新建一个界面

设ID为IDD\_DIALOG\_A



添加对话框类deng，基于CDialog类。

添加两个示例编辑框的同时，添加变量（CString 类型）m\_strUser和m\_strPassword。

在主程序的App类的InitInstance函数体内的最前面加上如下代码（这里为BOOL CGeoDemoApp::InitInstance()函数）：

先声明#include "deng.h"

直接在该函数开头里加下面代码

//============登录===========

//在主程序窗口运行前首先弹出登录对话框

while (TRUE)

{

deng n\_Dialog; //模态对话框

int nReturn =n\_Dialog.DoModal();//返回IDOK或IDCANCEL。如果返回的是IDCANCEL，则要调用WindowsCommDlgExtendedError函数来确定是否发生了一个错误。IDOK和IDCANCEL都是常量，它表明用户选择的是OK按钮还是Cancel按钮

if(nReturn == IDCANCEL)

{//点击取消

return FALSE;

}

if (nReturn == IDOK)

{//点击确定

HWND login\_Hwnd = GetDlgItem(n\_Dialog,IDD\_DIALOG\_A);

CString str\_User =n\_Dialog.m\_strUser;

CString str\_Password = n\_Dialog.m\_strPassword;

if(!(str\_User == "admin" && str\_Password == "admin"))

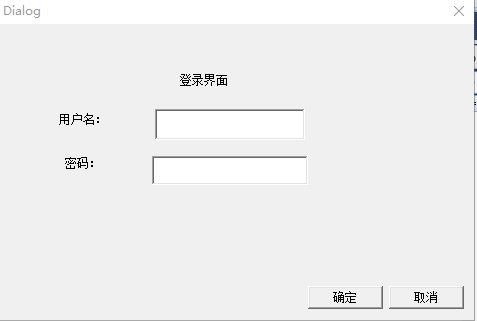
{//如果用户名密码不是admin/admin，则报错，提示重新输入，直至正确为止。

if(IDOK == MessageBox(NULL,"用户ID或密码错误！\n 请重新输入！","登录失败！",MB\_OKCANCEL|MB\_ICONERROR))

continue;

else

return FALSE;

 }

//else

//Break; //这2句会使用户和密码正确后直接关闭整个程序。

}

本例主要目的是告诉大家登录界面如何编写，用户信息验证代码在什么地方写；实际的登录不会这么简单，肯定会和数据库关联，并从数据库中获取用户注册信息进行验证。



第2种

新建对话框IDD\_DIALOG\_B添加类

基于CDialog类，例如CCLogin

为两个编辑控件添加控件变量，控件变

量命名为m\_userName，m\_password。

为“确定”按钮控件添加事件处理程序

void CCLogin::OnBnClickedOk()

{

// TODO: 在此添加控件通知处理程序代码

UpdateData(TRUE);

if ((m\_userName=="e"&&(m\_password=="123")))

{

//进入到主对话框；

}

else

{

AfxMessageBox("用户名或密码不正确！");

return;

}

CDialog::OnOK();

}

在APP程序中添加#include "CLogin.h"

只加个外壳的判断。

在SetRegistryKey(\_T(“应用。。。。下面加

CCLogin dlg\_login;

if(dlg\_login.DoModal()==IDOK)

{

CtranDlg dlg;

m\_pMainWnd = &dlg;

INT\_PTR nResponse = dlg.DoModal();

if (nResponse == IDOK)

{

// TODO: 在此放置处理何时用

// “确定”来关闭对话框的代码

}

else if (nResponse == IDCANCEL)

{

// TODO: 在此放置处理何时用

// “取消”来关闭对话框的代码

}

}

else

{

AfxMessageBox("点击确定退出程序！");

return FALSE;

}

// 删除上面创建的 shell 管理器。

if (pShellManager != NULL)

{

delete pShellManager;

}

