

[ WGI demo ]

# The CFS Definition of WGI demo Project

[ V0.7 ]

版权所有，保留所有权利！

作者：赵平智

2011. 08. 06

★ 版权所有，保留所有权利 ★

## 文档修订记录

版本号	变更内容	日期	变更人
V0.6	创建。	20110706	赵平智
V0.7	修改补充。	20110806	赵平智

版权所有，保留所有权利！

## 目录

1	前言 .....	3
2	函数 .....	3
2.1	LOADPICTUREFILE (加载图片文件) .....	3
2.2	ISPOINTINPOLYGON (判断一点是否在一个多边形内) .....	3
2.3	ISINTER2LINES (判断两条线段是否相交) .....	4
2.4	ISINTER2POLYGONS (判断两个多边形是否相交) .....	4
2.5	ISINTER2RECTS (判断两个在同一平面的矩形是否相交) .....	5
2.6	REFRESH_DCLL_PFIRSTIIRSBDT (刷新 pFIRSTIIRSBDT 双向循环链表) .....	5
2.7	CALCULATEIRROLL (做好内部矩形滚动前的一些数值计算) .....	6
2.8	MAKECURRENTBITMAP (生成当前位图) .....	6
2.9	PAINT (显示当前位图) .....	7
2.10	REPAINTSUPERIOR (重新绘制上级对象) .....	7
2.11	ACTIVATE (激活对象) .....	8
2.12	DEACTIVATE (使对象退出激活状态) .....	8
3	XXX.....	9

## 1 前言

WGI 是用 OIOIC 技术实现的 GUI (图形用户界面) 库, 也是 OIOIC 技术的代表作。  
OIOIC 是一种专为 C 语言设计的全新的面向对象编程机制。

WGI 下载地址: <http://code.google.com/p/oic-wgi/downloads/list>

OIOIC 下载地址: <http://code.google.com/p/oioic/downloads/list>

## 2 函数

### 2.1 LoadPictureFile (加载图片文件)

* 需求编号:	
* 需求功能:	加载图片文件。
* 函 数:	HBITMAP LoadPictureFile(const TCHAR* adrame)
* 描 述:	加载图片文件, SE 函数。
* 参 数:	adrame- [IN] address and name, 图片地址和名称。
* 返 回:	非 NULL - 加载成功; NULL - 加载失败。
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

### 2.2 IsPointInPolygon (判断一点是否在一个多边形内)

* 需求编号:	
* 需求功能:	判断一点是否在一个多边形内。
* 函 数:	BOOL IsPointInPolygon(int x, int y, const POLYGON* pplg)
* 描 述:	判断一点是否在一个多边形内, SE 函数。
* 参 数:	x - [IN] 点的 X 轴坐标; y - [IN] 点的 Y 轴坐标; pplg - [IN] 指向多边形。
* 返 回:	TRUE - 点在多边形内, FALSE - 点不在多边形内。
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智

* 使用者:	
* 版本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

### 2.3 IsInter2Lines (判断两条线段是否相交)

* 需求编号:	
* 需求功能:	判断两条线段是否相交。
* 函数:	BOOL IsInter2Lines(int xb1, int yb1, int xe1, int ye1, int xb2, int yb2, int xe2, int ye2)
* 描述:	判断两条线段是否相交, SE 函数。
* 参数:	xb1 - [IN] 第一条线起点的 X 轴坐标; yb1 - [IN] 第一条线起点的 Y 轴坐标; xe1 - [IN] 第一条线终点的 X 轴坐标; ye1 - [IN] 第一条线终点的 Y 轴坐标; xb2 - [IN] 第二条线起点的 X 轴坐标; yb2 - [IN] 第二条线起点的 Y 轴坐标; xe2 - [IN] 第二条线终点的 X 轴坐标; ye2 - [IN] 第二条线终点的 Y 轴坐标。
* 返回:	TRUE - 相交, FALSE - 不相交。
* 定义者:	赵平智
* 设计者:	赵平智
* 实现者:	赵平智
* 使用者:	
* 版本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备注:	b: begin, e: end
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

### 2.4 IsInter2Polygons (判断两个多边形是否相交)

* 需求编号:	
* 需求功能:	判断两个多边形是否相交。
* 函数:	BOOL IsInter2Polygons(const POLYGON plg1, const POLYGON plg2)
* 描述:	判断两个多边形是否相交 (包括内含), SE 函数。

* 参 数:	p1g1 - [IN] 第一个多边形; p1g2 - [IN] 第二个多边形。
* 返 回:	TRUE - 相交, FALSE - 不相交。
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.5 IsInter2Rects (判断两个在同一平面的矩形是否相交)

* 需求编号:	
* 需求功能:	判断两个在同一平面的矩形是否相交。
* 函 数:	BOOL IsInter2Rects(const RECT* pSrcRect1, const RECT* pSrcRect2, RECT* pDstRect)
* 描 述:	判断两个平面矩形是否相交 (包括内含), SE 函数。
* 参 数:	pSrcRect1 - [IN] 第一个多边形。 pSrcRect2 - [IN] 第二个多边形。 pDstRect - [OUT] 这个参数可以为 NULL, 如果不为 NULL, 输出两个矩形相交的部分 (也是矩形), 如果两个矩形不相交, 就把这个结构体置空。
* 返 回:	TRUE - 相交, FALSE - 不相交。
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.6 Refresh\_DCLL\_pFirstIIRSbdt (刷新 pFirstIIRSbdt 双向循环链表)

* 需求编号:	
* 需求功能:	刷新 pFirstIIRSbdt 所指的双向循环链表。
* 函 数:	void Refresh_DCLL_pFirstIIRSbdt (OBJECT* This)

* 描 述:	刷新 pFirstIIRSbdt 所指的双向循环链表。VObject 节点函数。
* 参 数:	
* 返 回:	
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	DCLL - Doubly Circularly Linked List, 双向循环链表。
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.7 CalculateIRRoll (做好内部矩形滚动前的一些数值计算)

* 需求编号:	
* 需求功能:	做好内部矩形滚动前的一些数值计算。
* 函 数:	void CalculateIRRoll(OBJECT* This, long dx, long dy)
* 描 述:	做好内部矩形滚动前的一些数值计算。VObject 节点函数。
* 参 数:	dx - [IN] 沿 X 坐标轴的滚动增量, 可以为负值; dy - [IN] 沿 Y 坐标轴的滚动增量, 可以为负值。
* 返 回:	
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	IR = Inner Rectangle。
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.8 MakeCurrentBitmap (生成当前位图)

* 需求编号:	
* 需求功能:	生成当前位图 EM_VOBJECT.hBmpCurrent。
* 函 数:	static void MakeCurrentBitmap(OBJECT* This, const HBITMAP hBmpBackground)
* 描 述:	生成当前位图 EM_VOBJECT.hBmpCurrent。VObject 节点函数。

* 参 数:	hBmpBackground - [IN] 背景位图, 背景位图即没有绘制下级对象的干净位图。
* 返 回:	无
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.9 Paint (显示当前位图)

* 需求编号:	
* 需求功能:	显示当前位图 EM_VOBJECT.hBmpCurrent。
* 函 数:	static void Paint(OBJECT* This)
* 描 述:	显示当前位图 EM_VOBJECT.hBmpCurrent。VObject 节点函数。
* 参 数:	
* 返 回:	无
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.10 RepaintSuperior (重新绘制上级对象)

* 需求编号:	
* 需求功能:	重新绘制上级对象。
* 函 数:	static void RepaintSuperior(OBJECT* This)
* 描 述:	重新绘制上级对象。VObject 节点函数。
* 参 数:	
* 返 回:	无
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智



* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.11 Activate (激活对象)

* 需求编号:	
* 需求功能:	激活对象
* 函 数:	static void Activate(OBJECT* This)
* 描 述:	激活对象, MSG_WGI_ACTIVATE 行为调用。VObject 节点函数。
* 参 数:	
* 返 回:	无
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8
* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

## 2.12 Deactivate (使对象退出激活状态)

* 需求编号:	
* 需求功能:	使对象退出激活状态
* 函 数:	static void Deactivate(OBJECT* This)
* 描 述:	使对象退出激活状态, MSG_WGI_DEACTIVATE 行为调用。VObject 节点函数。
* 参 数:	
* 返 回:	无
* 定 义 者:	赵平智
* 设 计 者:	赵平智
* 实 现 者:	赵平智
* 使 用 者:	
* 版 本:	V1.0.8

* 更新日期:	20110713
* 备 注:	
* 修改记录:	
* 测试要点:	
设 计	

### 3 xxx

版权所有，保留所有权利！