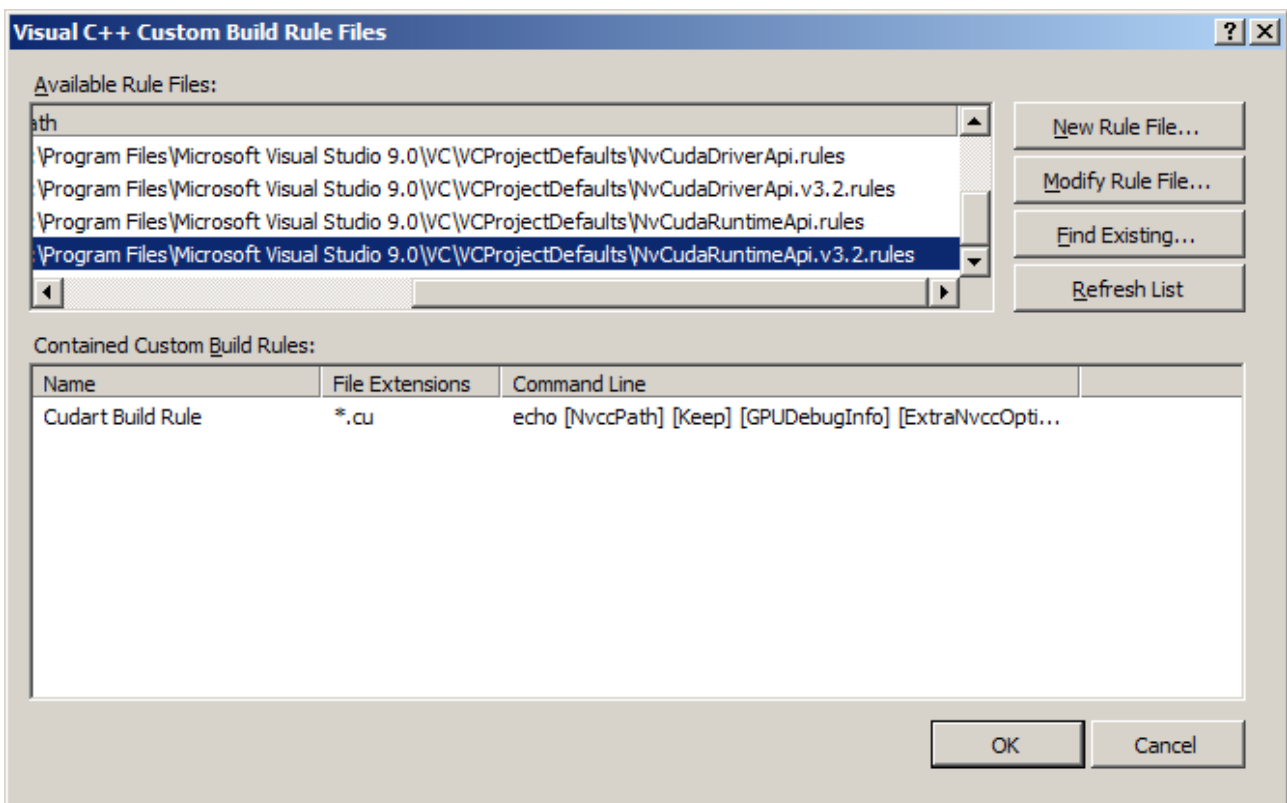
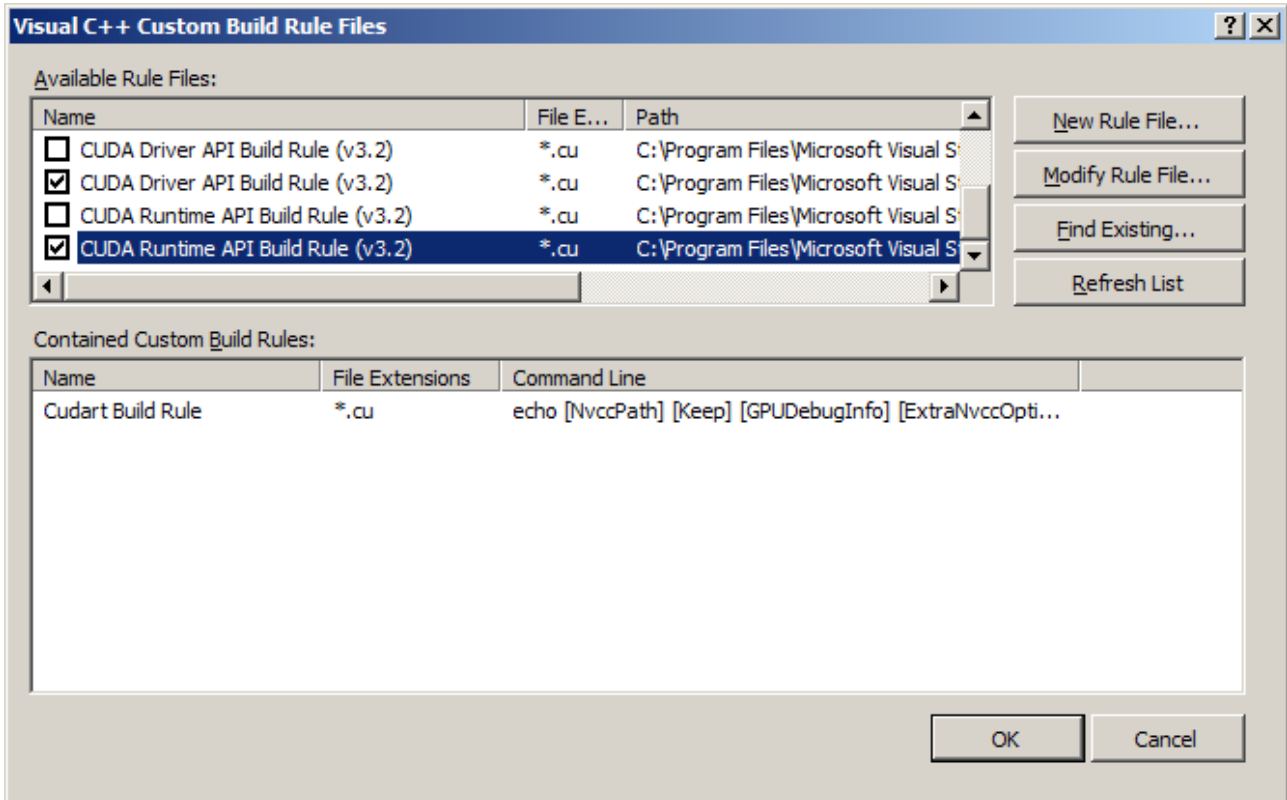
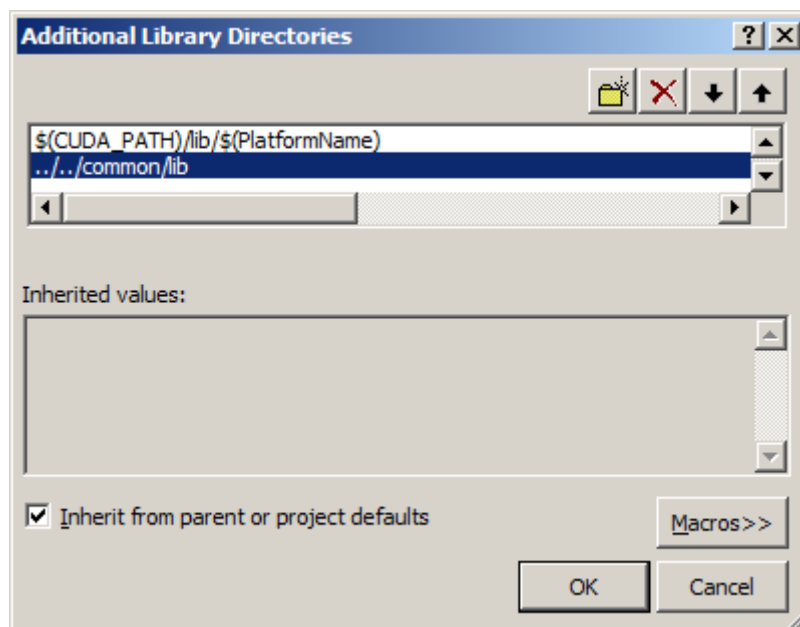
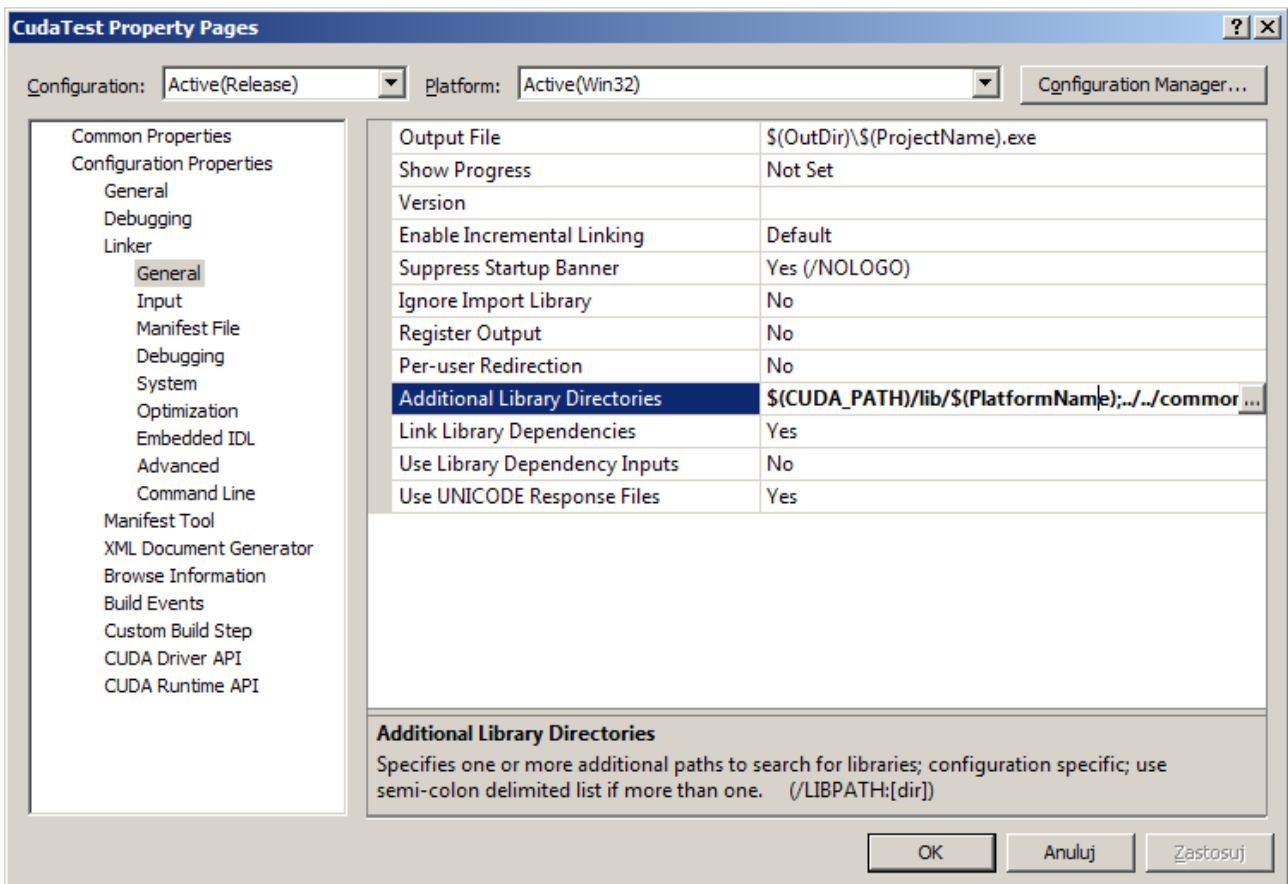


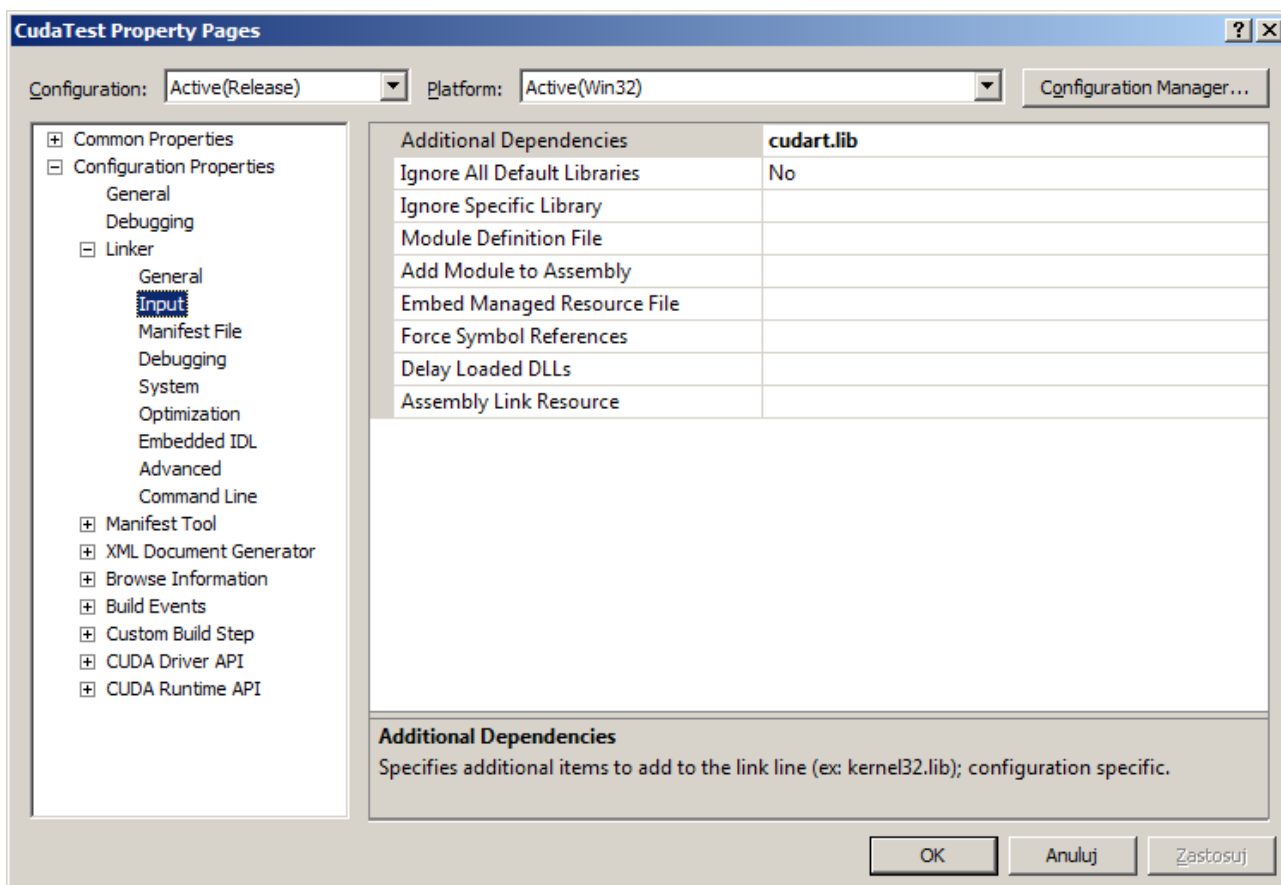
1. Najpierw trzeba ustawić Custom build rules (prawy przycisk myszy na projekcie i z menu należy wybrać Custom build rules)
 Ja zazaczyłem wersje dla 3.2. W menu poniżej pojawiają się dwa wpisy dla CUDA ale jak się rozwinie kolumnę Path to widać że dla tych drugich wpisów pliki odpowiadają wersji 3.2



2. Następnie trzeba ustawić linkera- Additional Library



3. Dodatkowe zależności – tutaj biblioteki w zależności co będzie wykorzystywał kod który będziemy pisać



5. Dodatkowo należy sprawdzić czy po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na plik *.cu mamy zaznaczoną opcję w tools CUDA Runtime API

