**Лабораторная работа**

**1**          **Диалоговые окна. Элементы управления в диалоговых окнах**

***1.1 Цель работы***

Изучение вопросов применения диалоговых панелей для организации пользовательского интерфейса приложения. Получение навыков создания и применения в приложении пользовательских и стандартных диалоговых окон.

***1.2 Задание***

1.       Создать и проверить работу модального диалогового окна «О программе…» В диалоговом окне должны отображаться: иконка – логотип программы; сведения о программе; сведения о разработчике – фамилия, инициалы, группа; текущие дата и время.

2.       Создать и проверить работу модального диалогового окна, обеспечивающего чтение выбранного в стандартном диалоге текстового файла и отображение его содержимого в поле редактора.

3.       Создать и проверить работу немодального диалогового окна осуществляющего отображение содержимого файла с растровым изображением (расширение bmp).

4.       Создать диалоговое окно с элементами управления Edit, ListBox, Button согласно задаче, рассмотренной на лекции (см. презентацию 2). Кнопки «В буфер» и «В список» разместить на шаблоне панели, созданном в виде ресурса приложения. Элементы «Список» и «Редактор» создаются в обработчике WM\_INITDIALOG. В обработчике WM\_COMMAND обеспечить требуемую функциональность. Окно открывается по команде в главном меню.

***1.3***       ***Выполнение работы***

**1.3.1**      **Подготовка.**

1) Изучите вопросы назначения, создания и применения диалоговых панелей для организации пользовательского интерфейса приложения.

Подготовьте рабочее пространство и проект.

Создайте проект **SP\_PR5** типа **Win32 Application**. Добавьте необходимые файлы для создания приложение с главное окном и обработкой сообщений. Обеспечьте обработку сообщений **WM\_CREATE**, **WM\_PAINT**, **WM\_DESTROY**. Добавьте в сценарий ресурсов проекта описание ресурса меню с элементами **"Файл", "Просмотр", "Справка".**

В меню **"Файл"** включите команды: **"Открыть"** (идентификатор **IDM\_FILE\_OPEN**), **"Выход Alt+x"** (идентификатор **IDM\_FILE\_EXIT**).

В меню **"Просмотр"** включите команды: **"Текст"**(идентификатор **IDM\_VIEW\_TEXT**), **"Графика"**(идентификатор **IDM\_VIEW\_BMP**).

В меню **"Справка"** включите команды: **"Содержание справки"**, **"О программе...".**

Подключите меню к окну приложения.

Добавьте обработку сообщения **WM\_COMMAND** для команд меню в виде заглушек, содержащих вызов функции ***MessageBox*** с выводом текста *"Выбрана команда ХХХ",*где ХХХ - текст соответствующей строки меню.

Реализуйте команду **"Выход":***{... DestroyWindow(hWnd); }.*

**Рекомендация.**Исходные тексты можно взять из предыдущей работы.

Постройте приложение и убедитесь в его работоспособности.

**1.3.2**      **Создание диалогового окна “О программе...”**

В диалоговом окне должны отображаться: иконка – логотип программы; сведения о программе; сведения о разработчике – фамилия, инициалы, группа; текущие дата и время.

Для вызова обработчиков сообщений в оконной процедуре использовать макрокоманду HANDLE\_MSG.

**Рекомендуемый порядок действий**

►      Вставьте в файл сценария ресурсов приложения описание ресурса типа Dialog.

►      Разместите на форме элемент типа Icon, элементы Static для отображения текста, оставьте кнопку OK.

►      Добавьте к тексту приложения код процедуры обработки сообщений диалогового окна. Обрабатываемое событие – нажатие кнопки «OK». Это событие приводит к закрытию диалогового окна.

►      В оконной процедуре главного окна реализуйте обработчик команды "О программе..." таким образом, чтобы  по этой команде выводилось модальное диалоговое окно «О программе» в соответствии с созданным шаблоном.

**1.3.3**      **Создание модального диалога**

Создать модальное диалоговое окно с редактором текста, кнопкой «OK» и кнопкой «Загрузить». В начальном состоянии фокус ввода передан кнопке «Загрузить», а в поле редактора отображается текст «Шаг 1. Начало работы». При нажатии на кнопку реализуется чтение выбранного в стандартном диалоге «Open File»текстового файла и отображение его содержимого в поле редактора.

Диалоговое окно открывается по команде "Текст" из меню "Просмотр".

**Рекомендация**.

Выполняйте задание в несколько шагов:

Шаг 1. Создайте диалоговое окно с полем редактирования и кнопкой **«Загрузить».**Проверьте работу приложения с диалоговым окном.

Шаг 2 В оконную процедуру диалогового окна добавьте код, обеспечивающий для события ”нажата кнопка «Загрузить»” передачу текста из инициализированного текстовой строкой “Шаг 2. Стартовый текст” символьного массива  в поле редактирования на диалоговой панели. Проверьте работу.

Шаг 3. Добавьте код, обеспечивающий открытие заданного символьной константой текстового файла и чтение данных из файла в символьный массив <Buffer> ( пример приведен в  [ДОПОЛНЕНИИ К РАБОТЕ](file:///F:\%D0%A1%D0%A2%D0%B8%D0%90%D0%9E%D0%A1%20%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5%20%D0%BB%D0%B0%D0%B1%D1%8B\Sp_LB-1-5\sp_lb5\SP_LB5.files\SP_LB5_addin.htm)).

Шаг 4. Добавьте код, выполняющий вызов окна общего диалога открытия файла для выбора файла с его последующим открытием и чтением в символьный массив <Buffer> ( пример приведен в  [ДОПОЛНЕНИИ К РАБОТЕ](file:///F:\%D0%A1%D0%A2%D0%B8%D0%90%D0%9E%D0%A1%20%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5%20%D0%BB%D0%B0%D0%B1%D1%8B\Sp_LB-1-5\sp_lb5\SP_LB5.files\SP_LB5_addin.htm)).

**1.3.4**      **Создание немодального диалога**

Создать немодальное диалоговое окно, осуществляющее отображение содержимого файла с растровым изображением (.bmp). Диалог открывается по команде "Графика" из меню "Просмотр".

Перед выполнением просмотрите [ДОПОЛНЕНИЕ К РАБОТЕ](file:///F:\%D0%A1%D0%A2%D0%B8%D0%90%D0%9E%D0%A1%20%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5%20%D0%BB%D0%B0%D0%B1%D1%8B\Sp_LB-1-5\sp_lb5\SP_LB5.files\SP_LB5_addin.htm) . При выполнении данного пункта задания учитывайте рекомендации, изложенные в пункте 1.3.3 ­– **Создание модального диалога**.

Создать диалоговое окно с элементами управления Edit, ListBox, Button согласно задаче, рассмотренной на лекции (см. презентацию 2). Кнопки «В буфер» и «В список» разместить на шаблоне панели, созданном в виде ресурса приложения. Элементы «Список» и «Редактор» создаются в обработчике WM\_INITDIALOG. В обработчике WM\_COMMAND обеспечить требуемую функциональность. Окно открывается по команде в главном меню.