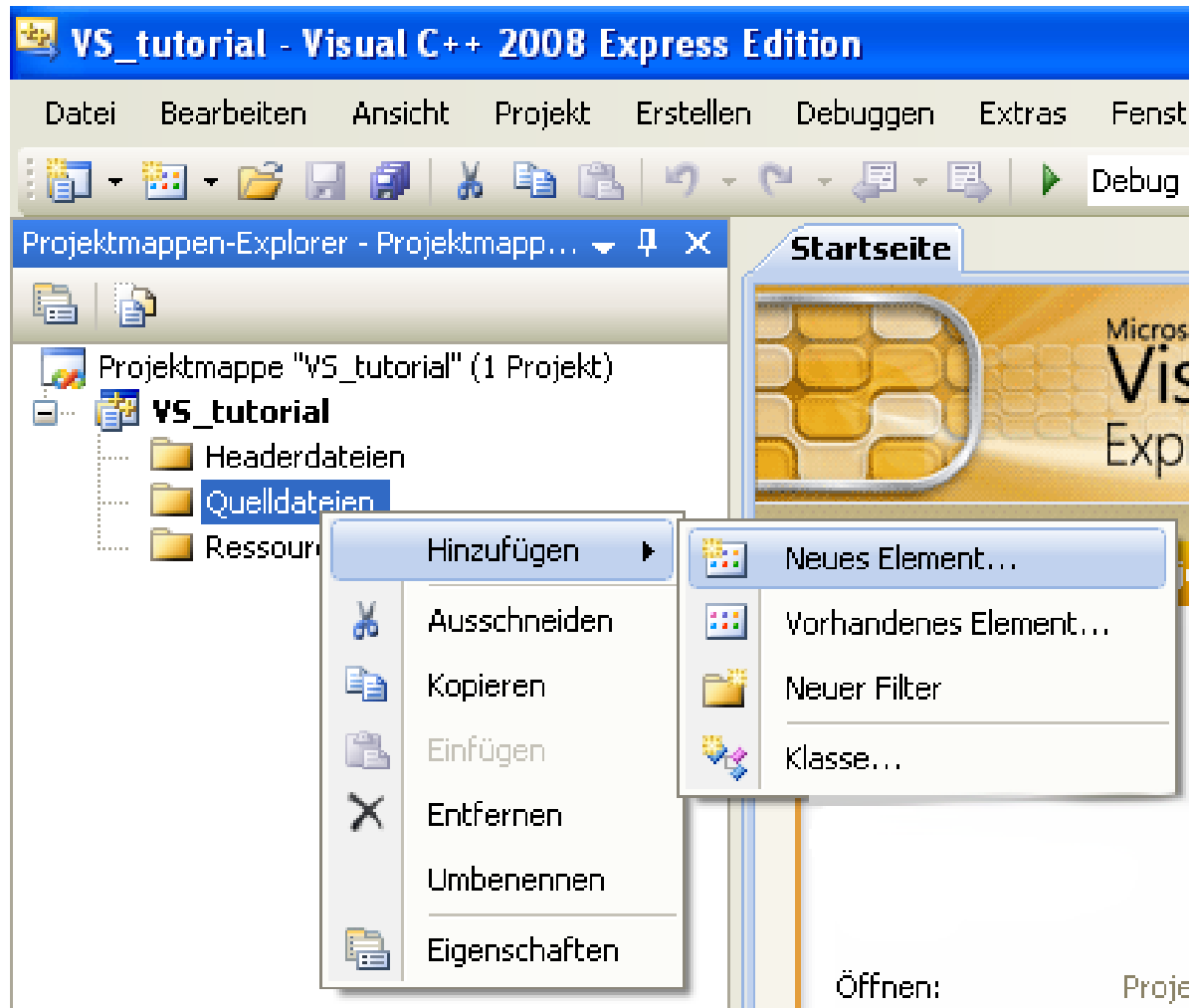
# A New Project



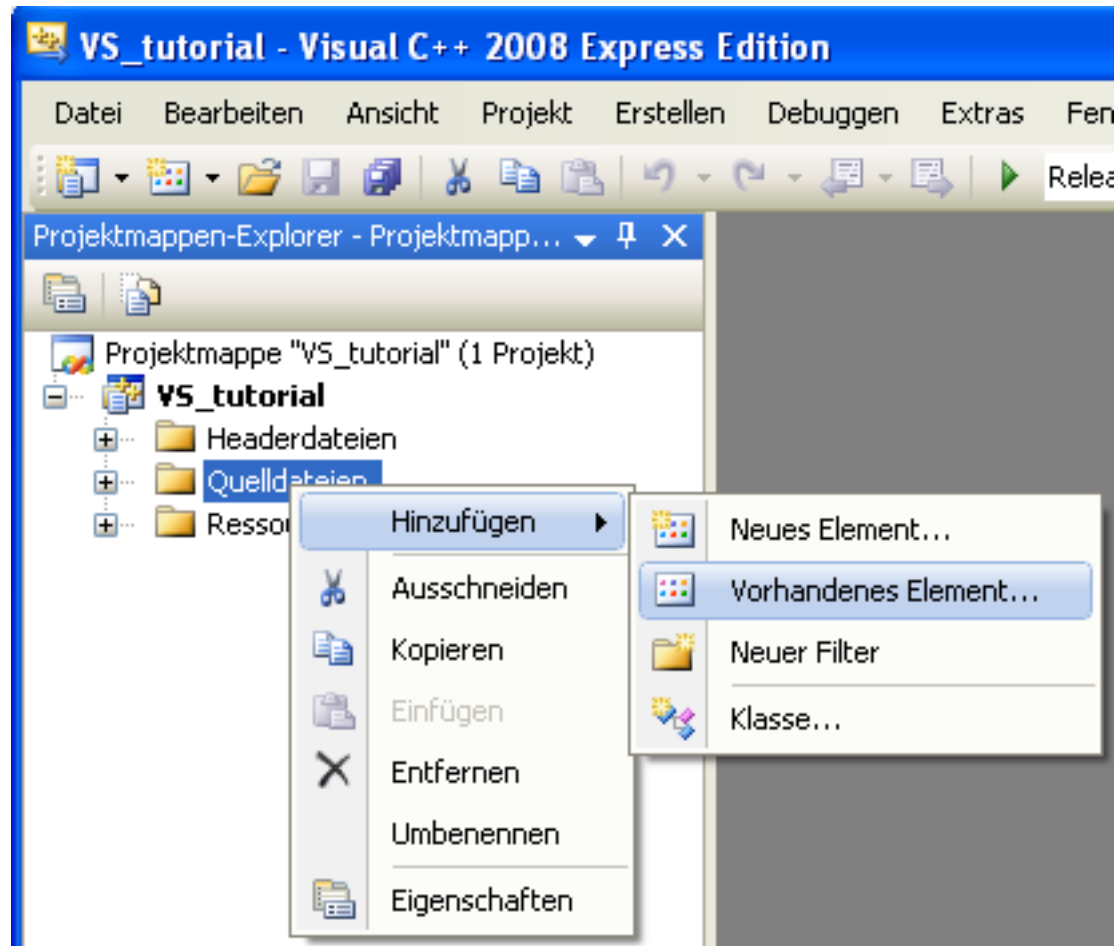
# A New Project - Empty Project



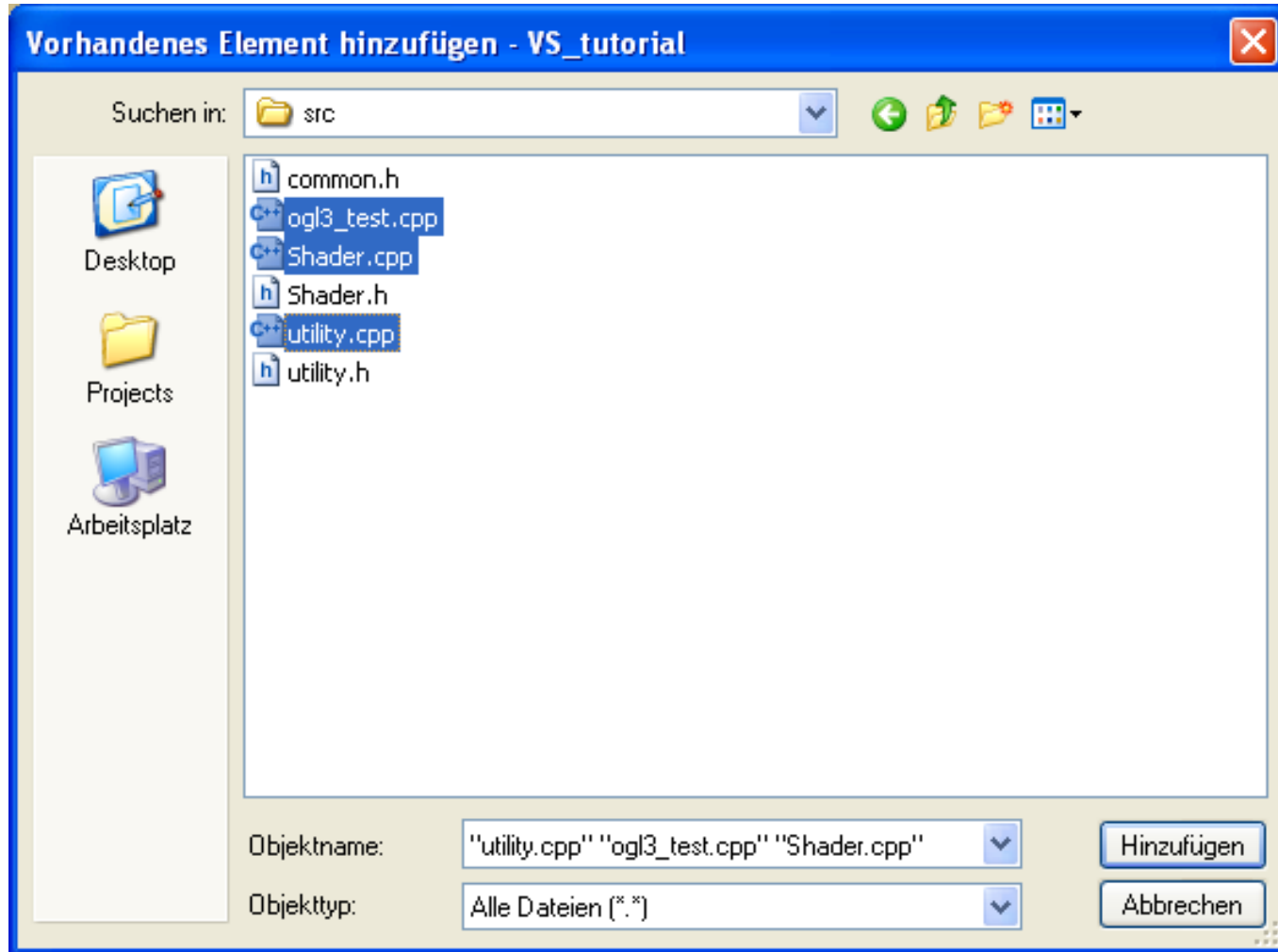
# Adding Source- and Header Files



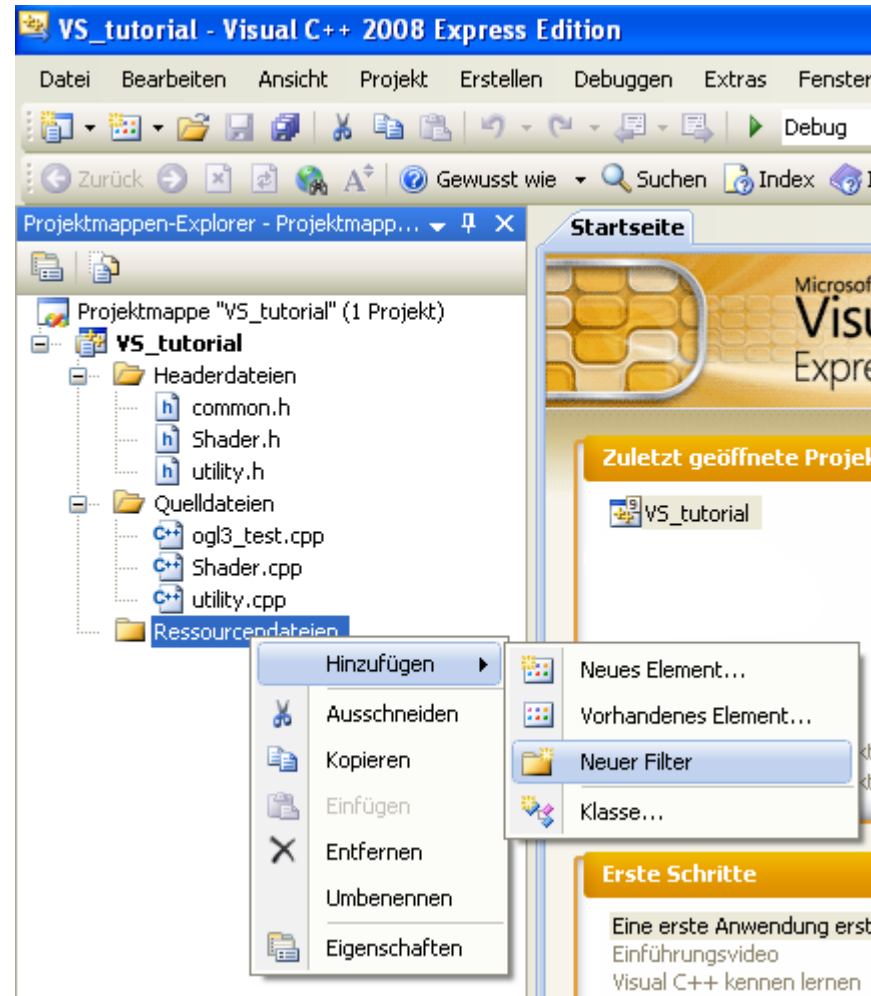
# Adding Source- and Header Files



# Choosing Particular Files



# Add Shader Files



## Keine übereinstimmende Regel für benutzerdefinierten Build gefunden

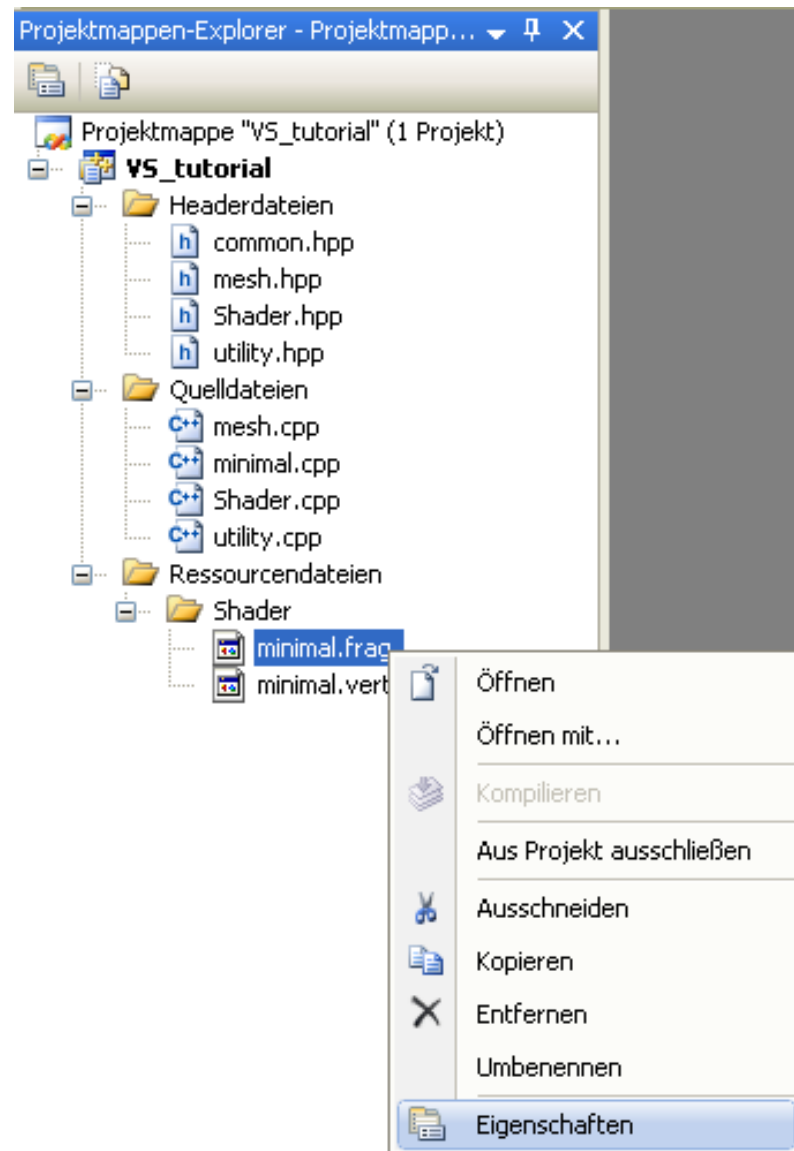
Es wurden keine benutzerdefinierten Buildregeln für die Erstellung von Dateien mit der Erweiterung ".vert" gefunden.

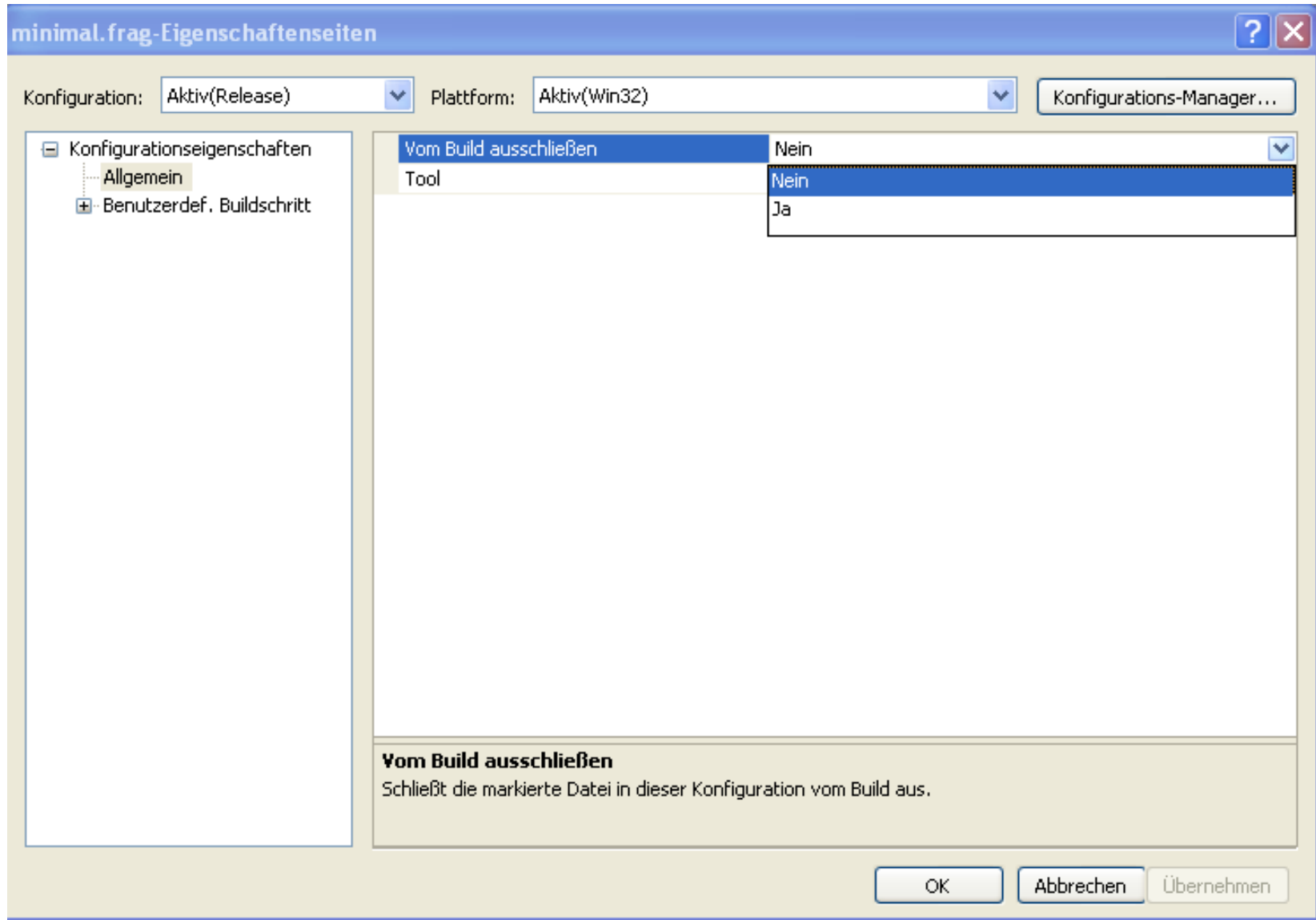
## Keine übereinstimmende Regel für benutzerdefinierten Build gefunden

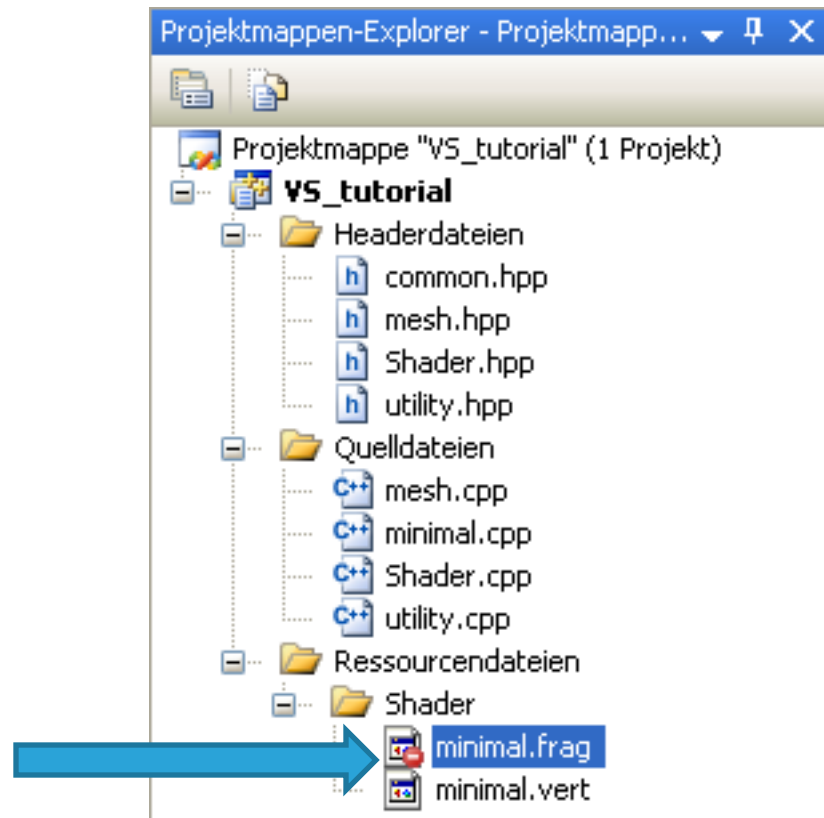
Es wurden keine benutzerdefinierten Buildregeln für die Erstellung von Dateien mit der Erweiterung ".frag" gefunden.



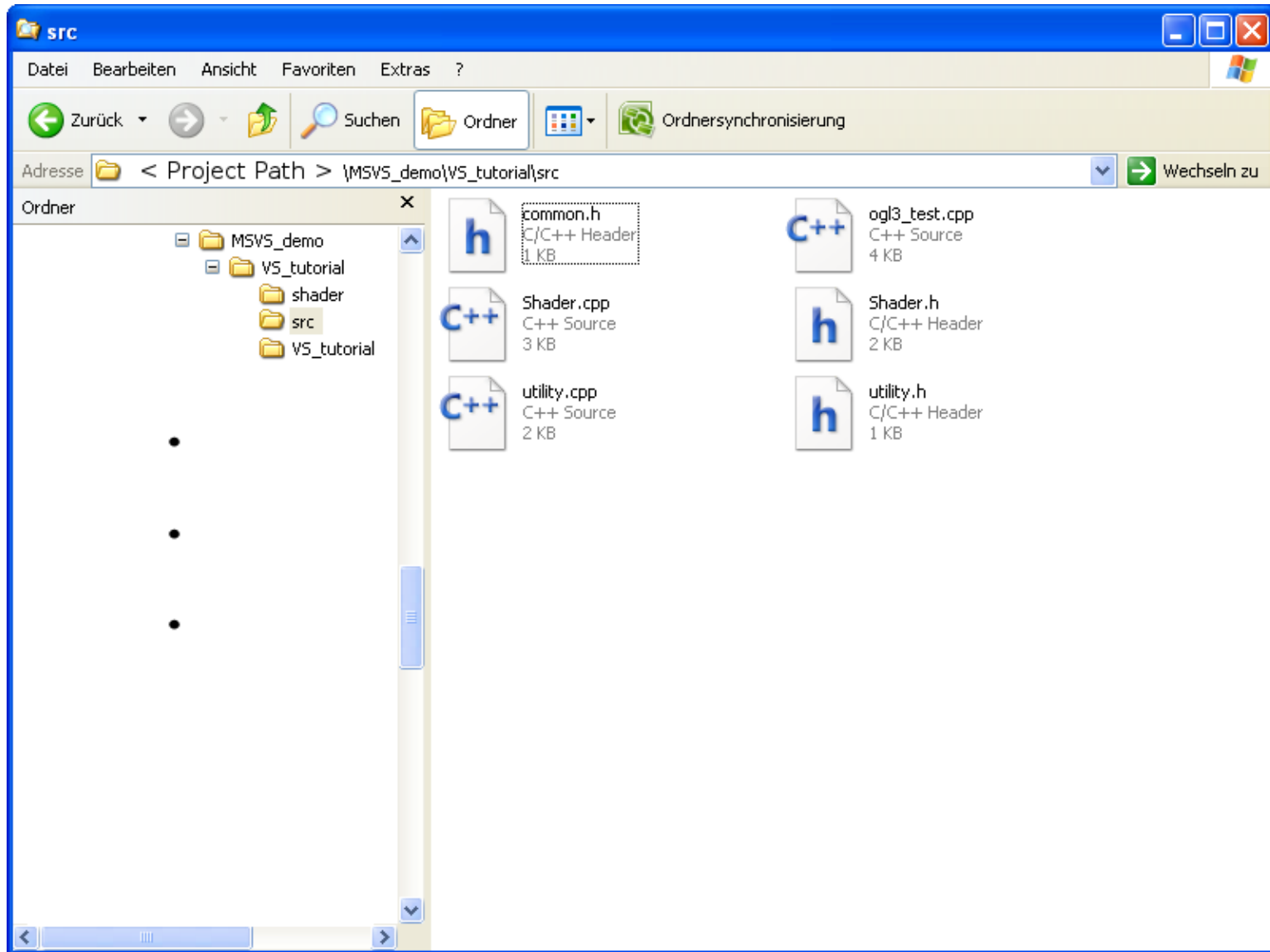




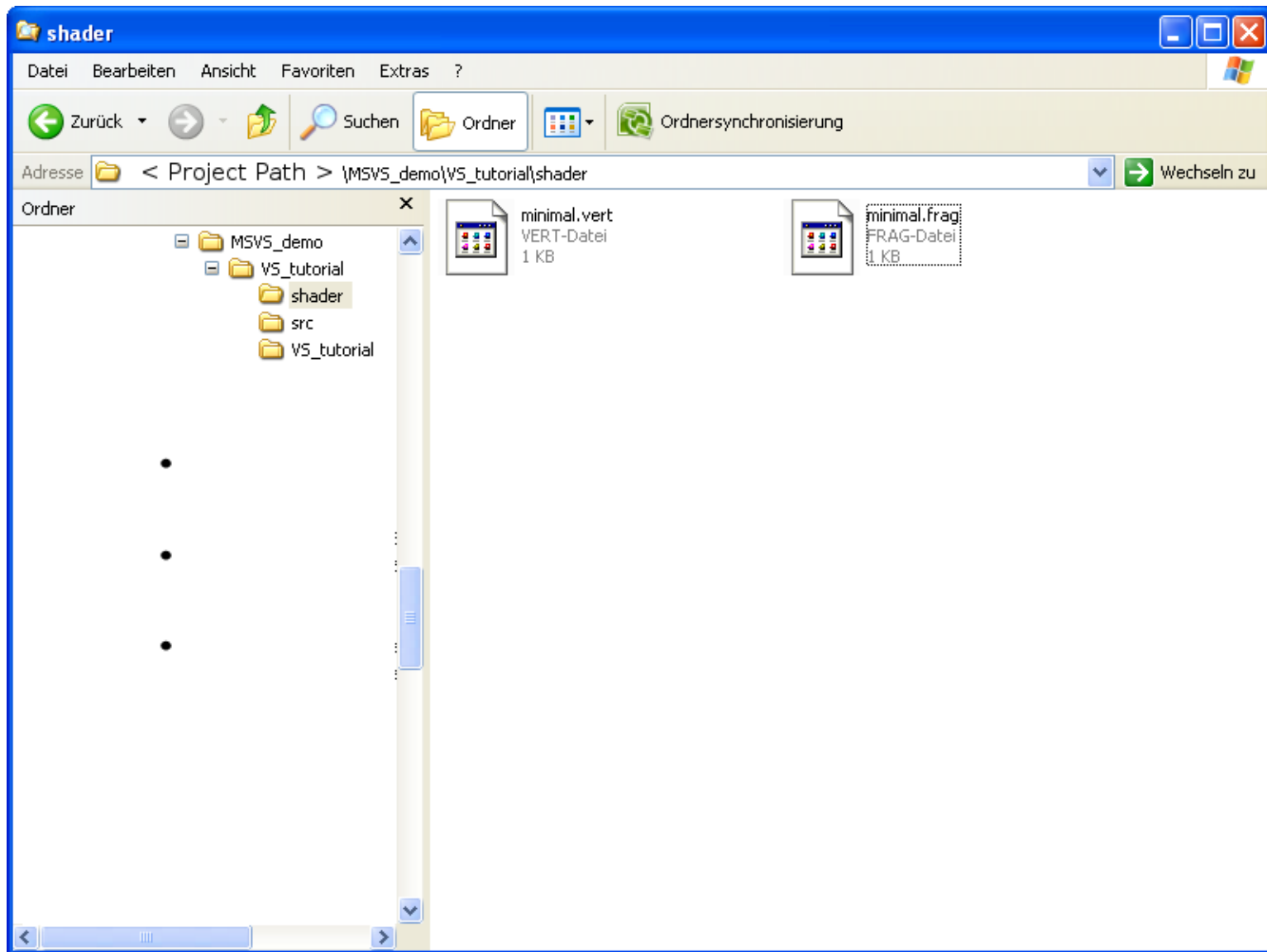




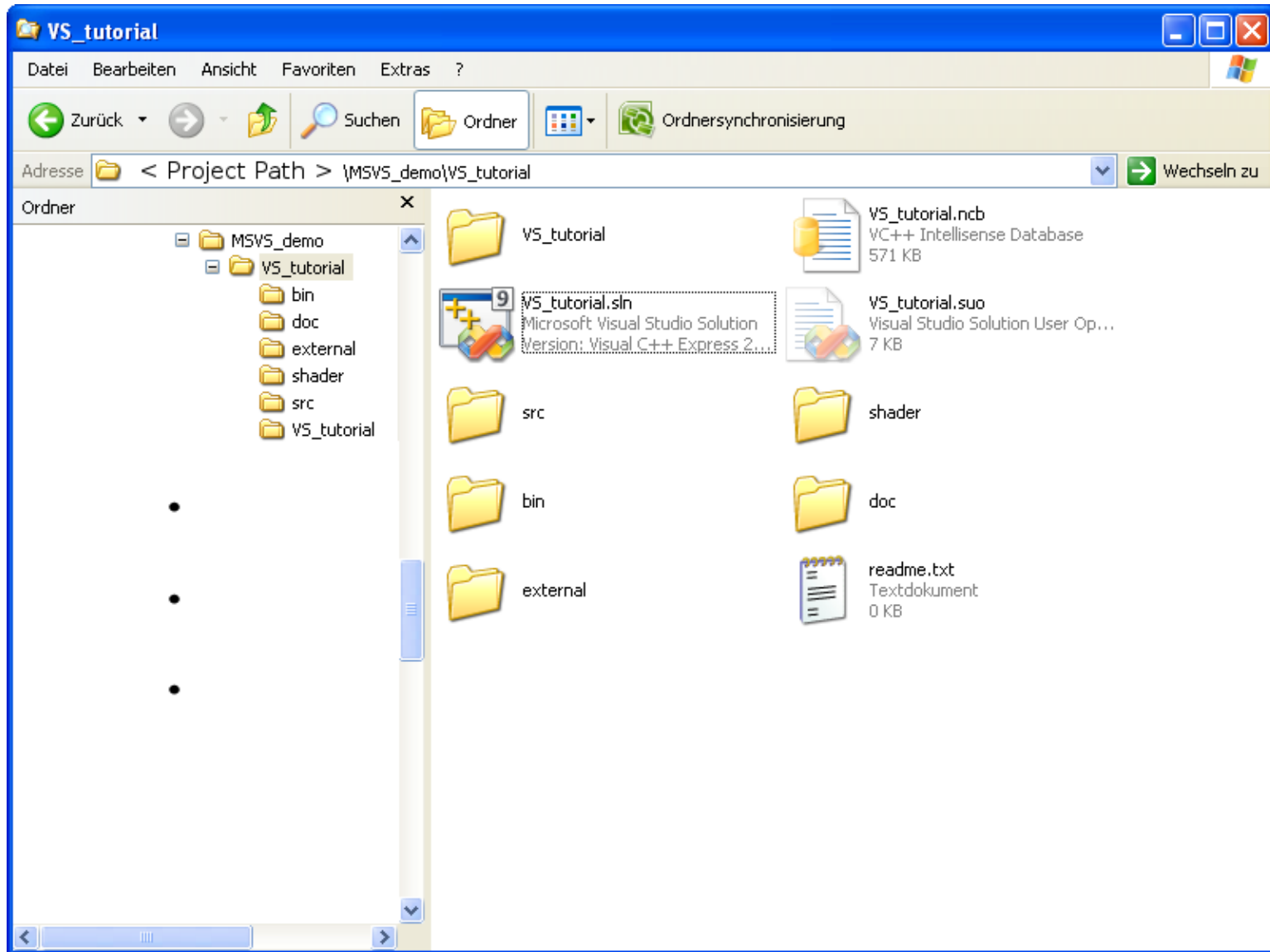
# A Look at the Folders



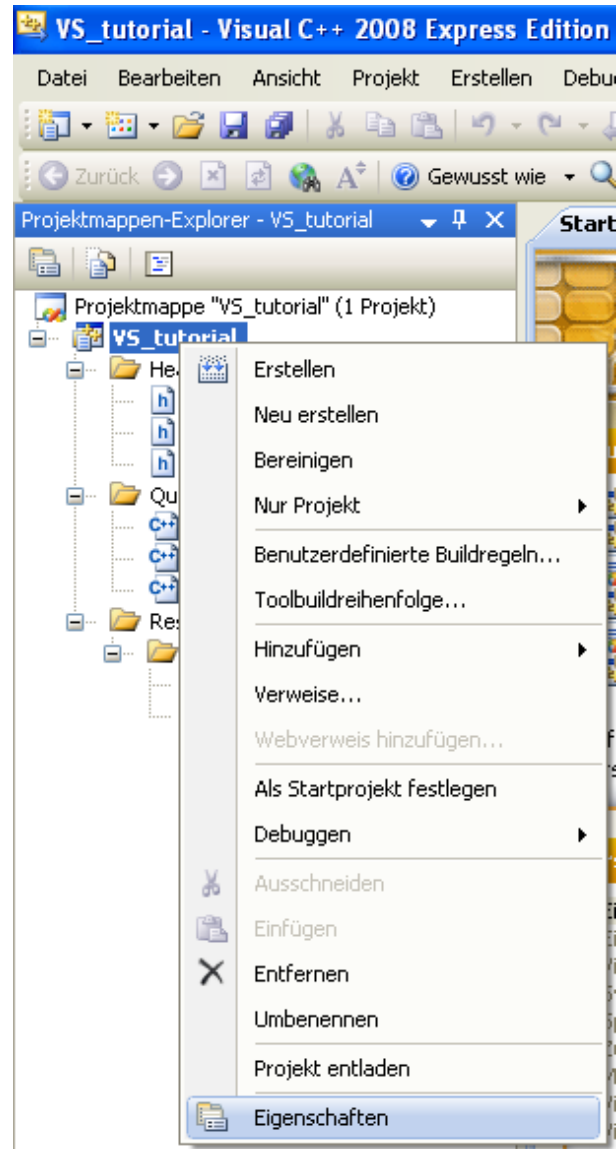
# A Look at the Folders



# A Look at the Folders



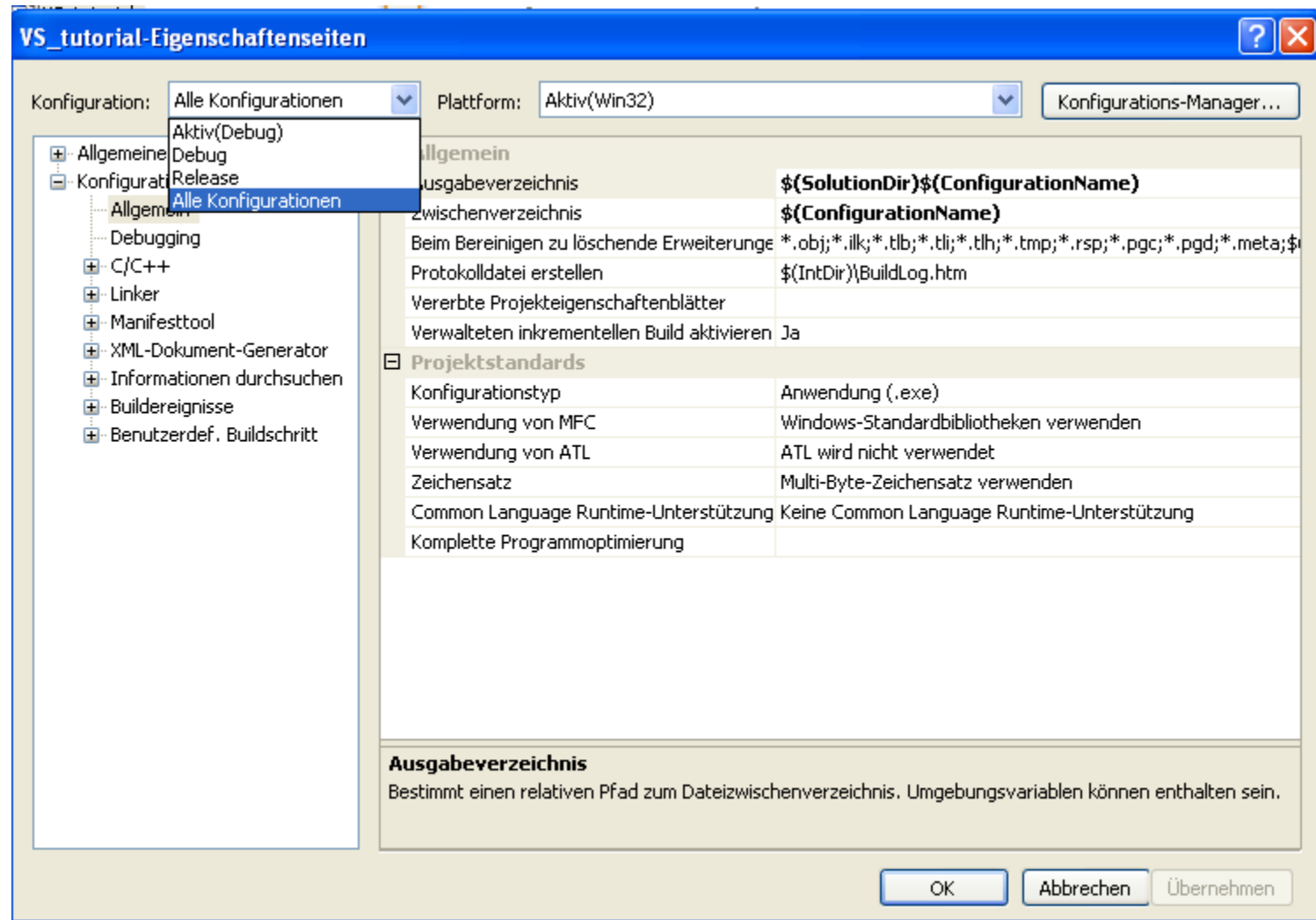
# Prepare to Build







# Setting Output Directory for the EXE



The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box in Visual Studio. The 'Konfiguration:' dropdown is set to 'Alle Konfigurationen', and the 'Plattform:' dropdown is set to 'Aktiv(Win32)'. The 'Allgemein' tab is selected, displaying a table of configuration properties.

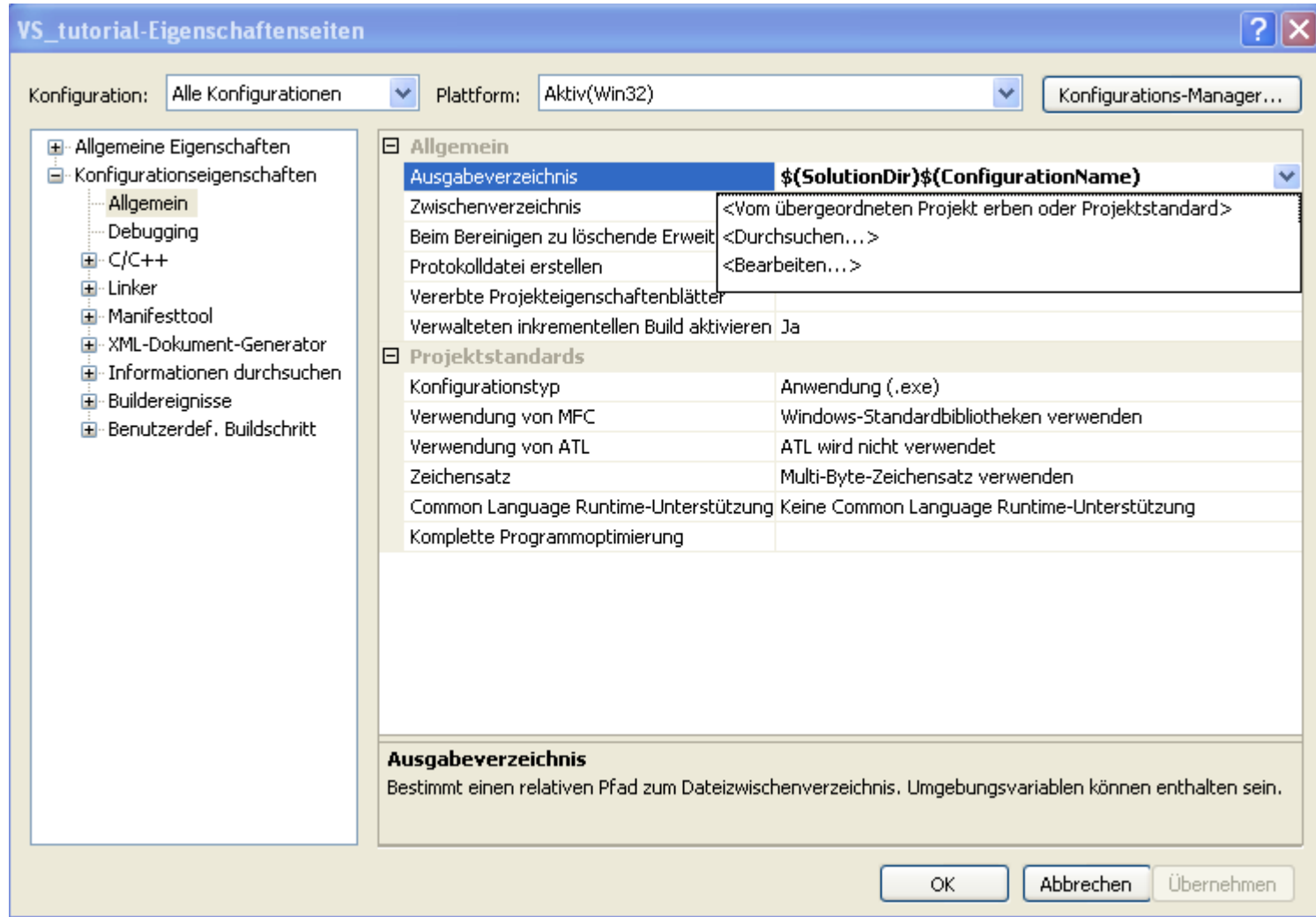
Allgemein	
Ausgabeverzeichnis	<code>\$(SolutionDir)\$(ConfigurationName)</code>
Zwischenverzeichnis	<code>\$(ConfigurationName)</code>
Beim Bereinigen zu löschende Erweiterungen	<code>*.obj;*.ilk;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;*.rsp;*.pgc;*.pgd;*.meta;*</code>
Protokolldatei erstellen	<code>\$(IntDir)\BuildLog.htm</code>
Vererbte Projekteigenschaftenblätter	
Verwalteten inkrementellen Build aktivieren	Ja
Projektstandards	
Konfigurationstyp	Anwendung (.exe)
Verwendung von MFC	Windows-Standardbibliotheken verwenden
Verwendung von ATL	ATL wird nicht verwendet
Zeichensatz	Multi-Byte-Zeichensatz verwenden
Common Language Runtime-Unterstützung	Keine Common Language Runtime-Unterstützung
Komplette Programoptimierung	

**Ausgabeverzeichnis**  
Bestimmt einen relativen Pfad zum Dateizwischenverzeichnis. Umgebungsvariablen können enthalten sein.

Buttons: OK, Abbrechen, Übernehmen



# Setting Output Directory for the EXE



The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box in Visual Studio. The 'Konfiguration' is set to 'Alle Konfigurationen' and the 'Plattform' is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows a tree view of properties, with 'Allgemein' selected under 'Konfigurationseigenschaften'. The main area displays the 'Allgemein' tab with a table of properties:

Allgemein	
Ausgabeverzeichnis	\$(SolutionDir)\$(ConfigurationName)
Zwischenverzeichnis	<Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard>
Beim Bereinigen zu löschende Erweiterungen	<Durchsuchen...>
Protokolldatei erstellen	<Bearbeiten...>
Vererbte Projekteigenschaftenblätter	
Verwalteten inkrementellen Build aktivieren	Ja

Projektstandards	
Konfigurationstyp	Anwendung (.exe)
Verwendung von MFC	Windows-Standardbibliotheken verwenden
Verwendung von ATL	ATL wird nicht verwendet
Zeichensatz	Multi-Byte-Zeichensatz verwenden
Common Language Runtime-Unterstützung	Keine Common Language Runtime-Unterstützung
Komplette Programoptimierung	

Below the table, the 'Ausgabeverzeichnis' property is described: 'Bestimmt einen relativen Pfad zum Dateizwischenverzeichnis. Umgebungsvariablen können enthalten sein.'

At the bottom right, there are buttons for 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen'.



# Setting Output Directory for the EXE

Ausgabeverzeichnis

\$(SolutionDir)\$(ConfigurationName)

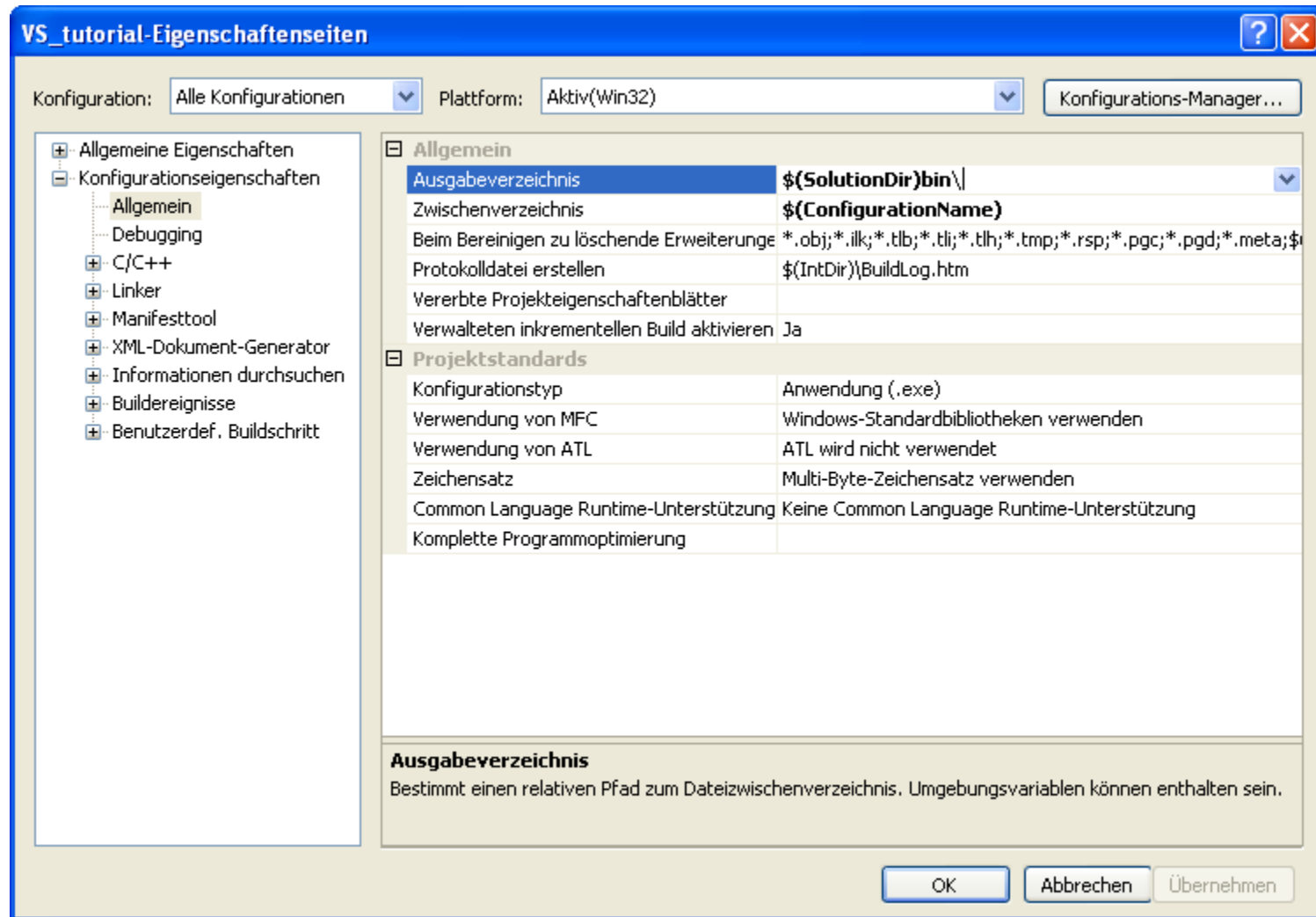
Name	Wert
ConfigurationName	Debug
DevEnvDir	C:\Programme\Microsoft Visual Studio 9.0\Common7\IDE\
FrameworkDir	c:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\
FrameworkSDKDir	C:\Programme\Microsoft SDKs\Windows\v6.1\
FrameworkVersion	v2.0.50727
FxCopDir	
InputDir	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\
InputExt	.vcproj
InputFileName	VS_tutorial.vcproj
InputName	VS_tutorial
InputPath	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\VS_tutorial.vcproj
IntDir	Debug
OutDir	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\Debug
ParentName	VS_tutorial
PlatformName	Win32
ProjectDir	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\
ProjectExt	.vcproj
ProjectFileName	VS_tutorial.vcproj

Makros <<

Einfügen OK Abbrechen



# Setting Output Directory for the EXE



The screenshot shows the Visual Studio Properties window for a project named 'VS\_tutorial'. The 'Allgemein' (General) tab is selected, and the 'Ausgabeverzeichnis' (Output Directory) property is highlighted. The value is set to '\$(SolutionDir)bin\'. Below the main table, there is a section for 'Ausgabeverzeichnis' with a description: 'Bestimmt einen relativen Pfad zum Dateizwischenverzeichnis. Umgebungsvariablen können enthalten sein.'

Konfiguration:  Plattform:

- Allgemeine Eigenschaften
  - Konfigurationseigenschaften
    - Allgemein
    - Debugging
    - C/C++
    - Linker
    - Manifesttool
    - XML-Dokument-Generator
    - Informationen durchsuchen
    - Buildereignisse
    - Benutzerdef. Buildschritt

Allgemein	
Ausgabeverzeichnis	\$(SolutionDir)bin\
Zwischenverzeichnis	\$(ConfigurationName)
Beim Bereinigen zu löschende Erweiterungen	*.obj;*.ilk;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;*.rsp;*.pgc;*.pgd;*.meta;*
Protokolldatei erstellen	\$(IntDir)\BuildLog.htm
Vererbte Projekteigenschaftenblätter	
Verwalteten inkrementellen Build aktivieren	Ja

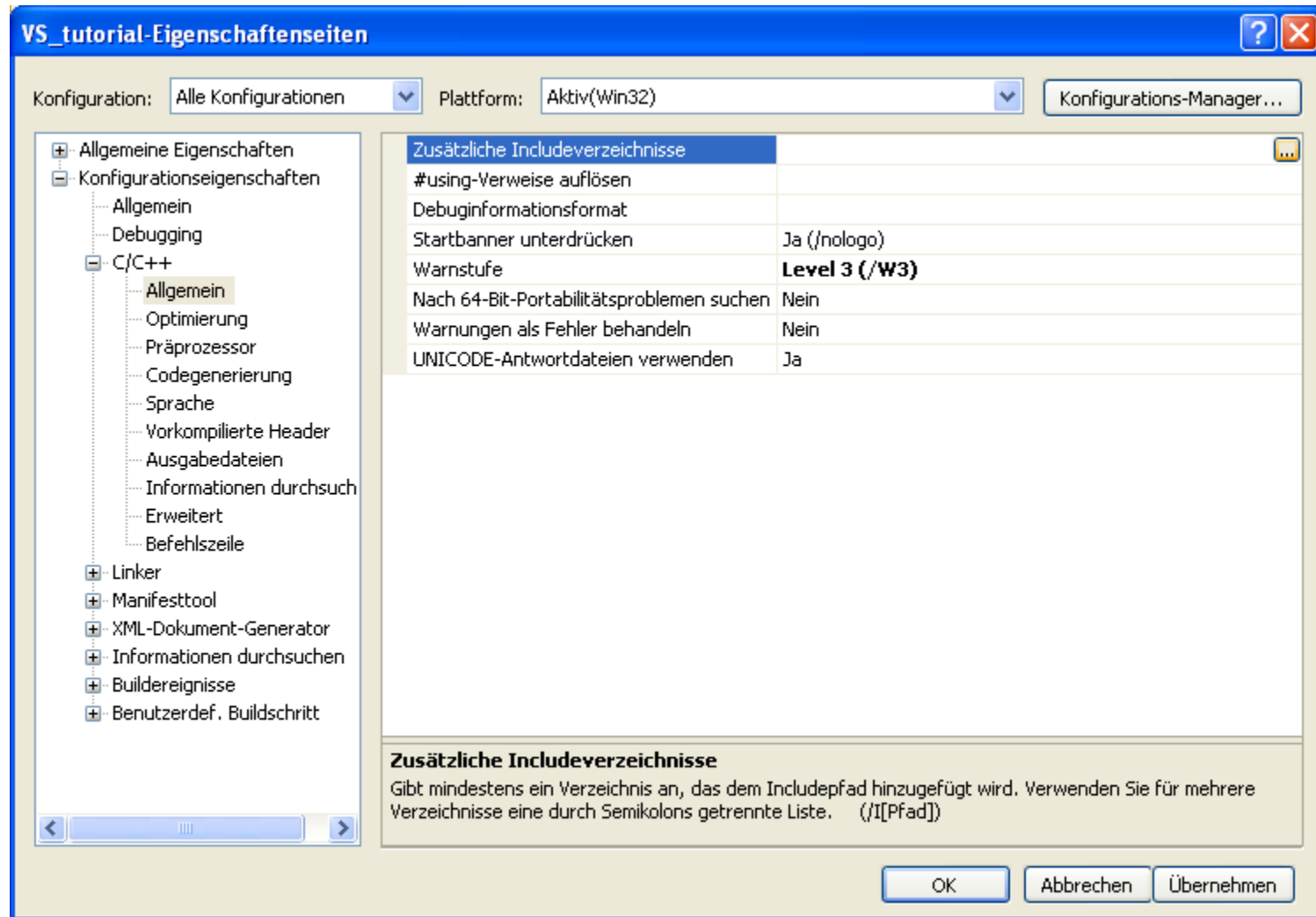
  

Projektstandards	
Konfigurationstyp	Anwendung (.exe)
Verwendung von MFC	Windows-Standardbibliotheken verwenden
Verwendung von ATL	ATL wird nicht verwendet
Zeichensatz	Multi-Byte-Zeichensatz verwenden
Common Language Runtime-Unterstützung	Keine Common Language Runtime-Unterstützung
Komplette Programoptimierung	

**Ausgabeverzeichnis**  
Bestimmt einen relativen Pfad zum Dateizwischenverzeichnis. Umgebungsvariablen können enthalten sein.



# Adding Include Directories



The screenshot shows the Visual Studio Configuration Manager window titled "VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten". The configuration is set to "Alle Konfigurationen" and the platform is "Aktiv(Win32)". The left-hand tree view shows the "C/C++" section expanded to "Allgemein". The right-hand pane displays the "Zusätzliche Includeverzeichnisse" property, which is currently empty. Below the table, there is a description of the property.

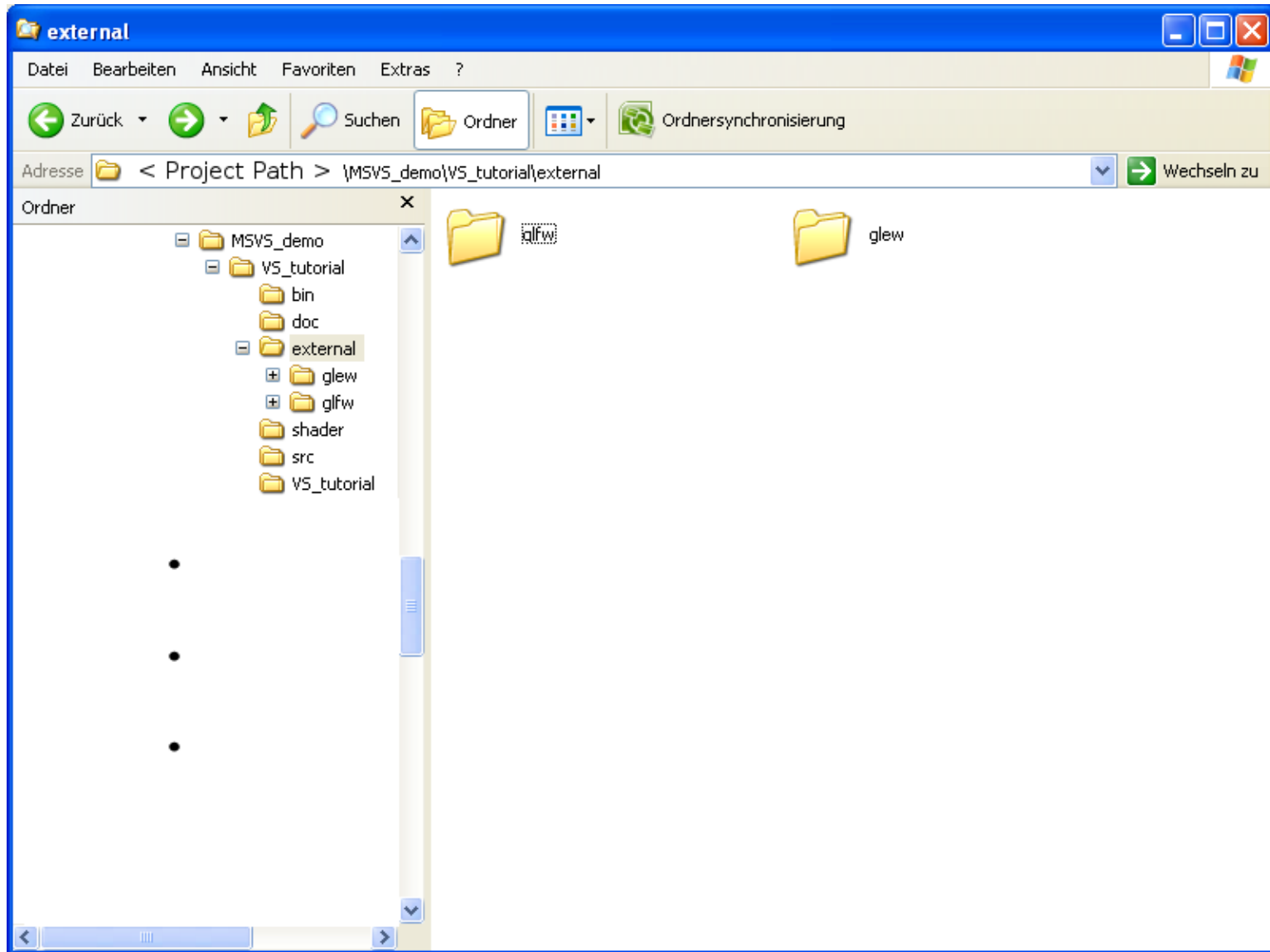
Zusätzliche Includeverzeichnisse	
#using-Verweise auflösen	
Debuginformationsformat	
Startbanner unterdrücken	Ja (/nologo)
Warnstufe	<b>Level 3 (/W3)</b>
Nach 64-Bit-Portabilitätsproblemen suchen	Nein
Warnungen als Fehler behandeln	Nein
UNICODE-Antwortdateien verwenden	Ja

**Zusätzliche Includeverzeichnisse**  
Gibt mindestens ein Verzeichnis an, das dem Includepfad hinzugefügt wird. Verwenden Sie für mehrere Verzeichnisse eine durch Semikolons getrennte Liste. (/I[Pfad])

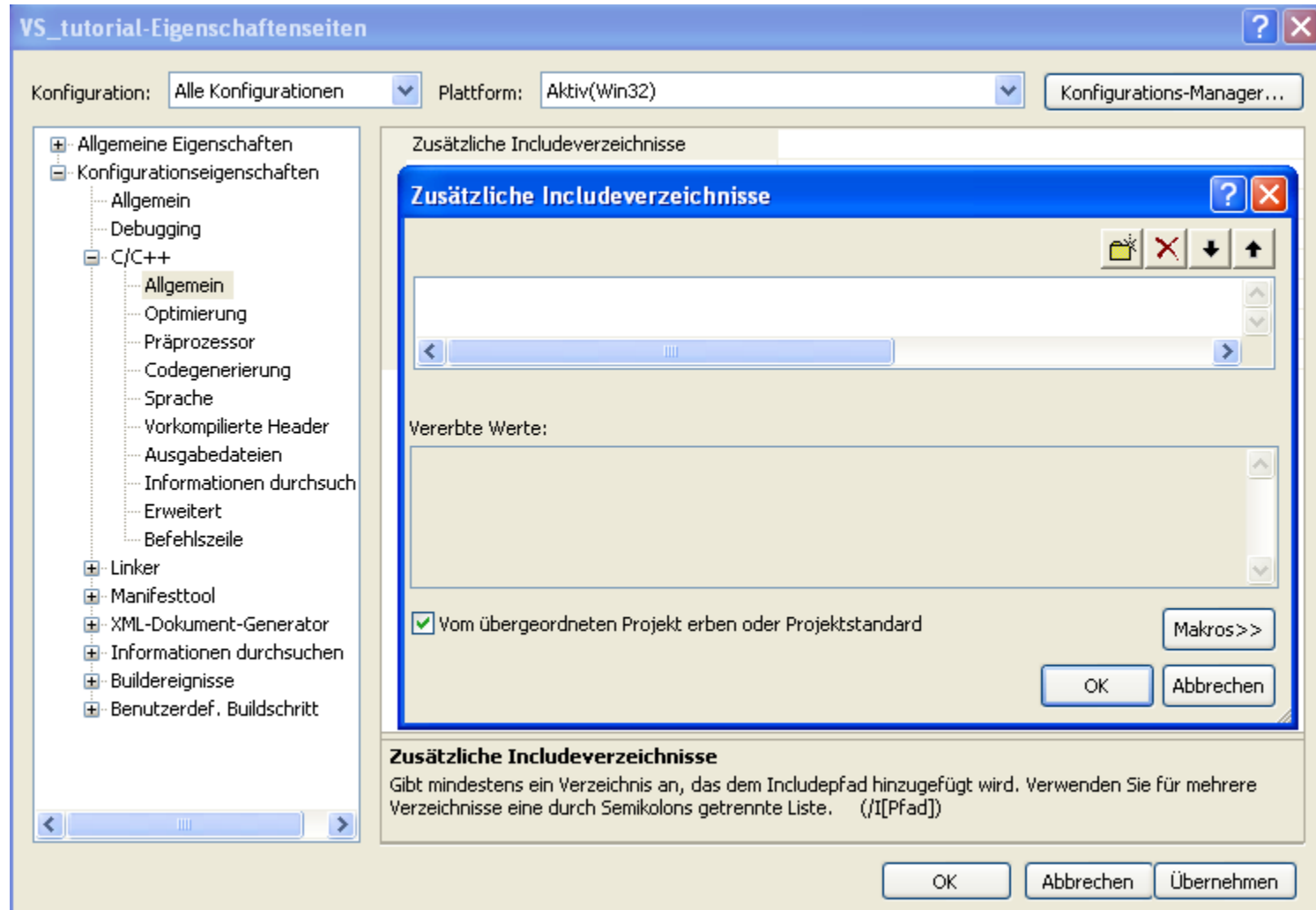
Buttons: OK, Abbrechen, Übernehmen



# Adding Include Directories



# Adding Include Directories



The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' window in Visual Studio. The 'Konfiguration:' dropdown is set to 'Alle Konfigurationen' and the 'Plattform:' dropdown is set to 'Aktiv(Win32)'. The left-hand tree view shows the 'C/C++' properties expanded, with 'Allgemein' selected. The main area displays the 'Zusätzliche Includeverzeichnisse' dialog box, which is currently empty. Below the dialog, there is a checkbox labeled 'Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard' which is checked. At the bottom of the main window, there are buttons for 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen'.

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
  - Informationen durchsuchen
  - Buildereignisse
  - Benutzerdef. Buildschritt

Zusätzliche Includeverzeichnisse

Zusätzliche Includeverzeichnisse

Vererbte Werte:

Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard Makros>>

OK Abbrechen

Zusätzliche Includeverzeichnisse

Gibt mindestens ein Verzeichnis an, das dem Includepfad hinzugefügt wird. Verwenden Sie für mehrere Verzeichnisse eine durch Semikolons getrennte Liste. (/I[Pfad])

OK Abbrechen Übernehmen

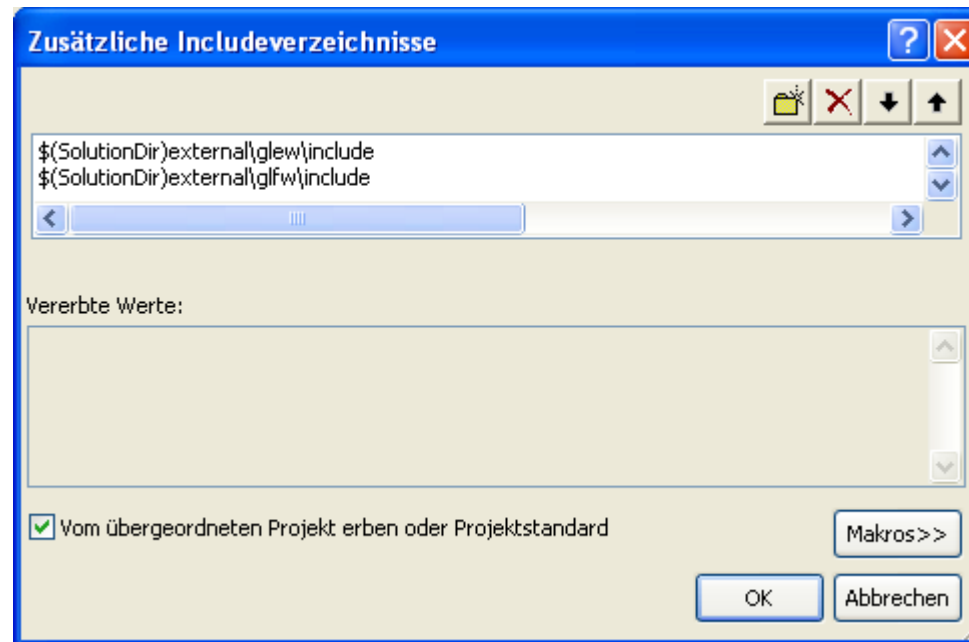


# Adding Include Directories

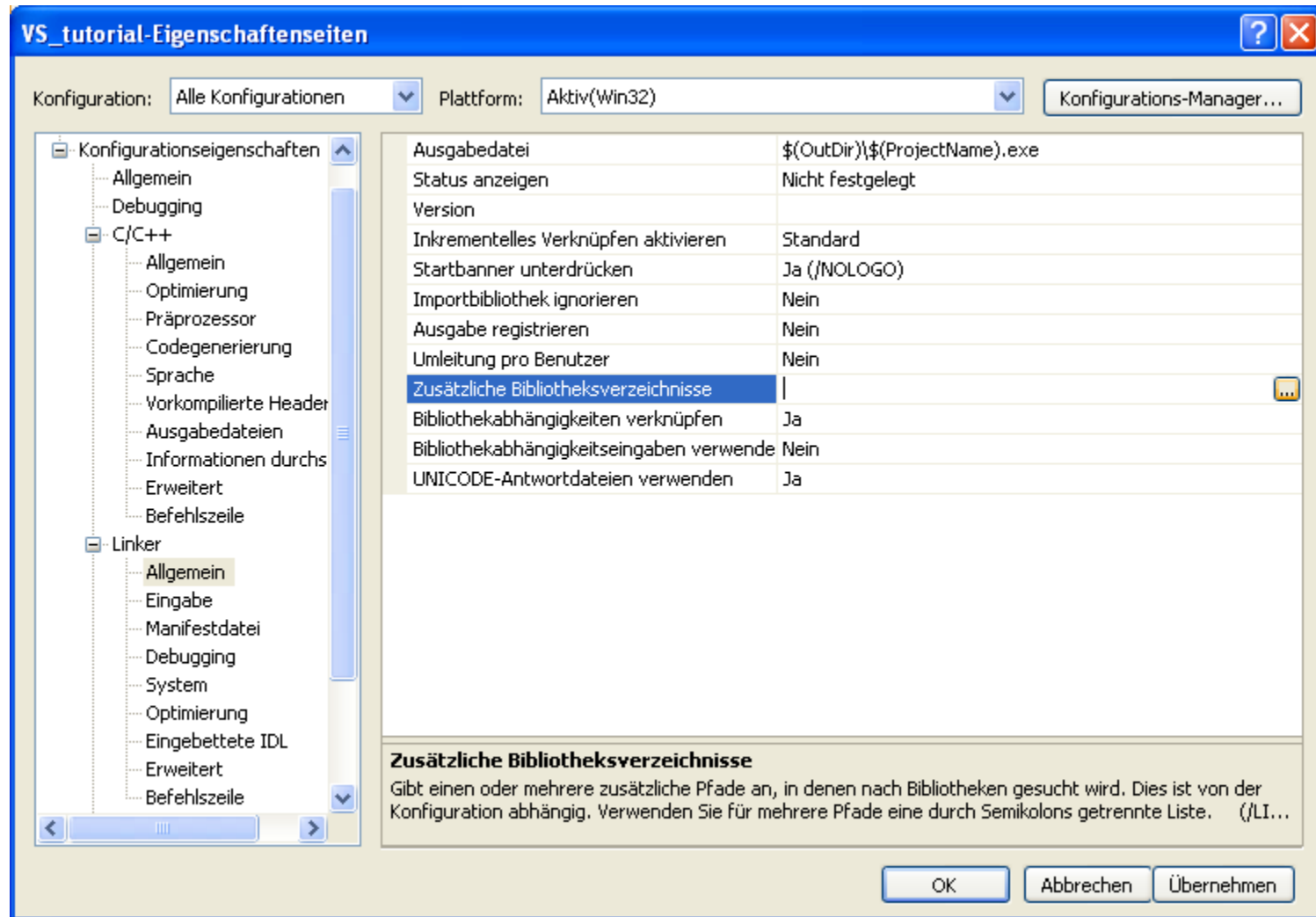
The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' window with the 'Konfiguration: Alle Konfigurationen' and 'Plattform: Aktiv(Win32)' selected. The left sidebar shows the 'C/C++' properties tree. The main area is titled 'Zusätzliche Includeverzeichnisse' and contains a dialog box with the same title. The dialog has a text input field, a 'Neue Zeile (Strg-Einf)' tooltip, a 'Vererbte Werte' list, a checked checkbox 'Vom übergeordneten Projekt erben oder Projektstandard', and buttons for 'Makros >>', 'OK', and 'Abbrechen'. Below the dialog, a description reads: 'Zusätzliche Includeverzeichnisse. Gibt mindestens ein Verzeichnis an, das dem Includepfad hinzugefügt wird. Verwenden Sie für mehrere Verzeichnisse eine durch Semikolons getrennte Liste. (/I[Pfad])'. At the bottom of the main window are 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen' buttons.







# Adding Library Directories



The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box in Visual Studio. The 'Konfiguration' is set to 'Alle Konfigurationen' and the 'Plattform' is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows the project tree with 'Linker' > 'Allgemein' selected. The main area displays a table of properties:

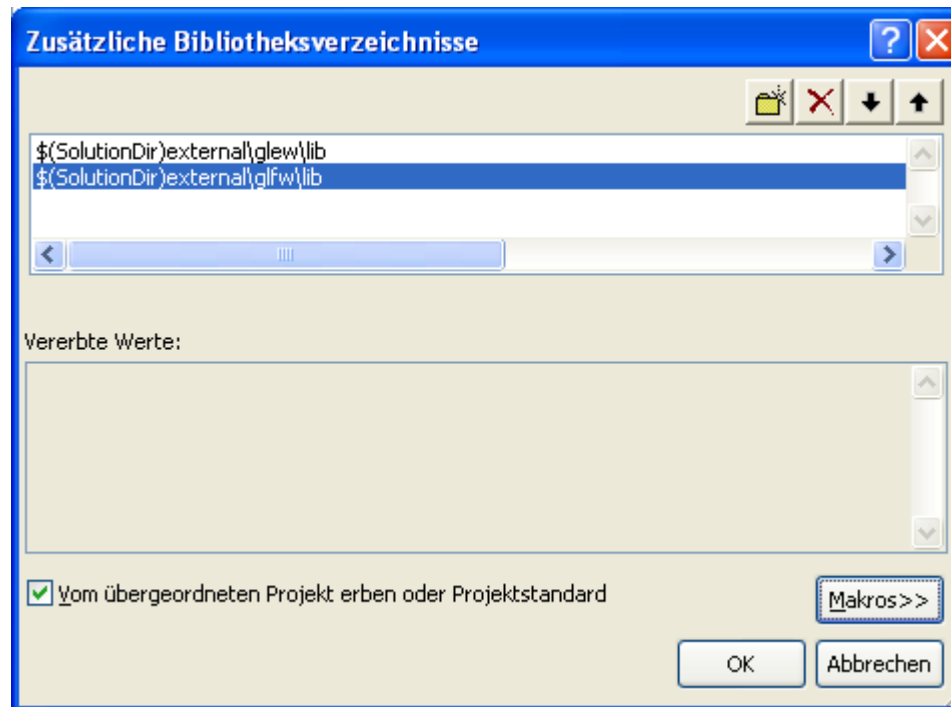
Ausgabedatei	\$(OutDir)\\$(ProjectName).exe
Status anzeigen	Nicht festgelegt
Version	
Inkrementelles Verknüpfen aktivieren	Standard
Startbanner unterdrücken	Ja (/NOLOGO)
Importbibliothek ignorieren	Nein
Ausgabe registrieren	Nein
Umleitung pro Benutzer	Nein
Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse	
Bibliothekabhängigkeiten verknüpfen	Ja
Bibliothekabhängigkeitseingaben verwenden	Nein
UNICODE-Antwortdateien verwenden	Ja

The 'Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse' property is highlighted, and its value field is empty with a browse button (three dots) to its right. Below the table, there is a description:

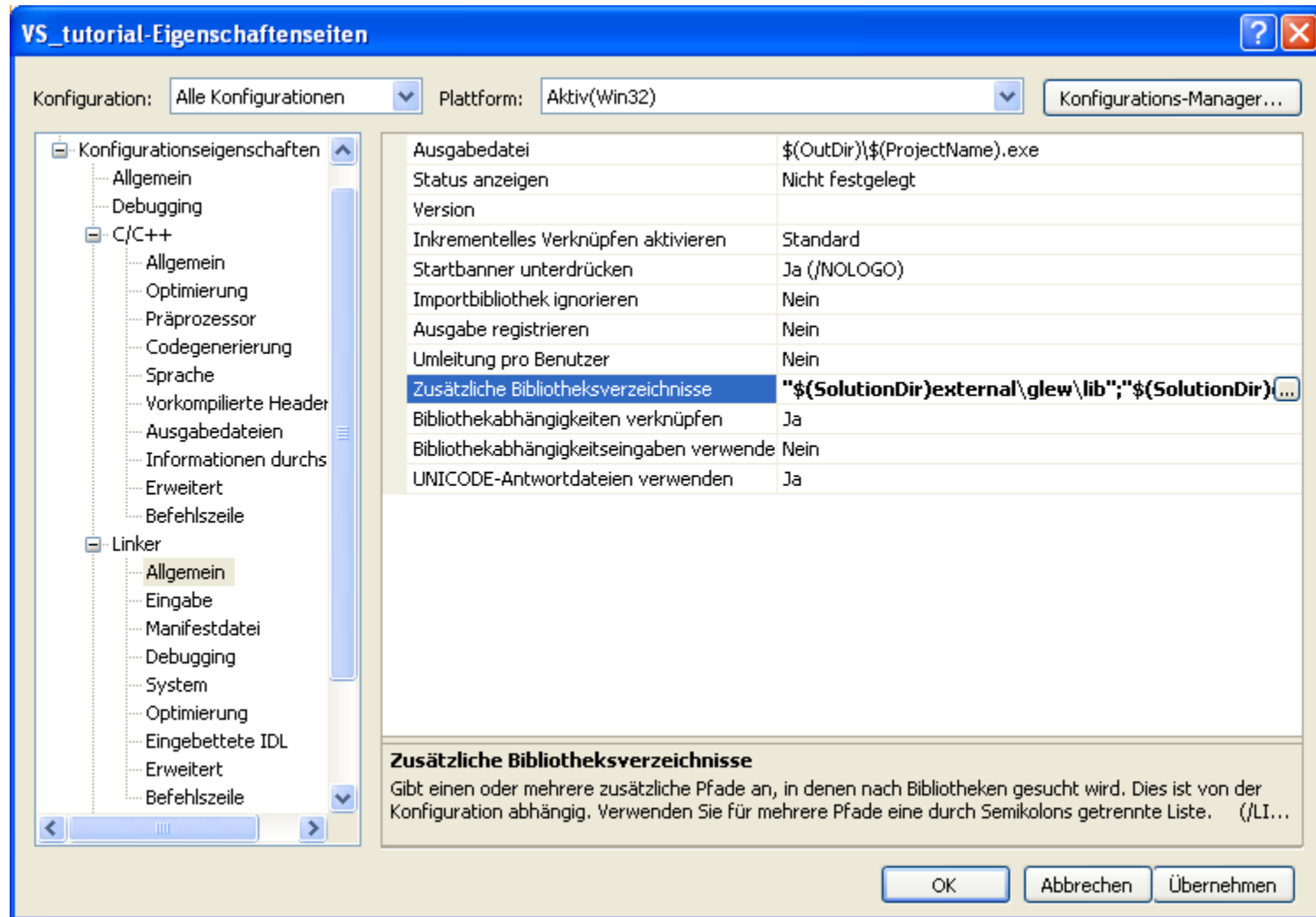
**Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse**  
Gibt einen oder mehrere zusätzliche Pfade an, in denen nach Bibliotheken gesucht wird. Dies ist von der Konfiguration abhängig. Verwenden Sie für mehrere Pfade eine durch Semikolons getrennte Liste. (/LI...

At the bottom, there are 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen' buttons.





# Adding Library Directories



The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box in Visual Studio. The 'Konfiguration' is set to 'Alle Konfigurationen' and the 'Plattform' is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows the project tree with 'Linker' > 'Allgemein' selected. The main area displays a table of properties:

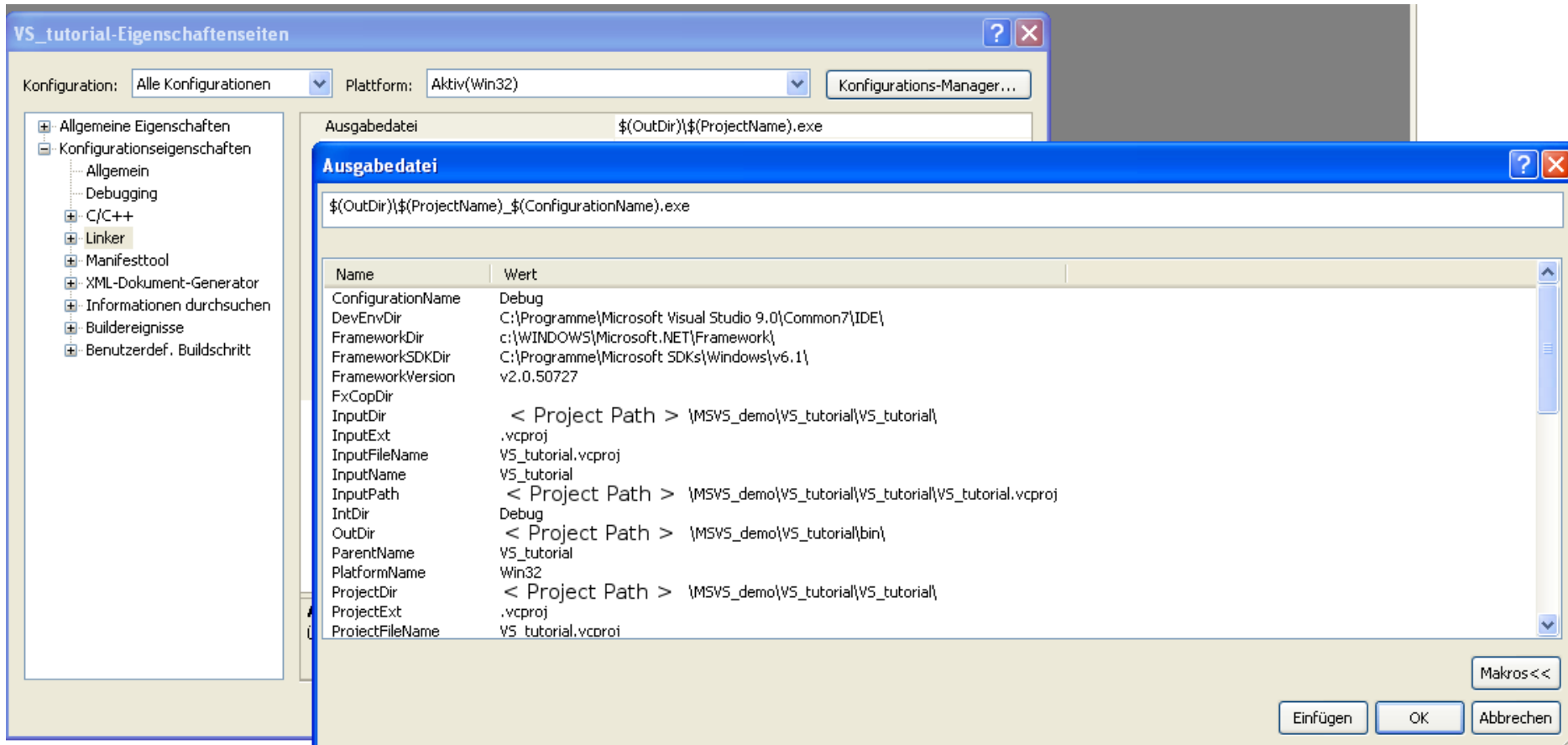
Ausgabedatei	\$(OutDir)\\$(ProjectName).exe
Status anzeigen	Nicht festgelegt
Version	
Inkrementelles Verknüpfen aktivieren	Standard
Startbanner unterdrücken	Ja (/NOLOGO)
Importbibliothek ignorieren	Nein
Ausgabe registrieren	Nein
Umleitung pro Benutzer	Nein
<b>Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse</b>	<b>"\$(SolutionDir)external\glew\lib";"\$(SolutionDir)...</b>
Bibliothekabhängigkeiten verknüpfen	Ja
Bibliothekabhängigkeitseingaben verwenden	Nein
UNICODE-Antwortdateien verwenden	Ja

Below the table, the 'Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse' property is expanded, showing the text: 'Gibt einen oder mehrere zusätzliche Pfade an, in denen nach Bibliotheken gesucht wird. Dies ist von der Konfiguration abhängig. Verwenden Sie für mehrere Pfade eine durch Semikolons getrennte Liste. (/LI...'

Buttons at the bottom: OK, Abbrechen, Übernehmen.



# Setting Output Exe-File

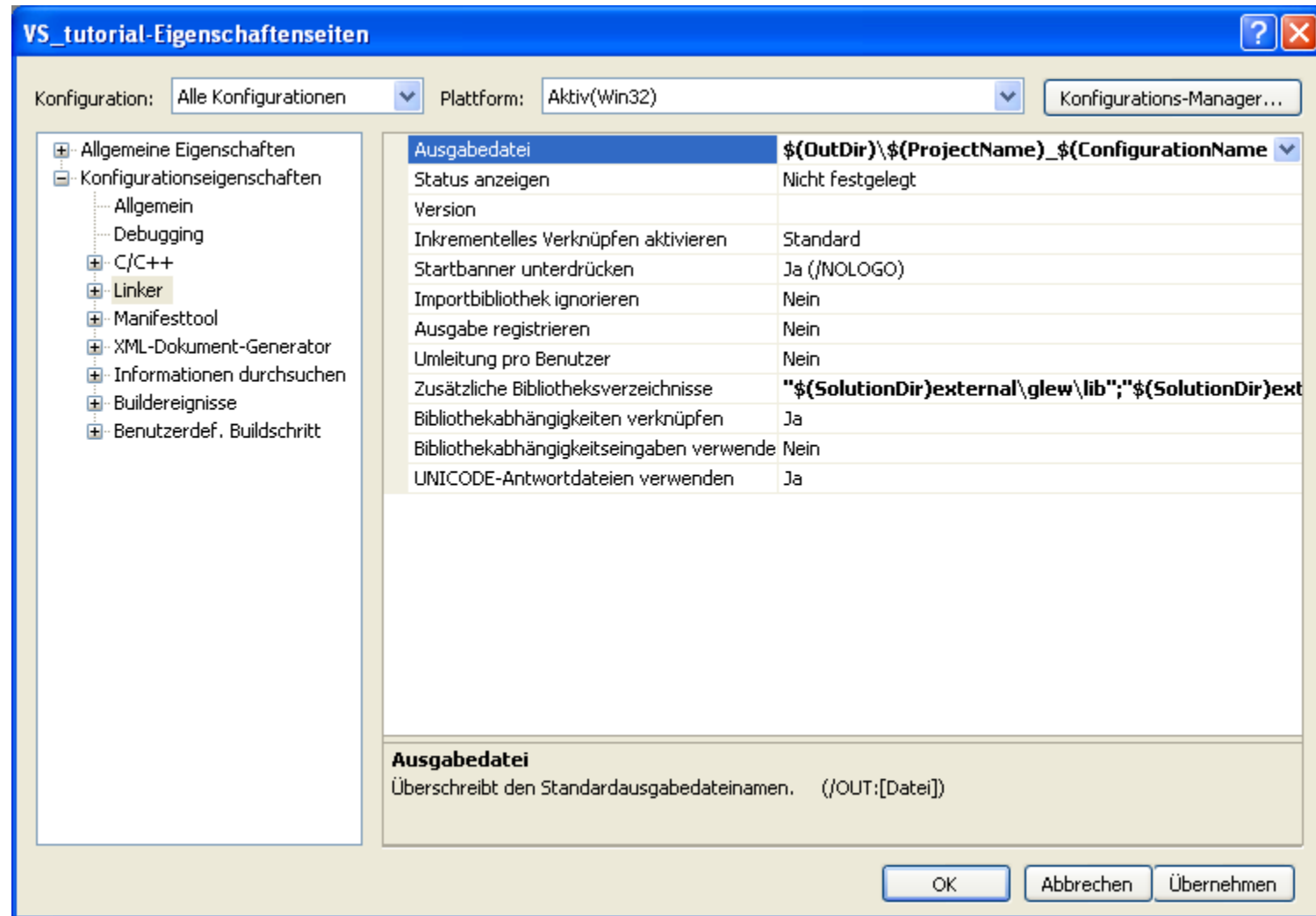


The screenshot shows the Visual Studio Properties window for a project named 'VS\_tutorial'. The 'Output File' property is set to `$(OutDir)\$(ProjectName).exe`. A secondary window titled 'Ausgabedatei' is open, showing the expanded macro definition for `$(OutDir)\$(ProjectName)_$(ConfigurationName).exe`. This window contains a table of macros and their values.

Name	Wert
ConfigurationName	Debug
DevEnvDir	C:\Programme\Microsoft Visual Studio 9.0\Common7\IDE\
FrameworkDir	c:\WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\
FrameworkSDKDir	C:\Programme\Microsoft SDKs\Windows\v6.1\
FrameworkVersion	v2.0.50727
FxCopDir	
InputDir	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\
InputExt	.vcproj
InputFileName	VS_tutorial.vcproj
InputName	VS_tutorial
InputPath	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\VS_tutorial.vcproj
IntDir	Debug
OutDir	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\bin\
ParentName	VS_tutorial
PlatformName	Win32
ProjectDir	< Project Path > \MSVS_demo\VS_tutorial\VS_tutorial\
ProjectExt	.vcproj
ProjectFileName	VS_tutorial.vcproj



# Setting Output Exe-File



VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten

Konfiguration: Alle Konfigurationen Plattform: Aktiv(Win32) Konfigurations-Manager...

- Allgemeine Eigenschaften
- Konfigurationseigenschaften
  - Allgemein
  - Debugging
  - C/C++
  - Linker**
  - Manifesttool
  - XML-Dokument-Generator
  - Informationen durchsuchen
  - Buildereignisse
  - Benutzerdef. Buildschritt

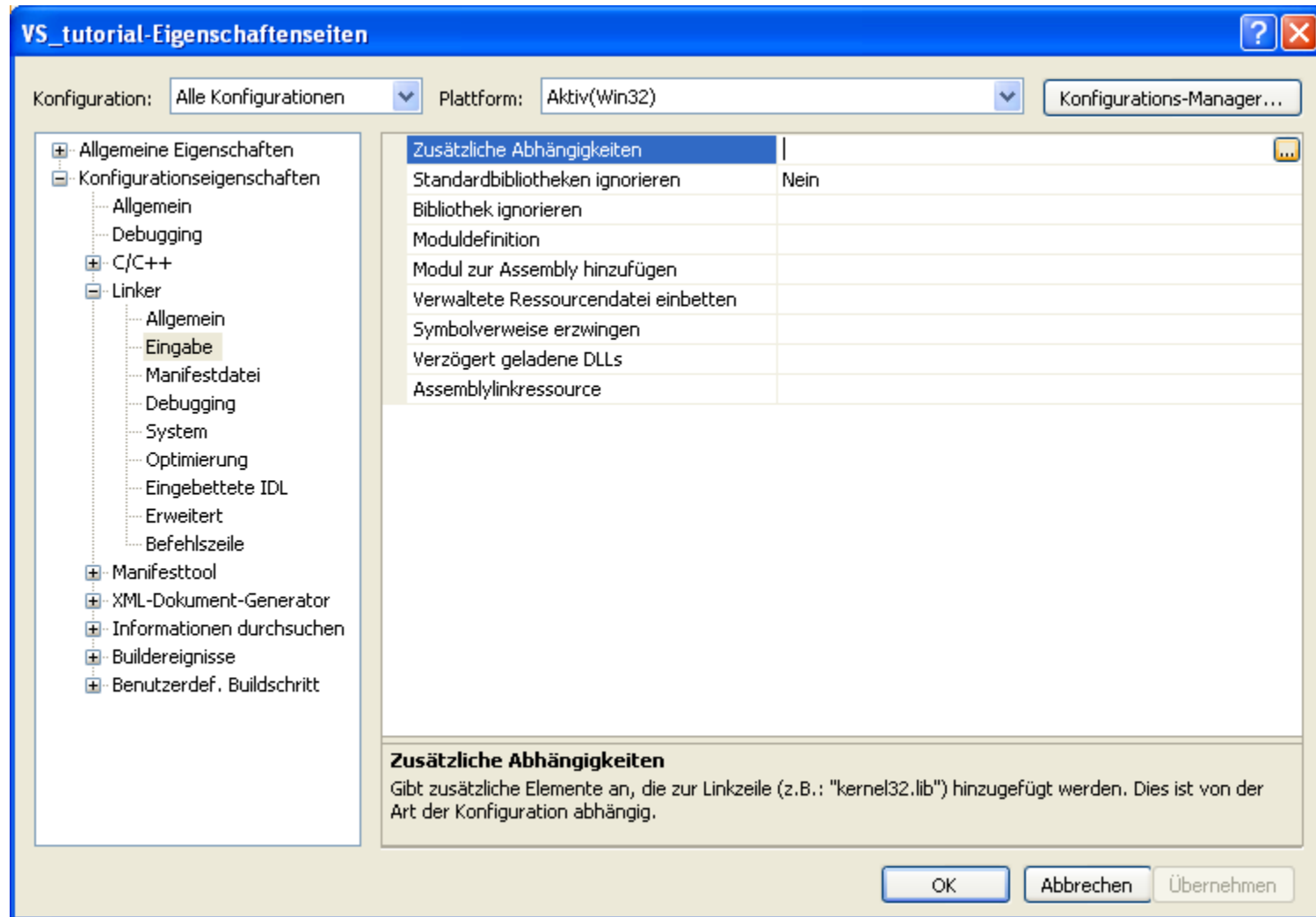
<b>Ausgabedatei</b>	<b>\$(OutDir)\\$(ProjectName)_\$(ConfigurationName)</b>
Status anzeigen	Nicht festgelegt
Version	
Inkrementelles Verknüpfen aktivieren	Standard
Startbanner unterdrücken	Ja (/NOLOGO)
Importbibliothek ignorieren	Nein
Ausgabe registrieren	Nein
Umleitung pro Benutzer	Nein
Zusätzliche Bibliotheksverzeichnisse	"\$(SolutionDir)external\glew\lib";"\$(SolutionDir)ext
Bibliothekabhängigkeiten verknüpfen	Ja
Bibliothekabhängigkeitseingaben verwenden	Nein
UNICODE-Antwortdateien verwenden	Ja

**Ausgabedatei**  
Überschreibt den Standardausgabedateinamen. (/OUT:[Datei])

OK Abbrechen Übernehmen



# Adding Necessary Library Files



VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten

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

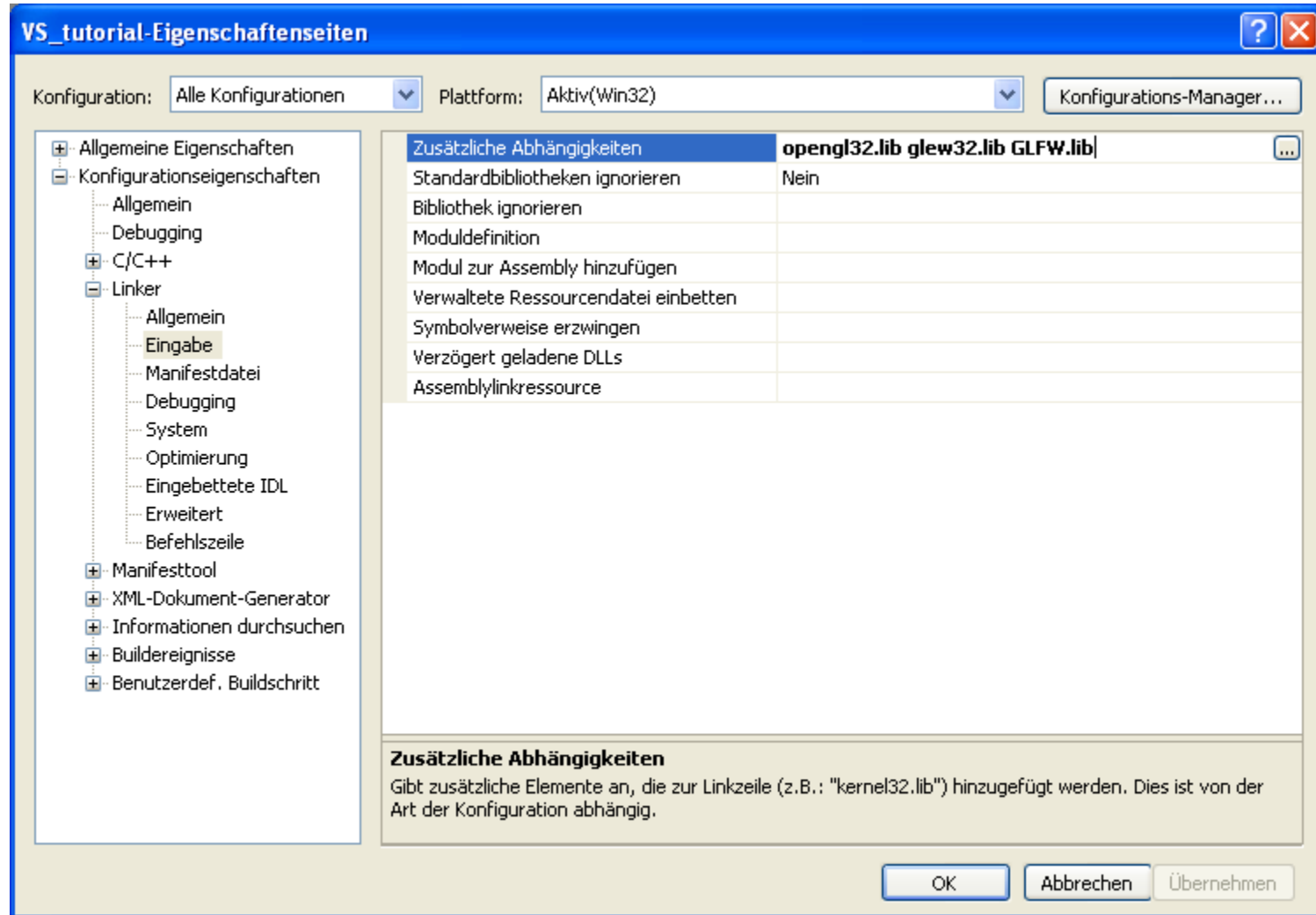
Zusätzliche Abhängigkeiten	
Standardbibliotheken ignorieren	Nein
Bibliothek ignorieren	
Moduldefinition	
Modul zur Assembly hinzufügen	
Verwaltete Ressourcendatei einbetten	
Symbolverweise erzwingen	
Verzögert geladene DLLs	
Assemblylinkressource	

**Zusätzliche Abhängigkeiten**  
Gibt zusätzliche Elemente an, die zur Linkzeile (z.B.: "kernel32.lib") hinzugefügt werden. Dies ist von der Art der Konfiguration abhängig.

OK Abbrechen Übernehmen



# Adding Necessary Library Files



The screenshot shows the Visual Studio Configuration Manager window for a project named 'VS\_tutorial'. The configuration is set to 'Alle Konfigurationen' and the platform is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows the 'Linker' properties expanded to 'Eingabe'. The main area displays the 'Zusätzliche Abhängigkeiten' (Additional Dependencies) field, which contains the text 'opengl32.lib glew32.lib GLFW.lib'. Below this field is a table with the following content:

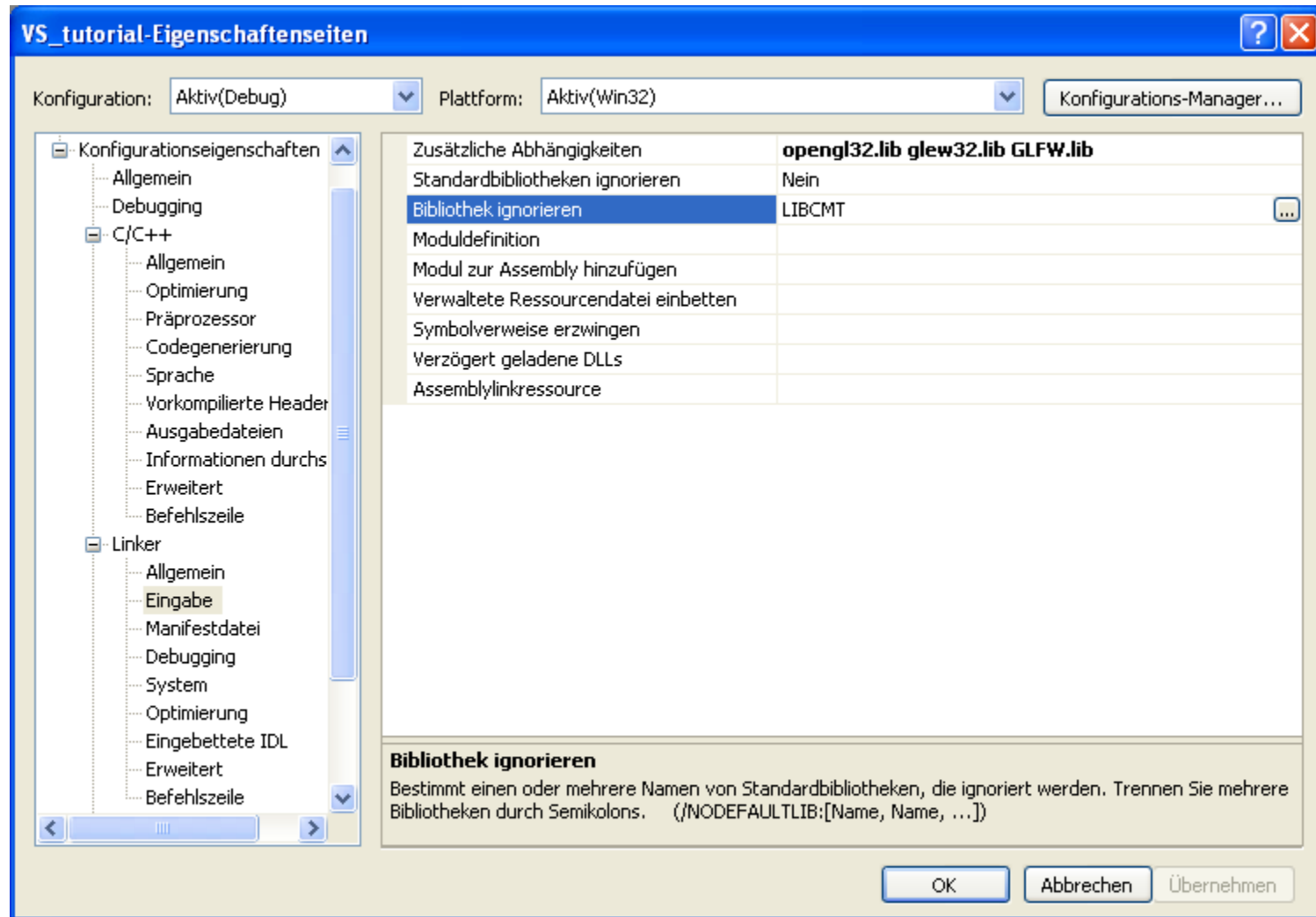
Zusätzliche Abhängigkeiten	
Standardbibliotheken ignorieren	Nein
Bibliothek ignorieren	
Moduldefinition	
Modul zur Assembly hinzufügen	
Verwaltete Ressourcendatei einbetten	
Symbolverweise erzwingen	
Verzögert geladene DLLs	
Assemblylinkressource	

At the bottom of the window, there is a text box with the title 'Zusätzliche Abhängigkeiten' and the following text: 'Gibt zusätzliche Elemente an, die zur Linkzeile (z.B.: "kernel32.lib") hinzugefügt werden. Dies ist von der Art der Konfiguration abhängig.' The window has 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen' buttons at the bottom right.





# Just in Case - Ignoring Certain Libs



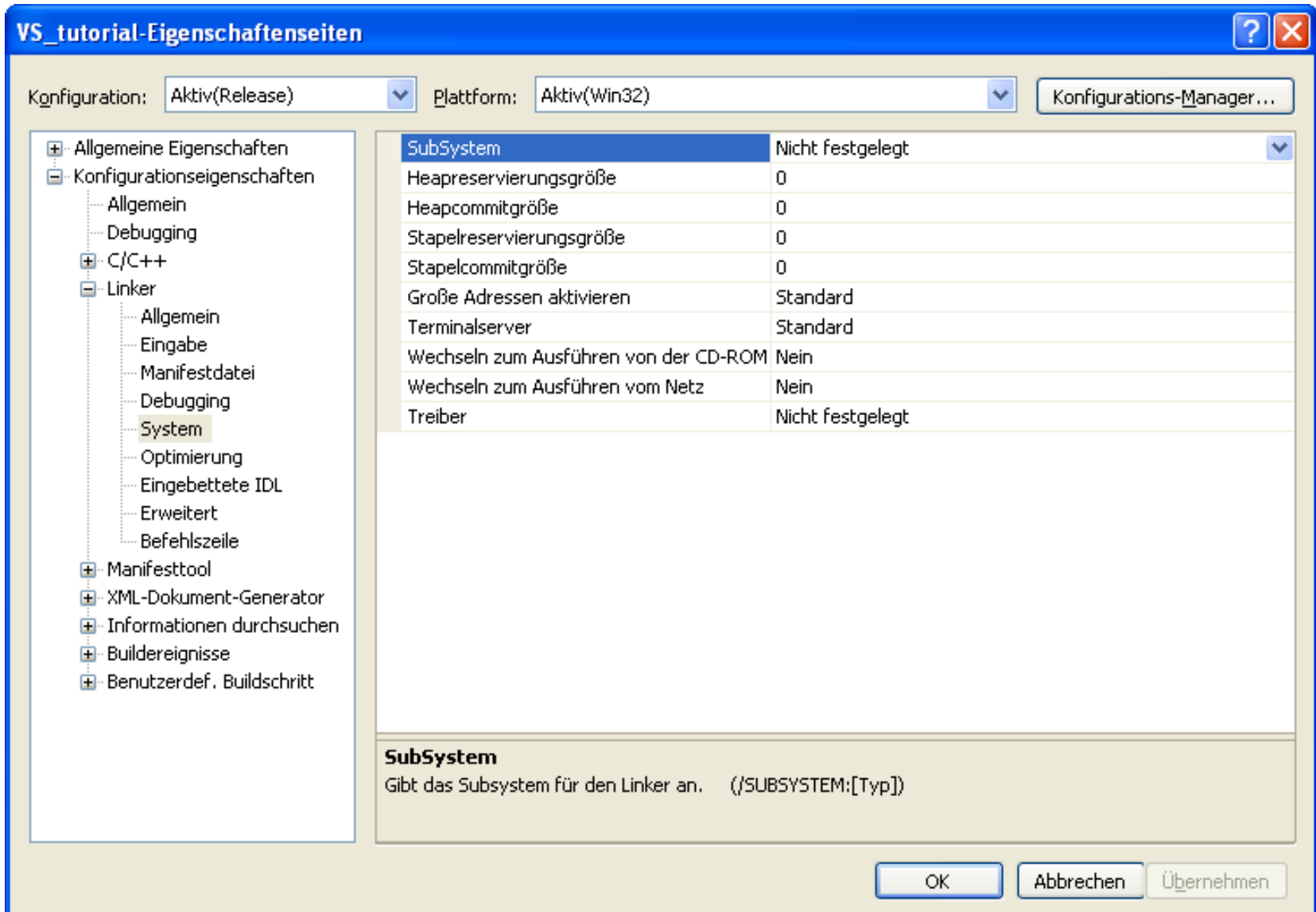
The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box in Visual Studio. The configuration is set to 'Aktiv(Debug)' and the platform is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows the 'Linker' properties expanded to 'Eingabe'. The main area displays a table of linker options:

Zusätzliche Abhängigkeiten	opengl32.lib glew32.lib GLFW.lib
Standardbibliotheken ignorieren	Nein
<b>Bibliothek ignorieren</b>	<b>LIBCMT</b> <span>...</span>
Moduldefinition	
Modul zur Assembly hinzufügen	
Verwaltete Ressourcendatei einbetten	
Symbolverweise erzwingen	
Verzögert geladene DLLs	
Assemblylinkressource	

Below the table, the 'Bibliothek ignorieren' section is expanded, showing the description: 'Bestimmt einen oder mehrere Namen von Standardbibliotheken, die ignoriert werden. Trennen Sie mehrere Bibliotheken durch Semikolons. (/NODEFAULTLIB:[Name, Name, ...])'. At the bottom, there are 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen' buttons.



# Setting the Subsystem



The screenshot shows the Visual Studio configuration window for 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten'. The configuration is set to 'Aktiv(Release)' and the platform is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows the 'System' property under the 'Linker' category selected. The main area displays a table of properties for the 'SubSystem' property.

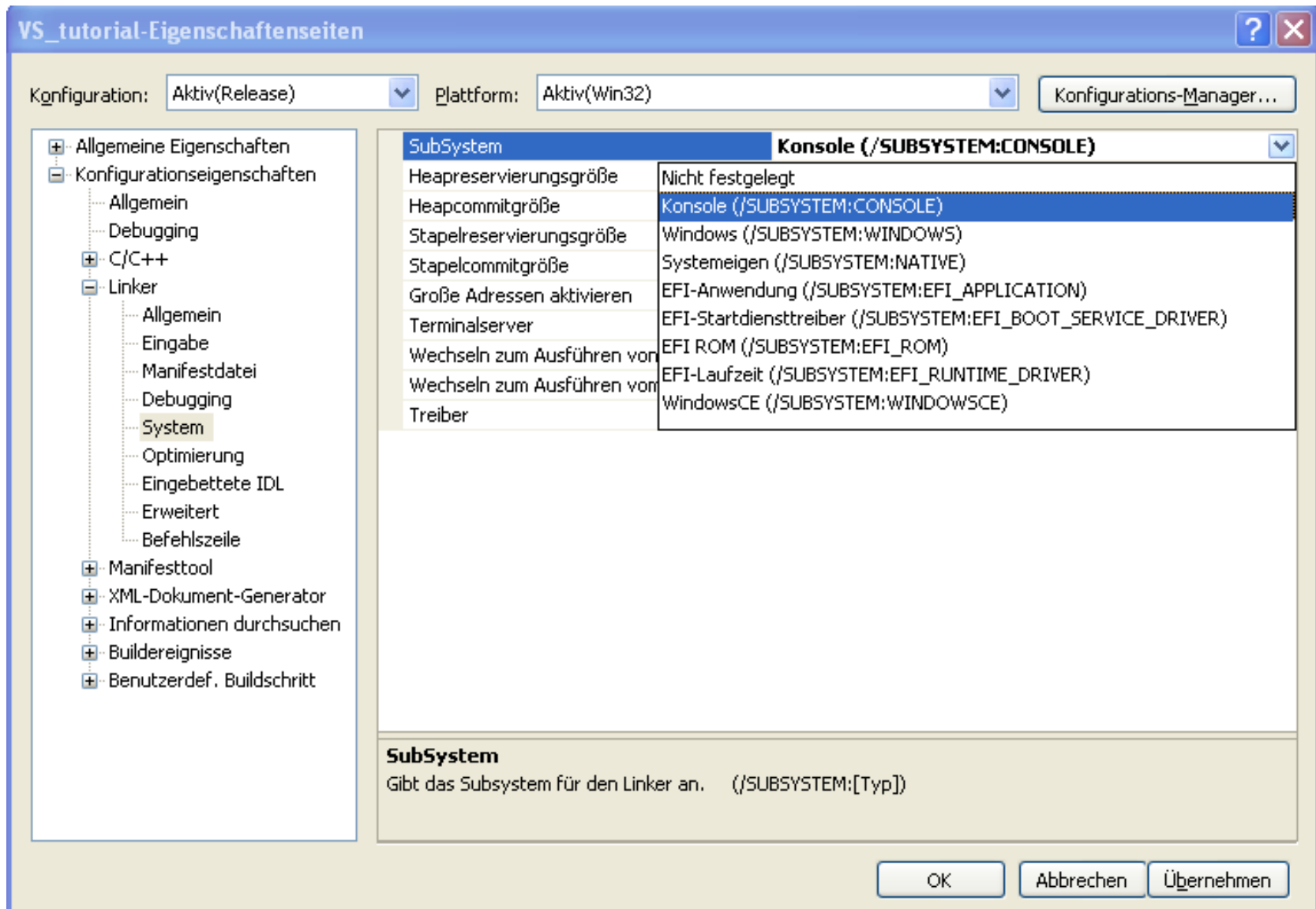
Property	Value
SubSystem	Nicht festgelegt
Heapreservierungsgröße	0
Heapcommitgröße	0
Stapelreservierungsgröße	0
Stapelcommitgröße	0
Große Adressen aktivieren	Standard
Terminalserver	Standard
Wechseln zum Ausführen von der CD-ROM	Nein
Wechseln zum Ausführen vom Netz	Nein
Treiber	Nicht festgelegt

**SubSystem**  
Gibt das Subsystem für den Linker an. (/SUBSYSTEM:[Typ])

Buttons: OK, Abbrechen, Übernehmen



# Setting the Subsystem



The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box. At the top, 'Konfiguration:' is set to 'Aktiv(Release)' and 'Plattform:' is set to 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows a tree view with 'Linker' expanded to 'System'. The main area displays a table of linker properties for the 'Subsystem' property, which is currently set to 'Konsole (/SUBSYSTEM:CONSOLE)'. The table lists various properties and their values, with 'Subsystem' highlighted in blue. Below the table, a description of the 'SubSystem' property is provided.

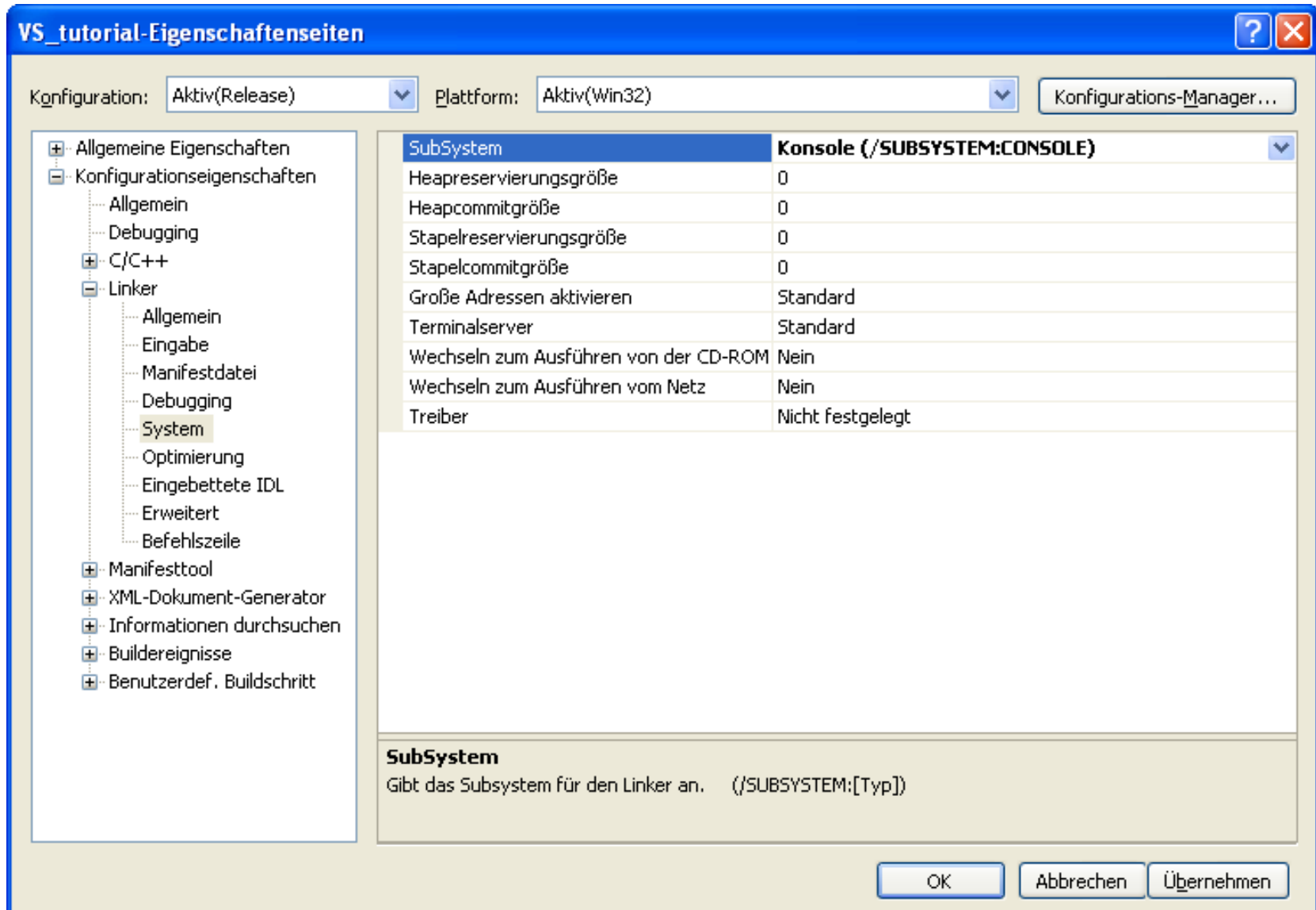
Property	Value
Heapreservierungsgröße	Nicht festgelegt
Heapcommitgröße	Konsole (/SUBSYSTEM:CONSOLE)
Stapelreservierungsgröße	Windows (/SUBSYSTEM:WINDOWS)
Stapelcommitgröße	Systemeigen (/SUBSYSTEM:NATIVE)
Große Adressen aktivieren	EFI-Anwendung (/SUBSYSTEM:EFI_APPLICATION)
Terminalserver	EFI-Startdiensttreiber (/SUBSYSTEM:EFI_BOOT_SERVICE_DRIVER)
Wechseln zum Ausführen von	EFI ROM (/SUBSYSTEM:EFI_ROM)
Wechseln zum Ausführen von	EFI-Laufzeit (/SUBSYSTEM:EFI_RUNTIME_DRIVER)
Treiber	WindowsCE (/SUBSYSTEM:WINDOWSCE)

**SubSystem**  
Gibt das Subsystem für den Linker an. (/SUBSYSTEM:[Typ])

Buttons: OK, Abbrechen, Übernehmen



# Setting the Subsystem



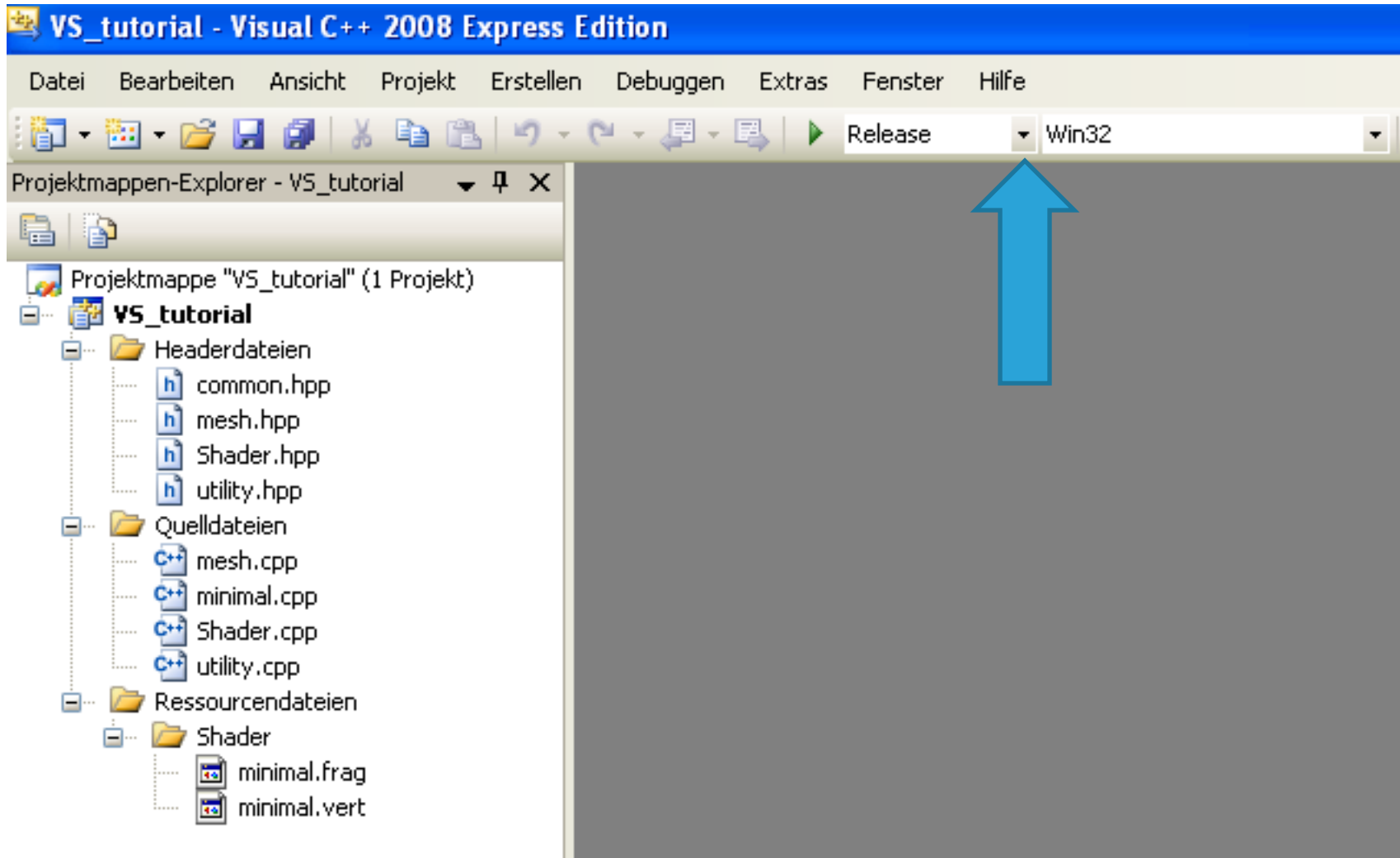
The screenshot shows the 'VS\_tutorial-Eigenschaftenseiten' dialog box. The 'Konfiguration' is set to 'Aktiv(Release)' and the 'Plattform' is 'Aktiv(Win32)'. The left sidebar shows the 'System' property under the 'Linker' category is selected. The main area displays a table of linker properties for the 'SubSystem' property.

Property	Value
Heapreservierungsgröße	0
Heapcommitgröße	0
Stapelreservierungsgröße	0
Stapelcommitgröße	0
Große Adressen aktivieren	Standard
Terminalserver	Standard
Wechseln zum Ausführen von der CD-ROM	Nein
Wechseln zum Ausführen vom Netz	Nein
Treiber	Nicht festgelegt

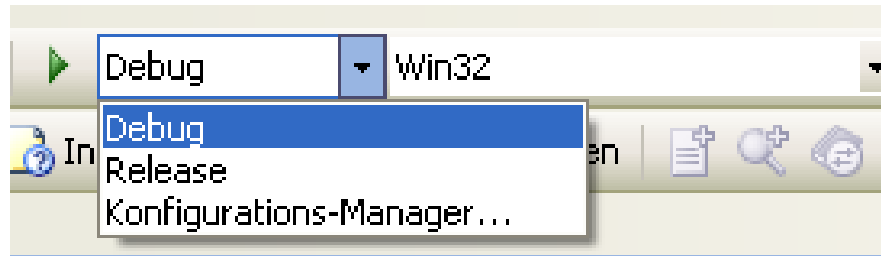
Below the table, the 'SubSystem' property is defined: 'Gibt das Subsystem für den Linker an. (/SUBSYSTEM:[Typ])'. At the bottom, there are 'OK', 'Abbrechen', and 'Übernehmen' buttons.



# Choosing the Active Configuration



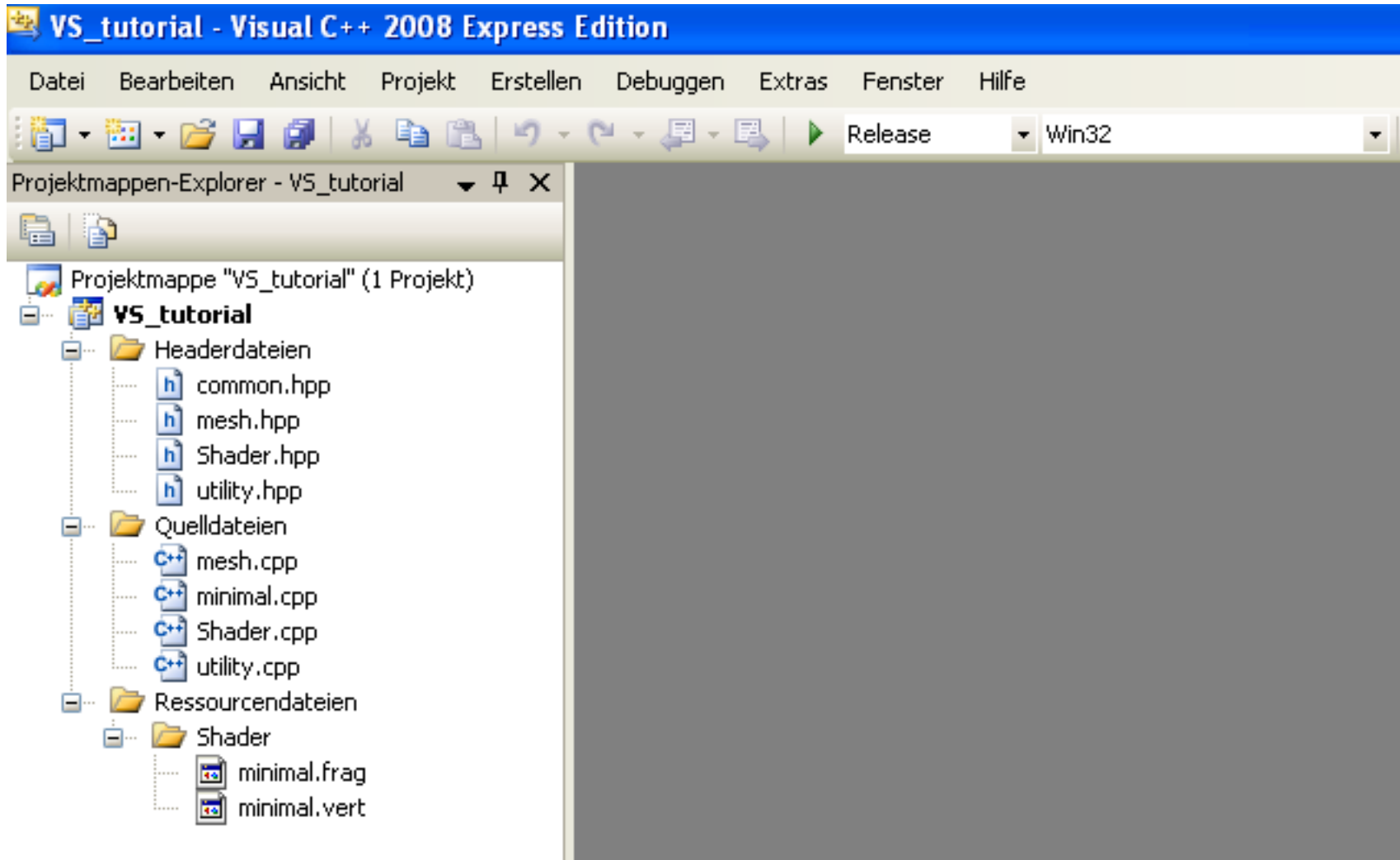
# Choosing the Active Configuration



- Either
  - ◆ press CTRL+F5, or
  - ◆ click the green arrow

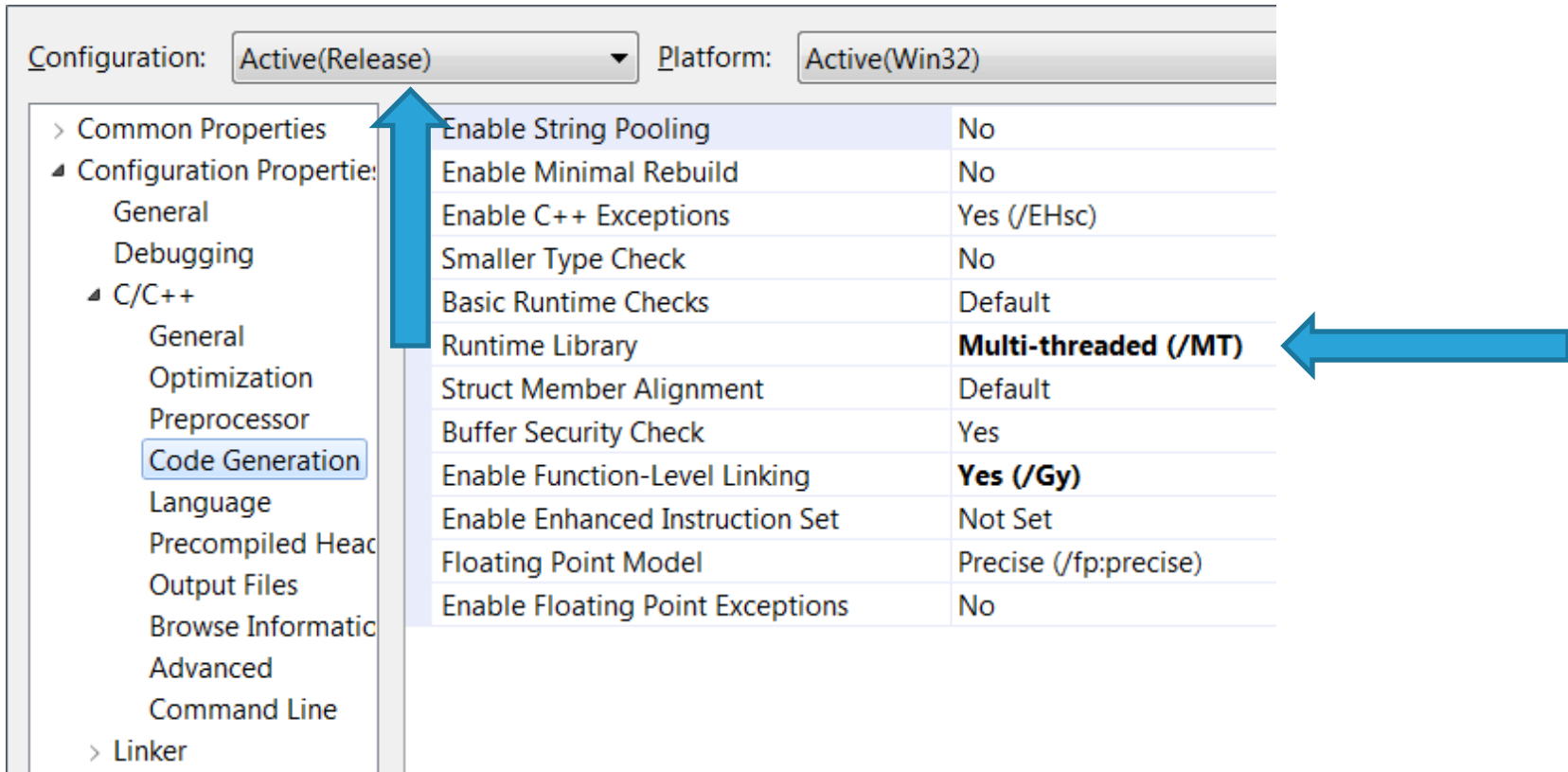


# The Final Project – Ready to Use





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



Configuration: Active(Release) Platform: Active(Win32)

Enable String Pooling	No
Enable Minimal Rebuild	No
Enable C++ Exceptions	Yes (/EHsc)
Smaller Type Check	No
Basic Runtime Checks	Default
Runtime Library	<b>Multi-threaded (/MT)</b>
Struct Member Alignment	Default
Buffer Security Check	Yes
Enable Function-Level Linking	<b>Yes (/Gy)</b>
Enable Enhanced Instruction Set	Not Set
Floating Point Model	Precise (/fp:precise)
Enable Floating Point Exceptions	No

