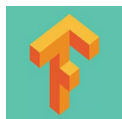


MFC 基础知识:主对话框与子对话框(一)

原创 Eastmount 最后发布于2013-06-08 02:21:56 阅读数 15452 ☆ 收藏

展开



Python+TensorFlow人工智能

该专栏为人工智能入门专栏，采用Python3和TensorFlow实现人工智能相关算法。前期介绍安装流程、基础语法...



Eastmount

¥9.90

订阅

(仅供使用VS MFC初学者学习,高手莫见笑)

在MFC中通常会使用点击一个按钮，弹出一个子对话框的基础知识，这些都是学习MFC的基础知识，也是非常重要的知识，这里我就简单的讲讲这些知识。

一. 设置主对话框

- 1.文件-新建项目(我设置的过程名为:EditSet)-MFC应用程序-该页面使用“基于对话框”-完成即可。
- 2.在“资源视图”中打开Dialog对话框，删除“TODO：在此处放置对话框控件”和“确定”、“退出”按钮。
- 3.在工具箱中添加一个按钮Button控件和一个编辑框Edit Control控件。可右键控件设置其属性。其ID我使用的就是默认的：IDC_BUTTON1、IDC_EDIT1.其中设置按钮的Caption为“子对话框”，即是设置其名称。
- 4.运行其显示的结果如下图所示：



二. 设置子对话框

- 1.在“资源视图”中添加一个新的对话框。右键Dialog，选择“添加资源”；
- 2.在弹出的对话框中双击Dialog，即实现新建一个对话框。默认名字为IDD_DIALOG1；



- 3.在子对话框中添加一个编辑框Edit Control控件，它的默认名为IDC_EDIT1,但它对应的是子对话框的ID名。点击状态栏的“测试对话框”按钮，测试当前对话框运行后的样式。

三. 主对话框调用子对话框(重点)

1.双击主对话框中的“子对话框”按钮，即可生成它相应的按钮函数。在XXXDlg.cpp文件(XXX为创建工程的过程名)中生成一个函数。

```
void CEditSetDlg::OnBnClickedButton1()
{
    // TODO:在此添加控件通知处理程序代码
}
```

它表示点击该按钮就会执行相应函数中的响应操作。

2.双击IDD_DIALOG1子对话框的空白处，为该对话框创建一个对话框类。（也可打开类向导添加对话框类）

3.在弹出的“MFC添加类向导”中输入要添加类名（我常用C+XXX+Dlg命名对话框类），同时默认的基础类为CDialogEx(扩展对话框类)，并自动生成SubDlg.h\cpp文件。



注意：VC6中默认Dialog的基础类是CDialog，VS2012中Dialog基础类默认选择是CDialogEx(Extend 扩展)。其中CDialogEx继承自CDialog，添加了一些功能：换背景图片、背景颜色。（后面还将设置子对话框的背景颜色）

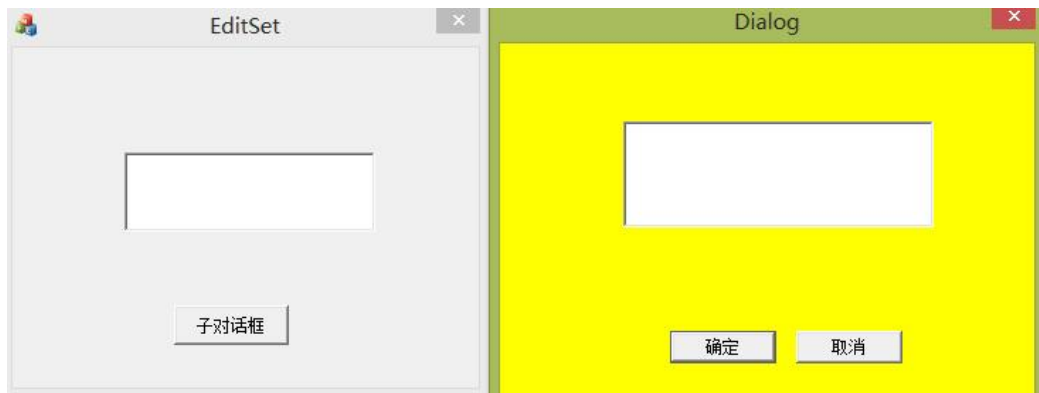
4.在要调用该对话框的主对话框XXXDlg.cpp中引用子对话框类，即添加：

```
//引用子对话框类
#include "SubDlg.h"
```

5.在XXXDlg.cpp中生成的按钮函数OnBnClickedButton1()中添加调用子对话框的代码。

```
void CEditSetDlg::OnBnClickedButton1()
{
    //实例自定义的子对话框类dlg
    CSubDlg dlg;
    //设置子对话框背景颜色黄色 CDialogEx中
    dlg.SetBackgroundColor(RGB(255,255,0));
    //DoModal点击按钮显示相应对话框
    if(dlg.DoModal() != IDOK)
    {
    }
}
```

6.运行如下图:当点击主对话框的“子对话框”按钮时，显示一个黄色背景的子对话框。



这样主对话框调用子对话框的基本步骤就实现了,上图中黄色的及为子对话框,当点击按钮后会弹出该对话框.希望大家能了解MFC的这一基础知识,同时下面这个博客中介绍了主对话框调用子对话框的几个步骤,方便大家学习:

<http://blog.21ic.com/user1/7447/archives/2011/83411.html>

这里要感谢很多博客,它们让我学到了很多知识,最后高手莫见笑,希望能帮助到大家吧!若有错误见谅.

(2013-6-8 夜2点 By:Eastmount)

👍 点赞 3 ☆ 收藏 ➦ 分享 ...



Eastmount 博客专家

发布了455 篇原创文章 · 获赞 6523 · 访问量 509万+

他的留言板

关注