

## CÁC KIỂU DỮ LIỆU CƠ BẢN TRONG WINDOWS (Tóm tắt)

---oOo---

Tên kiểu	Ý nghĩa
BOOL	kiểu logic, có giá trị TRUE hay FALSE
BOOLEAN	như BOOL
BYTE	kiểu byte (8 bits)
CALLBACK	qui ước để mô tả những hàm Callback
CHAR	ký tự 8 bits (Windows ANSI)
COLORREF	giá trị màu 32 bits, được tổng hợp từ 3 màu cơ bản Red, Green, Blue
CONST	biến có giá trị không thay đổi trong quá trình xử lý
DWORD	số nguyên không dấu 32 bits
DWORD_PTR	số nguyên không dấu 32 bits sử dụng khi cần chuyển kiểu con trỏ DWORD để tính toán
DWORD32	số nguyên không dấu 32 bits
DWORD64	số nguyên không dấu 64 bits
FLOAT	số thực
HACCEL	handle đến bảng mô tả phím tắt (Accelerator)
HANDLE	handle của 1 đối tượng
HBITMAP	handle của 1 đối tượng ảnh bitmap
HBRUSH	handle của 1 đối tượng brush
HCURSOR	handle của 1 đối tượng cursor
HDC	handle của 1 device context (DC)
HDDEDATA	handle của 1 dữ liệu DDE
HDESK	handle của desktop
HFILE	handle của file được mở bằng hàm OpenFile, không phải hàm CreateFile
HFONT	handle của 1 đối tượng font
HGDIOBJ	handle của 1 đối tượng đồ họa GDI
HGLOBAL	handle của 1 khối bộ nhớ toàn cục
HHOOK	handle của 1 hàm hook
HICON	handle của 1 đối tượng icon
HIMAGELIST	handle của 1 đối tượng imagelist
HINSTANCE	handle của 1 instance
HKEY	handle của 1 khóa registry
HLOCAL	handle của 1 khối bộ nhớ cục bộ
HMENU	handle của 1 đối tượng menu
HMETAFILE	handle của 1 đối tượng meta-file
HMODULE	handle của 1 module
HMONITOR	handle của 1 màn hình hiển thị
HPALETTE	handle của 1 đối tượng palette (bảng màu)
HPEN	handle của 1 đối tượng pen
HRGN	handle của 1 đối tượng region
HRSRC	handle của 1 đối tượng resource
HSZ	handle của 1 DDE string
HWND	handle của 1 đối tượng cửa sổ
INT	số nguyên có dấu 32 bits
INT_PTR	số nguyên không dấu 32 bits sử dụng khi cần chuyển kiểu con trỏ INT để tính toán
INT32	số nguyên có dấu 32 bits
INT64	số nguyên có dấu 64 bits

LONG	số nguyên có dấu 32 bits
LONG_PTR	số nguyên không dấu 32 bits sử dụng khi cần chuyển kiểu con trỏ LONG để tính toán
LONG32	số nguyên có dấu 32 bits
LONG64	số nguyên có dấu 64 bits
LONGLONG	số nguyên có dấu 64 bits
LPARAM	tham số thứ 2 của message, kiểu LONG
LPBOOL	con trỏ đến kiểu BOOL
LPBYTE	con trỏ đến kiểu BYTE
LPCOLORREF	con trỏ đến kiểu COLORREF
LPCSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự hằng, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng ANSI 8 bits/ký tự
LPCTSTR	con trỏ chuỗi ký tự. Nếu cờ hiệu UNICODE được định nghĩa, kiểu này tương đương với LPCWSTR; ngược lại sẽ tương đương với LPCSTR
LPCVOID	con trỏ đến 1 hằng kiểu bất kỳ
LPCWSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự hằng, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng UNICODE 16 bits/ký tự
LPDWORD	con trỏ đến kiểu DWORD
LPHANDLE	con trỏ đến kiểu HANDLE
LPINT	con trỏ đến kiểu INT
LPLONG	con trỏ đến kiểu LONG
LPSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng ANSI 8 bits/ký tự
LPTSTR	con trỏ chuỗi ký tự. Nếu cờ hiệu UNICODE được định nghĩa, kiểu này tương đương với LPWSTR; ngược lại sẽ tương đương với LPSTR
LPVOID	con trỏ đến 1 kiểu bất kỳ
LPWORD	con trỏ đến kiểu WORD
LPWSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng UNICODE 16 bits/ký tự
LRESULT	giá trị 32 bits có dấu, là kết quả trả về của hàm nhận và xử lý message
PBOOL	con trỏ đến kiểu BOOL
PBOOLEAN	con trỏ đến kiểu BOOLEAN
PBYTE	con trỏ đến kiểu BYTE
PCHAR	con trỏ đến kiểu CHAR
PCSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự hằng, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng ANSI 8 bits/ký tự
PCTSTR	con trỏ chuỗi ký tự. Nếu cờ hiệu UNICODE được định nghĩa, kiểu này tương đương với PCWSTR; ngược lại sẽ tương đương với PCSTR
PCWCH	con trỏ đến 1 hằng kiểu WCHAR
PCWSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự hằng, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng UNICODE 16 bits/ký tự
PDWORD	con trỏ đến kiểu DWORD
PFLOAT	con trỏ đến kiểu FLOAT
PHANDLE	con trỏ đến kiểu HANDLE
PHKEY	con trỏ đến kiểu HKEY
PINT	con trỏ đến kiểu INT
PLONG	con trỏ đến kiểu LONG
POINTER_32	con trỏ 32 bits. Trong môi trường 32 bits, đây là 1 con trỏ đầy đủ, trong môi trường 64 bits, đây là 1 con trỏ rút gọn

	(truncated pointer)
POINTER_64	con trỏ 64 bits. Trong môi trường 64 bits, đây là 1 con trỏ đầy đủ, trong môi trường 32 bits, đây là 1 con trỏ mở rộng có dấu (sign-extended pointer)
PSHORT	con trỏ đến SHORT
PSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng ANSI 8 bits/ký tự
PTBYTE	con trỏ đến TBYTE
PTCHAR	con trỏ đến TCHAR
PTSTR	con trỏ chuỗi ký tự. Nếu cờ hiệu UNICODE được định nghĩa, kiểu này tương đương với PWSTR; ngược lại sẽ tương đương với PSTR
PUCHAR	con trỏ đến UCHAR
PUINT	con trỏ đến UINT
PULONG	con trỏ đến ULONG
PUSHORT	con trỏ đến USHORT
PVOID	con trỏ đến kiểu bất kỳ
PWCHAR	con trỏ đến WCHAR
PWORD	con trỏ đến WORD
PWSTR	con trỏ đến 1 chuỗi ký tự, kết thúc bằng 0. Đây là chuỗi dạng UNICODE 16 bits/ký tự
SHORT	số nguyên ngắn (16 bits)
SIZE_T	số byte tối đa mà 1 con trỏ có thể định vị, giá trị không dấu
SSIZE_T	như SIZE_T, nhưng là giá trị có dấu
TBYTE	Nếu cờ hiệu UNICODE được định nghĩa, kiểu này tương đương với WCHAR; ngược lại sẽ tương đương với CHAR
TCHAR	Nếu cờ hiệu UNICODE được định nghĩa, kiểu này tương đương với WCHAR; ngược lại sẽ tương đương với CHAR
UCHAR	ký tự không dấu (unsigned char)
UINT	số nguyên không dấu (unsigned int)
UINT_PTR	giá trị INT_PTR không dấu
UINT32	giá trị INT32 không dấu
UINT64	giá trị INT64 không dấu
ULONG	giá trị LONG không dấu
ULONG_PTR	giá trị LONG_PTR không dấu
ULONG32	giá trị LONG32 không dấu
ULONG64	giá trị LONG64 không dấu
ULONGLONG	số nguyên 64 bits không dấu
UNSIGNED	thuộc tính không dấu
USHORT	giá trị SHORT không dấu
VOID	kiểu bất kỳ
WCHAR	ký tự UNICODE 16 bits
WINAPI	qui ước gọi hàm của những hàm hệ thống
WORD	số nguyên 16 bits
LPARAM	tham số thứ 1 của message, kiểu WORD