Лабораторная работа№7

Задание 1 Добавить меню(пункты меню: Файл, Справка)

чтобы создать меню существует такая функция:

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | HMENU hMenu = CreateMenu(void); | |  |

данную функцию надо вызывать при создании меню. Т.е. меню создается, но вы его не увидете до тех пор пока не добавите элемент в меню.  
  
Чтобы добавить элемент существует функция:

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | BOOL = AppendMenu(); | |  |

ее например вызывает с такими параметрами:

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | AppendMenu(hmenu1, MF\_STRING, 0, L"File"); | |  |

*Добавлено через 2 минуты*  
Затем надо вызывать функцию что бы привязать созданый пункт к окну меню, для этого существует функция:

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | SetMenu(hwndA, hmenu1); | |  |

у которой первый параметр хендл окна полученный от createwindow а второй параметр hmenu1, компилируем.

А что если мы захотим еще кнопку edit и help? Тогда нужно дополнить код строками:

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1  2  3 | AppendMenu(hmenu1, MF\_STRING, 0, L"&File");      AppendMenu(hmenu1, MF\_STRING, 0, L"Edit");          AppendMenu(hmenu1, MF\_STRING, 0, L"Help"); | |  |

Создание выпадающего меню.  
  
Например нам надо в меню файл сделать выпадающие пункты, новый, сохранить, открыть, выход. Для этого надо использоваться такой код:

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10 | HMENU hMainMenu = CreateMenu();                  HMENU hPopMenuFile = CreatePopupMenu();                    AppendMenu(hMainMenu, MF\_STRING | MF\_POPUP, (UINT)hPopMenuFile, L"Файл");                  AppendMenu(hMainMenu, MF\_STRING, 1000, L"Справка");                    AppendMenu(hPopMenuFile, MF\_STRING , 1001, L"Отправить данные");                    SetMenu(hwnd, hMainMenu);                  SetMenu(hwnd, hPopMenuFile); | |  |

Очень важное значение имеет флаг MF\_POPUP если его не указать то меню будет разрастаться по горизонт.  
  
*Добавлено через 5 минут*  
В выше приведенном коде совершенно нет ничего сложного, мы создаем тип

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | HMENU hMainMenu | |  |

в котором разместим все пункты для горизонтального меню. затем создадим еще один тип

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | HMENU hPopMenuFile | |  |

в котором перечислением список пунктов для выпадающего меню. А затем выпадающие меню привяжем к пункту: так

| **C++**[Выделить код](http://www.cyberforum.ru/) | |
| --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 1 | AppendMenu(hMainMenu, MF\_STRING | MF\_POPUP, (UINT)hPopMenuFile, L"Файл"); | |  |

AppendMenu(hMainMenu, MF\_STRING | MF\_POPUP, (UINT)hPopMenuFile, L"Файл");

**Выписка комбинации флагов определяющих вид и поведение пункта меню**  
  
**MF\_BITMAP** Пункт меню является растром. Параметр wIDNewItem содержит описатель этого изображения  
**MF\_CHECKED** Устанавливает галочку  
**MF\_DISABLED** Блокирует пункт меню  
**MF\_ENABLED** Снимает блокировку пункта меню  
**MF\_GRAYED** Блокирует пункт меню, затемняя серым цветом  
**MF\_MENUBREAK** Новый столбец  
**MF\_OWNERDRAW** Прорисовка меню выполняется самим приложением  
**MF\_POPUP** Заданный пункт связывается со всплывающим меню или подменю  
**MF\_SEPARATOR** = &H800& Разделительная черта  
**MF\_STRING** = &H0& Текст для пункта меню. Указатель на текст содержится в lpNewItem  
**MF\_UNCHECKED** Снимает галочку с пункта меню

Задание 2 Добавить диалоговую панель

Добавить к пункту меню Файл кнопку загрузить файл и кнопку сохранить файл.

Добавить диалоговую панель загрузки файла. Добавить диалоговую панель сохранения.

Загрузить файл с заданием, вставить скриншот с загруженным в вашу программу файлом.

Сохранить файл со своей фамилией, показать преподавателю.

### Чтобы создать новое диалоговое окно

1. В [представление ресурсов](https://docs.microsoft.com/ru-ru/cpp/windows/how-to-create-a-resource-script-file?view=vs-2019#create-resources), щелкните правой кнопкой мыши ваш .rc файл и выберите **добавить ресурс**.
2. В **добавить ресурс** выберите **диалоговое окно** в **тип ресурса** списке, а затем выберите **New**.

Если знак плюс ( **+** ) отображается рядом **диалоговое окно** тип ресурса, это означает, что шаблонов диалогового доступны. Выберите знак «плюс», чтобы развернуть список шаблонов, выберите шаблон и выберите **New**.

Откроется новое диалоговое окно в **редактор диалоговых окон**.

Также можно открыть существующие диалоговые окна в редакторе диалоговое окно для редактирования.

### Чтобы создать диалоговое окно, которое не может быть закрыто пользователем

Можно создать диалоговое окно времени выполнения, которое не может быть закрыто пользователем. Такой тип диалогового окна используется для входа в систему, блокирования приложений или документов.

1. В области **Свойства** диалогового окна задайте для свойства **Системное меню** значение **false**.

Этот параметр отключает системного меню диалогового окна и **закрыть** кнопки.

1. В форме диалогового окна удалите кнопки **Отмена** и **ОК** .

Во время выполнения пользователь не может закрыть модальное диалоговое окно, которое имеет следующие характеристики.

Для тестирования этого вида диалоговых, функция тестирования обнаруживает, когда **Esc** нажата. **ESC** также называется виртуальная клавиша VK\_ESCAPE. Независимо от того, как диалоговое окно должен вести себя во время выполнения, можно завершить тестовом режиме нажатием **Esc**.

**Примечание**

Для приложений MFC, чтобы создать диалоговое окно, которое не может быть закрыто пользователем, необходимо переопределить поведение по умолчанию OnOK и OnCancel потому, что даже если удалить соответствующие кнопки, диалоговое окно по-прежнему можно будет закрыть, нажав клавишу **Введите** или **Esc**.

### Чтобы указать расположение и размер в диалоговом окне

Свойства можно задать в [окно "Свойства"](https://docs.microsoft.com/ru-ru/visualstudio/ide/reference/properties-window) для указания, где диалоговое окно будет отображаться на экране.

* Логическое значение **Center** свойство.

Если значение равно **True**, диалоговое окно всегда будет отображаться в центре экрана. Если задано это свойство **False**, затем можно задать **XPos** и **YPos** свойства.

* **XPos** и **YPos** свойствах, которые используются для явного определения там, где на экране появится диалоговое окно.

Эти свойства позиции являются значений смещения в верхнем левом углу области просмотра, который определен как {X=0, Y=0}.

* **Абсолютное выравнивание** свойство, которое влияет на позицию.

Если **True**, координаты указываются относительно экрана. Если **False**, координаты указываются относительно владельца диалогового окна.

### Проверка диалогового окна

При разработке диалогового окна можно смоделировать и протестировать его поведение во время выполнения, не компилируя программу. В этом режиме можно выполнять следующие действия:

* вводить текст, выбирать пункты в полях со списками, включать и отключать параметры, выбирать команды;
* тестировать последовательность табуляции;
* проверять группировку элементов управления, например переключателей и флажков;
* тестировать сочетания клавиш, используемые для доступа к элементам управления в диалоговом окне.

**Примечание**

Подключения к коду диалогового окна с помощью мастеров не включаются в моделирование.

При тестировании диалогового окна его положение обычно определяется относительно главного окна программы. Если вы задали диалоговом окне **абсолютное выравнивание** свойства **True**, отображает диалоговое окно с позиции, относительно верхнего левого угла экрана.

1. Когда **редактор диалоговых окон** является активным окном, перейдите к меню **формат** > **проверить диалоговое окно**.
2. Чтобы завершить тестирование, нажмите клавишу **Esc** или выберите **закрыть** кнопку в диалоговом окне вы тестируете.