

MFC消息响应

1. 从对话框类定位对话框资源
2. `AFX_DESIGN_TIME` 宏的作用，给VS使用而非编译器

```
1  #ifdef AFX_DESIGN_TIME
2      enum { IDD = IDD_DIALOG_DIALOG };
3  #endif
```

3. 打开类向导的三种（类名右键，资源右键，项目菜单）
4. 响应按钮消息的两种方法（资源双击，类向导命令）

MFC消息处理初步原理

- 消息宏展开 -- 消息映射表

```
1  const AFX_MSGMAP* CDialogDlg::GetMessageMap() const
2  {
3      return GetThisMessageMap();
4  }
5
6  const AFX_MSGMAP* PASCAL CDialogDlg::GetThisMessageMap()
7  {
8      typedef CDialogDlg ThisClass;
9      typedef CDialogEx TheBaseClass;
10
11     //消息映射表
12     static const AFX_MSGMAP_ENTRY _messageEntries[] =
13     {
14         { WM_COMMAND, (WORD)BN_CLICKED, (WORD)BTN_TEST2, (WORD)BTN_TEST2,
15           AfxSigCmd_v,
16           (static_cast< AFX_PMSG > (&CDialogDlg::OnClickedBtnTest2)) },
17         { WM_COMMAND, (WORD)BN_CLICKED, (WORD)BTN_TEST3, (WORD)BTN_TEST3,
18           AfxSigCmd_v,
19           (static_cast< AFX_PMSG > (&CDialogDlg::OnClickedBtnTest3)) },
20         { 0, 0, 0, 0, AfxSig_end, (AFX_PMSG)0 }
21     };
22
23     static const AFX_MSGMAP messageMap =
24     {
25         &TheBaseClass::GetThisMessageMap, &_messageEntries[0]
26     };
27
28     return &messageMap;
29 }
```

添加自定义消息

ON_MESSAGE

指示函数将处理的用户定义消息。

语法

```
1 | ON_MESSAGE(message, memberFxn)
```

参数

- *message*
 - 消息 ID。
- *memberFxn*
 - 消息映射消息处理程序函数的名称。 `afx_msg LRESULT (CWnd::*)(WPARAM, LPARAM)`

例子

```
1 | #define WM_MYMESSAGE (WM_USER + 1)
2 | BEGIN_MESSAGE_MAP(CMyWnd, CMyParentWndClass)
3 |     ON_MESSAGE(WM_MYMESSAGE, OnMyMessage)
4 | END_MESSAGE_MAP()
```