

C++语言程序设计

第七章: WIN32 编程

宋霜

哈尔滨工业大学（深圳）

机电工程与自动化学院

邮箱: **songshuang@hit.edu.cn**

第七章: WIN32 编程

Message Based, Event Driven

- 消息响应
- 事件驱动

第七章: WIN32 编程

Windows消息循环

- Windows操作系统为每一个正在运行的应用程序保持有一个消息队列
- 事件发生后, Windows将事件翻译成一个Windows消息, 然后加入消息队列
- 应用程序通过消息循环来接收消息

第七章: WIN32 编程

Windows消息循环

- Windows操作系统为每一个正在运行的应用程序保持有一个消息队列
- 事件发生后, Windows将事件翻译成一个Windows消息, 然后加入消息队列
- 应用程序通过消息循环来接收消息

第七章: WIN32 编程

Windows程序流程

- 注册windows类

第七章: WIN32 编程

Windows程序流程

- 注册windows类
- 建立windows窗口

第七章: WIN32 编程

Windows程序流程

- 注册windows类
- 建立windows窗口
- 消息循环

第七章: WIN32 编程

Windows程序流程

- 注册windows类
- 建立windows窗口
- 消息循环
- // Step 3: The Message Loop
- while(GetMessage(&Msg, NULL, 0, 0) > 0)
- {
- TranslateMessage(&Msg);
- DispatchMessage(&Msg);
- }

第七章: WIN32 编程

Windows程序流程

- 注册windows类
- 建立windows窗口
- 消息循环
- 消息响应

第七章: WIN32 编程

```
LRESULT CALLBACK WndProc(HWND hwnd, UINT msg,
WPARAM wParam, LPARAM lParam)
{
    switch(msg)
    {
        case WM_CLOSE:
            DestroyWindow(hwnd);
            break;
        case WM_DESTROY:
            PostQuitMessage(0);
            break;
        default:
            return DefWindowProc(hwnd, msg, wParam, lParam);
    }
}

return 0;
```
