

LABORATÓRIO 2

PROGRAMAÇÃO DE JANELAS

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Modifique o trecho de código do projeto WinDXUT exibido abaixo, de forma a ter:
 - a. Uma janela com fundo preto
 - b. Um ícone personalizado diferente *
 - c. Um cursor personalizado diferente *
 - d. Uma janela com tamanho 640x480

```
int APIENTRY WinMain(_In_ HINSTANCE hInstance,
                    _In_opt_ HINSTANCE hPrevInstance,
                    _In_ LPSTR lpCmdLine, _In_ int nCmdShow)
{
    // configura e cria a janela
    Window * window = new Window();

    window->Mode(WINDOWED);
    window->Size(1024, 600);
    window->Color(0, 122, 204);
    window->Title("Aplicação");
    window->Icon(IDI_ICON);
    window->Cursor(IDC_CURSOR);
    window->Create();

    // trata as mensagens destinadas a janela
    MSG msg;
    while (GetMessage(&msg, NULL, 0, 0))
    {
        TranslateMessage(&msg);
        DispatchMessage(&msg);
    }

    // fim do programa
    delete window;
    return 0;
}
```

* Busque ícones (arquivos .ico) e cursores (arquivos .cur) na internet ou crie os seus.