

ВЛАДИМИР ДАВЫДОВ

Visual C++

Разработка Windows-приложений с помощью MFC и API-функций

Низкоуровневая и высокоуровневая
технологии программирования

Редактор ресурсов. Элементы интерфейса

Динамически подключаемые библиотеки

Мастера. Каркасы Windows-приложений

Более 35 демонстрационных примеров,
280 вопросов и упражнений

+ CD

Факультет переподготовки специалистов
Санкт-Петербургского государственного
политехнического университета
СПбГПУ



<http://www.avalon.ru>
[mailto: info@avalon.ru](mailto:info@avalon.ru)
+7(812) 7030202

AVALON.RU – СОВЕТУЮТ ПРОФЕССИОНАЛЫ

УДК 681.3.068
ББК 32.973.26-018.1
Д13

Давыдов В. Г.

Д13 Visual C++. Разработка Windows-приложений с помощью MFC и API-функций. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 576 с.: ил. + CD-ROM
ISBN 978-5-9775-0157-6

Рассмотрены низкоуровневая (API-функции) и высокоуровневая (библиотека классов MFC) технологии прикладного программирования в среде в Microsoft Visual Studio C++ .NET для ОС Windows. Подробно описаны дочерние окна, редактор ресурсов, меню, панели инструментов, строка статуса, диалоговые окна и более 15 самых популярных управляющих элементов для них, динамические подключаемые библиотеки и мастера. Материал сопровождается демонстрационными примерами, вопросами и упражнениями для самопроверки с ответами, тестами и заданиями для курсового проектирования, которые также помещены на прилагаемом компакт-диске.

Для студентов, преподавателей технических вузов и программистов

УДК 681.3.068
ББК 32.973.26-018.1

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Андрей Смышляев</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 25.12.07.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 46,44.

Тираж 1500 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 194354, Санкт-Петербург, ул. Есенина, 5Б.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.02.953.Д.006421.11.04 от 11.11.2004 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-9775-0157-6

© Давыдов В. Г., 2008
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2008

Оглавление

Предисловие	1
Используемые обозначения	3
Глава 1. Базовые концепции программирования [3]	5
1.1. Что представляет собой окно?	5
1.2. Компоненты окна	6
1.2.1. Рамка	6
1.2.2. Строка заголовка	6
1.2.3. Значок (пиктограмма) приложения	7
1.2.4. Системное меню	7
1.2.5. Кнопка свертывания	7
1.2.6. Кнопка разворачивания/восстановления	7
1.2.7. Кнопка закрытия	8
1.2.8. Вертикальная полоса прокрутки	8
1.2.9. Горизонтальная полоса прокрутки	8
1.2.10. Строка меню	8
1.2.11. Рабочая область	9
1.3. Классы окон	9
1.4. Графические объекты, используемые в окнах	9
1.4.1. Значки	10
1.4.2. Указатели мыши	10
1.4.3. Текстовые курсоры	10
1.4.4. Окна сообщений	10
1.4.5. Диалоговые окна	11
1.4.6. Шрифты	12
1.4.7. Точечные рисунки	12
1.4.8. Перья	13
1.4.9. Кисти	13
1.5. Принципы обработки сообщений	13
1.5.1. Формат сообщений	14
1.5.2. Генерирование сообщений	17
1.5.3. Обработка сообщений	18

1.5.4. Цикл обработки сообщений.....	19
1.5.5. Файл <i>Windows.h</i>	20
1.6. Вопросы для самопроверки.....	20
Глава 2. Низкоуровневое проектирование Windows-приложений [3, 4].....	21
2.1. Основные компоненты приложения.....	23
2.2. Функция <i>WinMain</i> и цикл обработки сообщений.....	23
2.3. Подготовка данных класса окна и его регистрация.....	27
2.4. Создание главного окна.....	32
2.5. Оконная процедура.....	38
2.6. Сообщение <i>WM_PAINT</i> . Вывод на экран текстовой и графической информации.....	40
2.6.1. Контекст устройства.....	41
2.6.2. Вывод на экран текстовой и графической информации.....	42
2.7. Создание нового проекта <i>FrameWnd</i> на основе <i>Windows API</i> . Использование прекомпиляции.....	48
2.8. Вопросы и упражнения для самопроверки.....	52
Глава 3. Основы библиотеки классов MFC [3].....	55
3.1. Принципы работы и ключевые особенности библиотеки классов MFC.....	56
3.2. Иерархия классов библиотеки MFC.....	57
3.3. Соглашение об именах библиотеки классов MFC.....	58
3.4. Подключаемые файлы библиотеки классов MFC.....	58
3.5. Вопросы для самопроверки.....	59
Глава 4. Проектирование оконных приложений на базе библиотеки классов MFC [3, 4].....	61
4.1. Простое оконное приложение на базе библиотеки классов MFC.....	61
4.2. Базовый класс <i>CWinApp</i> библиотеки классов MFC. Создание главного окна приложения.....	71
4.3. Базовый класс <i>CFrameWnd</i> библиотеки классов MFC. Обработка сообщений главного окна приложения.....	74
4.4. Обработка сообщения <i>WM_PAINT</i> . Вывод текстовой и графической информации.....	77
4.5. Прекомпиляция стандартных заголовочных файлов приложений на базе MFC... 80	80
4.6. Вопросы и упражнения для самопроверки.....	81
Глава 5. Windows-приложения с дочерними окнами.....	83
5.1. Низкоуровневое Windows-приложение с дочерним окном-кнопкой.....	84
5.2. Windows-приложение с дочерними окнами-кнопками на базе библиотеки классов MFC.....	94
5.2.1. Создание управляющих элементов-кнопок и их обработка.....	105
5.3. Низкоуровневое Windows-приложение с дочерними кнопками и окнами.....	109

5.4. Windows-приложение с дочерними кнопками и окнами на базе библиотеки классов MFC.....	121
5.5. Вопросы и упражнения для самопроверки	129

Глава 6. Ресурсы: меню, ускорители и таблица строк.

"Горячие" клавиши	131
6.1. Ресурсы. Редактор ресурсов.....	131
6.2. Приложение на базе API с ускорителями и меню	132
6.2.1. Ресурсы проекта. Работа с редактором ресурсов.....	141
6.2.2. Акселераторы	147
6.2.3. Программная поддержка ресурсов в исходном коде	149
6.2.4. Использование "горячих" клавиш при работе с меню	150
6.3. Приложение на базе MFC с акселераторами и меню.....	150
6.4. Вопросы и упражнения для самопроверки	161

Глава 7. Ресурсы: панели инструментов и всплывающие подсказки.

Строка статуса	163
7.1. Приложение на базе MFC с панелью инструментов, всплывающими подсказками и строкой статуса.....	164
7.2. Панель инструментов.....	174
7.3. Строка состояния	179
7.4. Вопросы и упражнения для самопроверки	181

Глава 8. Ресурсы: диалоговые окна и управляющие элементы..... 183

8.1. Пользовательские диалоговые окна	186
8.2. Демонстрационный пример с модальным диалогом и управляющими элементами — радиокнопками	189
8.2.1. Создание шаблона ресурсов диалогового окна.....	203
8.2.2. Программная поддержка модального диалогового окна с радиокнопками	205
8.3. Демонстрационный пример с немодальным диалоговым окном и управляющими элементами — однострочным редактором и статическим текстом.....	211
8.3.1. Окна редактирования: класс <i>CEdit</i> [5]	211
8.3.2. Демонстрационный пример <i>NoModalDlgUsgEdit</i>	214
8.3.3. Создание шаблона ресурсов немодального диалогового окна	221
8.3.4. Программная поддержка немодального диалогового окна.....	224
8.4. Демонстрационный пример с управляющими элементами — однострочным редактором и статическим текстом в главном окне	230
8.5. Вопросы и упражнения для самопроверки	238

Глава 9. Элементы управления: кнопки, элемент группировки, спин и элементы прокрутки [5]

241

9.1. Кнопки. Классы <i>CButton</i> и <i>CBitmapButton</i> библиотеки MFC.....	241
9.1.1. Группировка управляющих элементов	243

9.1.2. Отмечаемые кнопки (флажки)	254
9.1.3. Растровые кнопки	262
9.2. Спин (spin) с дружественным окном. Класс <i>CSpinButtonCtrl</i> библиотеки MFC	277
9.2.1. Стили, сообщения и методы класса <i>CSpinButtonCtrl</i>	278
9.2.2. Демонстрационная программа <i>UsgSpinEdit</i> : вращатели с дружественными окнами редактирования	280
9.3. Полоса прокрутки. Класс <i>CScrollBar</i> библиотеки MFC	290
9.3.1. Стили, сообщения полосы прокрутки и методы класса <i>CScrollBar</i>	291
9.3.2. Демонстрационная программа <i>UsgScroll</i> : использование полос прокрутки	294
9.4. Ползунок. Класс <i>CSliderCtrl</i> библиотеки MFC	302
9.4.1. Стили, сообщения ползунка и методы класса <i>CSliderControl</i>	303
9.4.2. Демонстрационная программа <i>UsgSlider</i> : использование ползунков	307
9.5. Вопросы и упражнения для самопроверки	313

Глава 10. Элементы управления: список, комбинированный список, индикатор прогресса и таймер [5]317

10.1. Список. Класс <i>CListBox</i> библиотеки MFC	317
10.1.1. Стили, сообщения списка и методы класса <i>CListBox</i>	318
10.1.2. Демонстрационная программа <i>UsgListBoxes</i> : стандартные списки	323
10.2. Комбинированный список. Класс <i>CComboBox</i> библиотеки MFC	332
10.2.1. Стили, сообщения комбинированного списка и методы класса <i>CComboBox</i>	332
10.2.2. Демонстрационная программа <i>UsgComboBoxes</i> : использование комбинированных списков	338
10.3. Индикатор прогресса. Класс <i>CProgressCtrl</i> библиотеки MFC. Таймер	350
10.3.1. Стили индикатора прогресса и методы класса <i>CProgressCtrl</i>	351
10.3.2. Работа с таймером	352
10.3.3. Демонстрационная программа <i>UsgProgressTimer</i> : использование индикатора прогресса и таймера	353
10.4. Вопросы и упражнения для самопроверки	362

Глава 11. Динамически подключаемые библиотеки [6]365

11.1. Точка входа DLL: функция <i>DllMain</i>	367
11.2. Создание и использование DLL расширений	368
11.2.1. Создание DLL расширений для приложения на базе MFC. Демонстрационный проект <i>FrameWndExDLL</i>	369
11.2.2. Тестирование DLL расширений для приложения без ресурсов на базе MFC. Демонстрационный проект <i>TestFrameWndExDLL</i>	378
11.2.3. Создание и тестирование DLL расширений для приложения с ресурсами на базе MFC. Демонстрационные проекты <i>UsgMenuExDLLResource</i> и <i>TestUsgMenuExDLLResource</i>	381
11.3. Вопросы и упражнения для самопроверки	384

Глава 12. Создание каркаса приложения на базе MFC с помощью мастера и его русификация [7]	387
12.1. Создание каркаса приложения на базе MFC. Демонстрационные проекты MDIApp и SDIApp	387
12.2. Настройка ресурсов каркаса приложения на базе MFC, полученного с помощью MFC Application Wizard	397
12.3. Вопросы и упражнения для самопроверки	403
Глава 13. Модификация каркаса приложения на базе MFC, полученного с помощью мастера [7]	405
13.1. Добавление нового меню и кнопок на панель инструментов. Демонстрационные проекты MDIApp2 и SDIApp2	405
13.2. Создание и включение русифицированной справки для элементов интерфейса [7]	414
13.3. Вопросы и упражнения для самопроверки	423
Приложение 1. Ответы и решения к вопросам и упражнениям для самопроверки	425
П1.1. Глава 1	425
П1.2. Глава 2	428
П1.3. Глава 3	439
П1.4. Глава 4	443
П1.5. Глава 5	448
П1.6. Глава 6	450
П1.7. Глава 7	455
П1.8. Глава 8	457
П1.9. Глава 9	462
П1.10. Глава 10	468
П1.11. Глава 11	471
П1.12. Глава 12	474
П1.13. Глава 13	478
Приложение 2. Тесты и курсовое проектирование. Варианты заданий	485
П2.1. Низкоуровневое проектирование Windows-приложений (гл. 2). Варианты тестов	485
П2.2. Высокоуровневое проектирование Windows-приложений на базе библиотеки классов MFC (гл. 4). Варианты тестов	487
П2.3. Windows-приложения с дочерними окнами (гл. 5). Варианты тестов	488
П2.4. Ресурсы: меню, ускорители и таблица строк. "Горячие" клавиши (гл. 6). Варианты тестов	490
П2.5. Ресурсы: панели инструментов, строка статуса и всплывающие подсказки (гл. 7). Варианты тестов	491
П2.6. Ресурсы: окна диалога и управляющие элементы (гл. 8). Варианты тестов	493

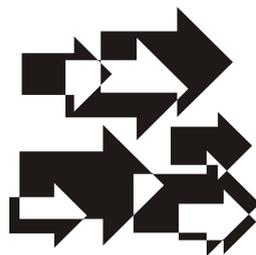
П2.7. Управляющие элементы: кнопки и элементы прокрутки (гл. 9). Варианты тестов	493
П2.8. Управляющие элементы: список, комбинированный список, индикатор прогресса и таймер (гл. 10). Варианты тестов	495
П2.9. Динамически подключаемые библиотеки (гл. 11). Варианты тестов.....	496
П2.10. Создание каркаса MFC-приложения с помощью мастера и его русификация (гл. 12). Варианты тестов.....	498
П2.11. Модификация каркаса приложения на базе MFC, полученного с помощью мастера (гл. 13). Варианты тестов.....	498
П2.12. Экзаменационное тестирование.....	498
П2.13. Курсовое проектирование. Варианты заданий	499
П2.13.1. Обработка текстов. Варианты заданий [1].....	501
П2.13.2. Обработка массивов. Варианты заданий [1].....	503
П2.13.3. Решение геометрических задач. Варианты заданий [1].....	507

Приложение 3. Технология .NET. Создание и отладка оконных приложений в Microsoft Visual Studio 2005. Справочная система.....511

ПЗ.1. Создание оконного приложения на основе Windows API	513
ПЗ.1.1. Создание пустого проекта оконного приложения.....	513
ПЗ.1.2. Создание нового файла и включение его в проект	515
ПЗ.1.3. Добавление в проект существующего файла.....	516
ПЗ.1.4. Открытие существующего проекта	516
ПЗ.1.5. Прекомпиляция стандартных заголовочных файлов.....	518
ПЗ.2. Создание оконного приложения на основе библиотеки классов MFC.....	519
ПЗ.2.1. Создание пустого проекта оконного приложения.....	520
ПЗ.2.2. Добавление в проект оконного приложения необходимых классов и методов с использованием мастеров.....	521
ПЗ.2.3. Добавление в проект объекта типа <i>MainThread</i> и модификация файлов, добавленных в каркас приложения	525
ПЗ.2.4. Прекомпиляция стандартных заголовочных файлов	526
ПЗ.2.5. Об использовании файлов созданного проекта оконного приложения FrameWnd_PCH.....	527
ПЗ.2.6. Использование других мастеров при создании приложений на базе MFC.....	528
ПЗ.3. Основы работы с редактором ресурсов.....	528
ПЗ.3.1. Добавление в проект ресурсов и их настройка.....	528
ПЗ.3.2. Создание и редактирование меню и команд.....	529
ПЗ.3.3. Создание и редактирование акселераторов	530
ПЗ.3.4. Создание и настройка панелей инструментов и кнопок.....	531
ПЗ.3.5. Создание и настройка шаблона ресурсов диалогового окна.....	532
ПЗ.4. Некоторые особенности IDE	533
ПЗ.5. Отладка приложения.....	535
ПЗ.5.1. Средства отладки IDE.....	535
ПЗ.5.1.1. Компиляция. Устранение синтаксических ошибок	535
ПЗ.5.1.2. Отладка приложения. Устранение логических (алгоритмических) ошибок.....	537

ПЗ.5.2. Программные средства отладки [8].....	541
ПЗ.5.2.1. Макрос <i>ASSERT_VALID</i>	541
ПЗ.5.2.2. Макрос <i>TRACE</i>	542
ПЗ.6. Тестирование приложения	543
ПЗ.7. Использование встроенной справочной системы	544
ПЗ.7.1. Команда <i>Help Search</i>	545
ПЗ.7.2. Команда <i>Help Contents</i>	546
ПЗ.7.3. Команда <i>Help Index</i>	548
ПЗ.7.4. Команда <i>Help Dynamic Help</i>	548
ПЗ.7.5. Команда <i>Help Index Results</i>	548
ПЗ.7.6. Остальные команды меню <i>Help</i>	550
Приложение 4. Описание прилагаемого компакт-диска	553
Предметный указатель	559

ГЛАВА 1



Базовые концепции программирования [3]

Особенность создания Windows-приложений, т. е. приложений, предназначенных для работы под управлением операционной системы (ОС) Windows (далее Windows), заключается в том, что здесь применяются специальные методики программирования и используется своя терминология, которую можно разделить на две большие категории:

- терминология, связанная с пользовательским интерфейсом (меню, диалоговые окна, пиктограммы и т. д.);
- терминология, относящаяся непосредственно к программированию (сообщения, вызовы функций и т. д.).

Примечание

Чтобы вы могли эффективно общаться и легко понимать друг друга, внимательно изучите все описанные далее термины и понятия.

1.1. Что представляет собой окно?

Окно — это специальная прямоугольная область экрана. Все элементы окна, его размер и внешний вид контролируются открывающей его программой. Каждый щелчок мышью, выполняемый пользователем на каком-либо элементе окна, вызывает ответные действия приложения. Многозадачность в Windows заключается, в частности, в возможности одновременного открытия окон нескольких приложений или же нескольких окон одного приложения. Активизируя с помощью мыши или клавиатуры то или иное окно, пользователь дает системе понять, что последующие команды и данные следует направлять именно этому окну.

1.2. Компоненты окна

Стандартный внешний вид окон Windows-приложений и предсказуемость работы различных их *компонентов* позволяют пользователям чувствовать себя уверенно с новыми приложениями и легко разбираться в принципах их работы. Основные компоненты любого окна показаны на рис. 1.1.

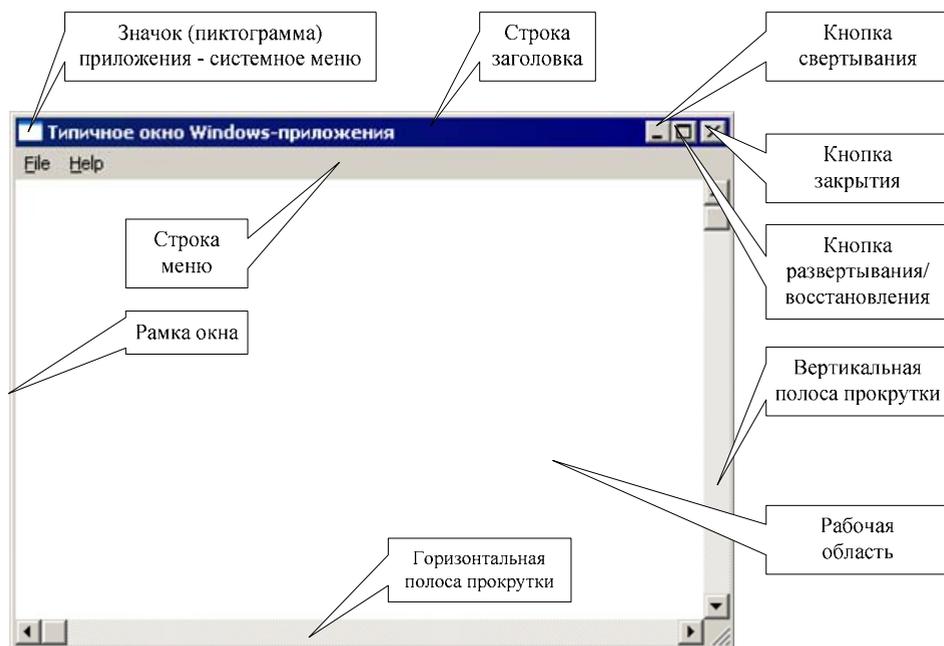


Рис. 1.1. Основные компоненты окна

1.2.1. Рамка

Обычно каждое окно заключается в небольшую *рамку*. Новичку может показаться, что функции рамки сводятся только к отделению окна от остальных частей экрана. Но в действительности это не так. Рамка окна, как правило, является и средством *масштабирования*. Размер окна приложения при его соответствующем стиле можно изменить. Для этого достаточно поместить указатель мыши на рамку и перетащить его, удерживая нажатой левую кнопку мыши.

1.2.2. Строка заголовка

Имя приложения, которому принадлежит открытое окно, отображается в *строке заголовка*, в верхней части окна. Строка заголовка является обяза-

тельным элементом всех окон приложений и позволяет пользователю легко определить, какому приложению принадлежит конкретное окно, если в системе запущено одновременно несколько приложений. Строка заголовка активного окна выделяется альтернативным цветом, чтобы активное окно легко можно было отличить от неактивных окон.

1.2.3. Значок (пиктограмма) приложения

Другим обязательным элементом любого окна является расположенный в его левом верхнем углу *значок приложения*. Этот значок обычно представляет собой маленький логотип приложения. Щелчок на значке приводит к открытию системного меню.

1.2.4. Системное меню

В *системном меню* представлены стандартные команды управления окном. Например, для локализованной, русскоязычной ОС: **Восстановить**, **Переместить**, **Размер**, **Свернуть**, **Развернуть** и **Закреть** (рис. 1.2).

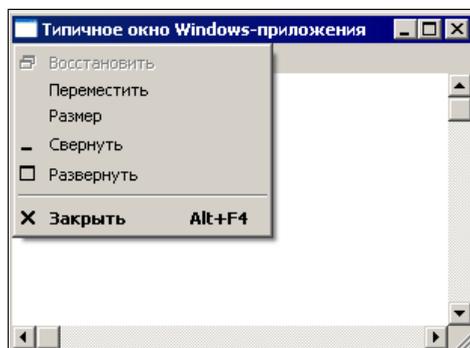


Рис. 1.2. Системное меню

1.2.5. Кнопка свертывания

В правом верхнем углу большинства окон приложений имеются три кнопки. Крайняя левая из них предназначена для *свертывания окна* в пиктограмму на панели задач. Такой же результат можно получить с помощью команды **Свернуть** системного меню.

1.2.6. Кнопка развертывания/восстановления

Средняя кнопка в правом верхнем углу либо *разворачивает окно* на весь экран, либо *восстанавливает* его прежние размеры, если окно уже развернуто.

Такой же результат можно получить с помощью команд **Развернуть** и **Восстановить** системного меню.

1.2.7. Кнопка закрытия

Крайняя правая кнопка в правом верхнем углу предназначена для *закрытия приложения*. После закрытия окна активным автоматически становится окно следующего приложения. Закрыть окно можно также с помощью команды **Закрыть** системного меню.

1.2.8. Вертикальная полоса прокрутки

В некоторых случаях окно приложения может содержать *вертикальную полосу прокрутки*, которая располагается по правому краю окна. В верхней и нижней частях полосы находятся кнопки со стрелками, направленными вверх и вниз соответственно. Вдоль самой полосы располагается бегунок. Положение бегунка показывает, какая часть окна или документа отображается в данный момент на экране. Перетаскивая бегунок с помощью мыши или клавиатуры, можно выбрать нужную часть многостраничного документа. Щелчок мышью на кнопке со стрелкой приведет к смещению содержимого окна на одну строку вверх или вниз, а щелчок на свободном пространстве выше или ниже бегунка — на одну экранную страницу вверх или вниз.

1.2.9. Горизонтальная полоса прокрутки

Окно может быть также оснащено *горизонтальной полосой прокрутки*, которая располагается по нижнему краю окна и работает аналогично вертикальной полосе прокрутки. Горизонтальная полоса прокрутки предназначена для выведения на экран частей документов, состоящих из большого числа столбцов. Щелчок мышью на кнопках со стрелками приведет к смещению содержимого окна на один столбец влево или вправо. Щелчок на областях между кнопками со стрелками и бегунком смещает изображение на одну экранную страницу влево или вправо.

1.2.10. Строка меню

В большинстве приложений, под строкой заголовка, находится *строка меню*, содержащая наборы команд и опций программы. Обычно для выбора команд меню используется мышь, но эти действия можно выполнить и с помощью клавиатуры. Каждому элементу меню, как правило, соответствует *клавиша быстрого вызова* ("горячая" клавиша), выделенная подчеркиванием в названии элемента. Чтобы вызвать данный элемент, нужно последовательно нажать клавишу <Alt> и соответствующую клавишу быстрого вызова. Так, по-

следовательное нажатие клавиш <Alt> и <F> для окна, представленного на рис. 1.1, открывает меню **File** (Файл). С помощью встроенного в IDE редактора ресурсов вы можете создавать собственные меню.

1.2.11. Рабочая область

Рабочая область обычно занимает большую часть окна. Именно в эту область программа выводит результаты своей работы.

Примечание

Наряду с перечисленными компонентами окна имеются и другие компоненты, такие как панели инструментов с кнопками, строка статуса, управляющие элементы (всевозможные кнопки, элементы редактирования, различные списки, индикаторы прогресса и т. п.), которые будут рассмотрены далее.

1.3. Классы окон

Чтобы два окна выглядели и работали совершенно одинаково, они оба должны базироваться на общем *классе окна*. В приложениях класс окна регистрируется программой в процессе инициализации. Зарегистрированный класс становится доступным для всех программ, запущенных в данный момент в системе. Как мы увидим далее, в случае использования библиотеки классов MFC, вся работа по регистрации классов окон выполняется автоматически, что существенно облегчает работу программиста.

Благодаря тому, что окна приложения создаются на основе общего базового класса, значительно сокращается объем информации, которую при этом следует указывать. Поскольку класс окна содержит в себе описания элементов, общих для всех окон данного класса, нет необходимости повторять эти описания при создании каждого нового окна. К тому же в приложениях, использующих функции API, все окна одного класса используют одну общую оконную процедуру (функцию), обеспечивающую работу с различными однотипными окнами. Это позволяет избежать дублирования кода.

1.4. Графические объекты, используемые в окнах

Примерами *графических объектов*, с которыми можно обращаться как с единым целым и которые выступают элементами пользовательского интерфейса, являются: строка меню, кнопки, полосы прокрутки и т. д. Другие, широко используемые графические объекты оконных приложений Windows кратко будут описаны далее.

1.4.1. Значки

Значками называются маленькие графические изображения, выполняющие опознавательную функцию. Так, значки приложений на панели задач позволяют легко определить, какие программы в настоящий момент запущены, даже если названия программ не отображаются целиком. Значки могут быть полезны и в самих приложениях, поскольку с их помощью можно привлекать внимание пользователей к сообщениям об ошибках и различным предупреждениям. В состав операционной системы Windows входит набор стандартных значков, в частности, стилизованный знак вопроса, восклицательный знак и ряд других значков. С помощью встроенного в IDE редактора ресурсов вы можете создавать собственные значки.

1.4.2. Указатели мыши

Указатели мыши также являются графическими объектами, используемыми для отслеживания перемещения мыши. Вид указателя может меняться в зависимости от выполняемого задания и состояния системы. Например, стандартный указатель в виде стрелки изменяет свой вид на изображение песочных часов в том случае, если система занята. С помощью встроенного в IDE редактора ресурсов вы можете создавать собственные указатели мыши.

1.4.3. Текстовые курсоры

Курсоры предназначены для указания места, куда следует осуществлять ввод текстовых данных. Отличительной особенностью курсоров является их мерцание. В большинстве текстовых редакторов и полях диалоговых окон в качестве курсора применяется курсор в виде символа "I". Обратите внимание, что в Windows нет (в отличие от значков и указателей мыши) коллекции готовых курсоров.

1.4.4. Окна сообщений

Окна сообщений представляют собой разновидность диалоговых окон, содержащих строку заголовка, значок (значки), текст сообщения и кнопку (кнопки). На рис. 1.3 показано стандартное окно сообщения, которое появляется при закрытии окна программы Notepad (Блокнот) в том случае, если в нем содержатся несохраненные данные.

Окно сообщений создается путем вызова функции `MessageBox`, аргументы которой задают текст заголовка окна, текст сообщения, какой из стандартных значков Windows использовать (если это необходимо) и какой набор кнопок

выводить. В частности, можно вызывать окна со следующими комбинациями кнопок: **Abort/Retry/Ignore** (Прервать/Повторить/Игнорировать), **ОК**, **Yes/No** (Да/Нет), **Yes/No/Cancel** (Да/Нет/Отмена), **ОК/Cancel** (ОК/Отмена) и **Retry/Cancel** (Повторить/Отмена).

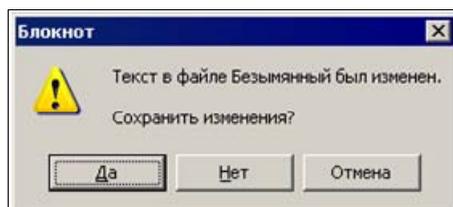


Рис. 1.3. Окно сообщения текстового редактора Notepad

1.4.5. Диалоговые окна

Диалоговые окна содержат наборы различных элементов управления. Они позволяют пользователю задавать опции и параметры программы, которой принадлежит диалоговое окно. Пример диалогового окна для настройки параметров печати показан на рис. 1.4. Windows автоматически отображает элементы управления, содержащиеся в окне. Внешний вид диалогового окна разрабатывается с помощью встроенного в IDE редактора ресурсов.

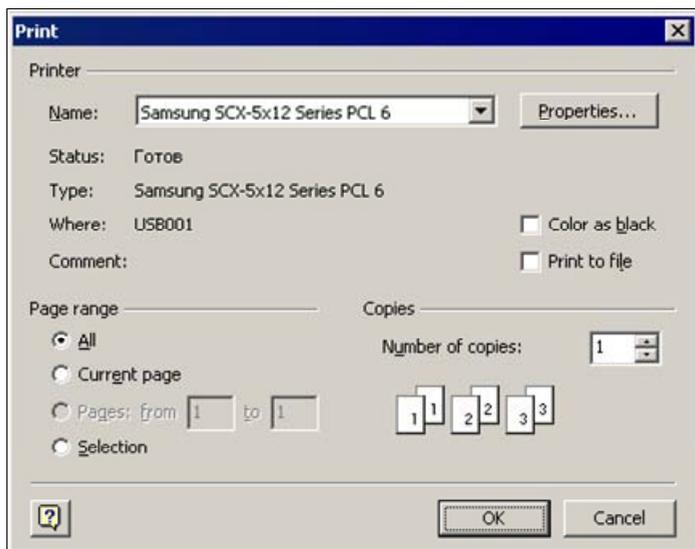


Рис. 1.4. Диалоговое окно настройки параметров печати

1.4.6. Шрифты

Шрифт в Windows — это графический ресурс, содержащий набор символов определенного типа. Шрифты бывают растровые, контурные и масштабируемые.

Растровый шрифт (raster font) представляет символы с помощью растровых изображений. Такие изображения плохо поддаются масштабированию, из-за чего страдает качество образов.

Контурный шрифт (stroke font) представляет символы с помощью линий. Такие шрифты предназначены, прежде всего, для графопостроителей (плоттеров).

Масштабируемый шрифт TrueType, (true type font) представляет символы с помощью линий и сплайновых кривых. Такие шрифты масштабируются практически до любого размера без ухудшения качества образов.

Примечание

Всегда стремитесь использовать масштабируемые шрифты.

Существует набор функций, с помощью которых можно манипулировать начертанием символов для получения форматированного текста. В приложениях можно использовать как стандартные шрифты, так и пользовательские шрифты. Встроенные функции позволяют получать, на базе основного шрифта, полужирное начертание, курсив, подчеркнутый текст и изменять размер шрифта. Внешний вид шрифта можно сделать независимым от типа устройства, на которое выводится текст. Так, при использовании технологии TrueType обеспечивается соответствие между внешним видом шрифта на экране и шрифта, выводимого при печати.

1.4.7. Точечные рисунки

Точечные рисунки представляют собой точную копию части экрана, снятую попиксельно. Тот факт, что изображение является точным образом экрана, устраняет необходимость в каких-либо дополнительных преобразованиях, что существенно сокращает время вывода изображения на экран. В Windows точечные рисунки наиболее широко применяются для двух целей. Во-первых, они служат изображениями всевозможных кнопок и значков, например, стрелок полос прокрутки и кнопок панелей инструментов. Другой областью применения точечных рисунков являются кисти, с помощью которых рисуются и заполняются цветом различные геометрические фигуры на экране.

Точечные рисунки можно создавать и модифицировать с помощью встроенного редактора ресурсов.

1.4.8. Перья

Перья предназначены для рисования геометрических фигур и различных контуров. Перья характеризуются тремя основными параметрами:

- шириной линии;
- стилем (точечный, штрихпунктирный, непрерывный);
- цветом.

Существует два готовых пера: одно для рисования черных линий, другое — для рисования белых. С помощью специальных функций вы можете создавать собственные перья.

1.4.9. Кисти

Кисти предназначены для заливки объектов цветом, выбранным из заданной палитры. Минимальный размер кисти — 8×8 пикселей. Кисть также характеризуется тремя параметрами:

- размером;
- шаблоном заливки;
- цветом.

Заливка может быть сплошной, штриховой, диагональной или представлять собой узор, заданный пользователем.

1.5. Принципы обработки сообщений

Ни одно приложение в Windows не отображает свои данные непосредственно на экране, не обрабатывает напрямую прерывания устройств и не выводит данные непосредственно на печать. Вместо всего этого приложение вызывает встроенные функции Windows и ожидает от системы соответствующих сообщений.

Операционная система Windows является *событийно-управляемой* ОС. Этот термин означает, что отдельные части ОС взаимодействуют между собой, а также с прикладными программами посредством сообщений.

Сообщение — это форма регистрации событий в операционной системе (или просто в системе). Система использует сообщения для того, чтобы сигнализировать о совершении событий.

Подсистема сообщений в Windows, используемая в операционной системе и пользовательских приложениях, — это средство распределения информации в многозадачной среде. С точки зрения приложения, сообщение — это уве-

домление о некотором произошедшем событии, на которое приложение должно отреагировать определенным образом. Такое событие может быть инициировано пользователем, например, нажатием клавиши или перемещением мыши, изменением размера окна или выбором команды из меню. Но события могут порождаться и самим приложением.

Особенность этого процесса состоит в том, что приложение должно быть полностью ориентировано на прием и обработку сообщений. Программа должна быть готова в любой момент принять сообщение, определить его тип, выполнить соответствующую обработку и вновь перейти в режим ожидания до поступления следующего сообщения.

Приложения ОС Windows существенно отличаются от приложений, написанных для MS DOS. ОС Windows открывает приложениям доступ к сотням встроенных функций, которые можно вызывать напрямую (низкий уровень) или косвенно (высокий уровень), посредством библиотек типа MFC. Эти функции содержатся в ряде модулей, таких как KERNEL, GDI и USER. Функции модуля KERNEL отвечают за управление памятью, загрузку приложений, выполнение приложений и распределение системных ресурсов. Модуль GDI содержит функции создания и отображения графических объектов, а модуль USER отвечает за выполнение всех других функций, обеспечивающих взаимодействие приложений с пользователями и средой ОС Windows.

1.5.1. Формат сообщений

Сообщения используются для информирования приложения о том, что в системе произошло то или иное событие. На практике, сообщения направляются не столько самому приложению, сколько определенному окну, открытому этим приложением.

Реально в Windows существует только один механизм обработки сообщений — системная очередь сообщений. Но каждое выполняющееся приложение организывает и свою очередь. Функции модуля USER, в частности, ответственны за передачу сообщений из системной очереди в очередь конкретного приложения. Таким образом, в очереди конкретного приложения накапливаются сообщения, адресованные любому окну, открытому данным приложением.

Независимо от типа, все сообщения для 32-разрядных версий Windows характеризуются четырьмя параметрами (рис. 1.5):

- дескриптором окна, которому адресуется данное сообщение;
- типом сообщения;
- еще двумя 32-разрядными параметрами.

Дескриптор окна	Тип сообщения	32-разрядный параметр	32-разрядный параметр

Рис. 1.5. Структура сообщения

Дескрипторы (handle, описатель) широко используются в приложениях ОС Windows. Дескриптором называется уникальный номер (беззнаковое 32-разрядное целое значение), который присваивается всем системным объектам, таким как: окна, элементы управления, меню, значки, перья и кисти, а также областям памяти, устройствам вывода и т. д.

Поскольку Windows позволяет одновременно открывать несколько копий одного приложения, операционная система должна иметь возможность отслеживать каждую копию в отдельности. Это достигается путем присвоения каждому экземпляру программы своего дескриптора.

Дескрипторы обычно служат в качестве индексов системной таблицы объектов. Благодаря тому, что доступ к объектам осуществляется по индексам таблицы, а не по их непосредственным адресам в памяти, Windows может динамически перераспределять ресурсы за счет обновления адресов в таблице. Например, если Windows связала некоторый ресурс приложения с 16-й строкой таблицы, то независимо от того, куда впоследствии Windows переместит этот ресурс, его текущий адрес всегда будет представлен в 16-й строке.

Тип сообщения (второй параметр) задается идентификатором, который определен в одном из файлов заголовков Windows. Для работы с идентификаторами сообщений в программу включается файл windows.h. Как правило, идентификаторы начинаются с двухсимвольного префикса, за которым следует символ подчеркивания. Так, оконные сообщения начинаются с префикса WM : WM_CREATE, WM_DESTROY, WM_SIZE, WM_PAINT, WM_QUIT, WM_COMMAND и др. Сообщения кнопок имеют префикс BM_ , полей — EM_ и т. д. В приложении можно также создать и зарегистрировать собственный тип сообщения, предназначенного для частных целей.

Последние два параметра сообщения несут дополнительную информацию. Их содержание может изменяться в зависимости от типа сообщения. Например, посредством этих параметров может передаваться информация о том, какая клавиша была нажата, какая команда меню активизирована и т. д.

Форматы некоторых оконных сообщений приведены на рис. 1.6—1.10. Разберем их.

Система посылает окну Windows сообщение WM_CREATE *после* его создания, но *до* появления образа окна на экране. Свой первый параметр сообщение