

处理功能键

- ✓ 功能键的问题在于，用户界面有很多“控件”元素，在不同“控件”上按下功能键，实际执行的功能不同。



WIN32机制

- ✓ WIN32编程中用到“窗口”概念，当消息（message）被发送给不同窗口的时候，该窗口的**消息处理函数**（是一个callback函数）最终被调用，由它来判断该消息应该进一步分发给窗口中的哪一个元素，进而调用该元素的**处理函数**。通过这种方式，WIN32有效的组织了不同的窗口，并处理不同窗口情况下的消息。

嵌入式系统采取的策略

- ✓ 将不同的画面类比为WIN32中不同的窗口，将窗口中的各种元素（菜单、按钮等）包含在窗口之中；
- ✓ 给各个画面提供一个功能键“消息”处理函数，该函数接收**按键信息**为参数；
- ✓ 在各画面的功能键“消息”处理函数中，判断**按键类型**和**当前焦点元素**，并调用对应元素的按键处理函数。