2013-10-20

步骤：创建串口文件并获取句柄—配置串口参数—读写串口数据—关闭串口

单击发送按钮即可发送即可发送消息

对于接受消息，添加一个进程，监听串口，收到数据向主窗口发送读消息进行读操作。

1.在要添加消息的类头文件中定义宏 #define WM\_xxx WM\_USER+n(n>=0);  
2.在类的声明中添加消息处理函数的声明 afx\_msg void xxxx(WPARAM wParam,LPARAM lParam);  
3.在类的实现文件中消息映射部分添加消息映射  ON\_MESSAGE(WM\_xxx, onxxx);  
4.自己编写消息处理函数。

5.在要发送此消息的函数中调用函数  
BOOL PostMessage(  
  HWND hWnd,      // handle of destination window  
  UINT Msg,       // message to post  
  WPARAM wParam,  // first message parameter  
  LPARAM lParam   // second message parameter  
);  
把消息送到消息队列中。

CwinThread \*pThread;//定义一个线程

pThread=AfxBeginThread(ThreadProc,this, THREAD\_PRIORITY\_NORMAL,0,0,NULL);//启动线程

AfxEndThread(0);//在ThreadPro()函数内部结束线程

或TerminateThread(pThread,0);//从外部结束线程

|  |
| --- |
| CWinThread\* AfxBeginThread(  AFX\_THREADPROC pfnThreadProc,  LPVOID pParam,  int nPriority = THREAD\_PRIORITY\_NORMAL,  UINT nStackSize = 0,  DWORD dwCreateFlags = 0,  LPSECURITY\_ATTRIBUTES lpSecurityAttrs = NULL  );  CWinThread\* AfxBeginThread(  CRuntimeClass\* pThreadClass,  int nPriority = THREAD\_PRIORITY\_NORMAL,  UINT nStackSize = 0,  DWORD dwCreateFlags = 0,  LPSECURITY\_ATTRIBUTES lpSecurityAttrs = NULL  );  void AFXAPI AfxEndThread(  UINT nExitCode,  BOOL bDelete = TRUE  );  BOOL TerminateThread(  HANDLE hThread,  DWORD dwExitCode  ); |
|  |