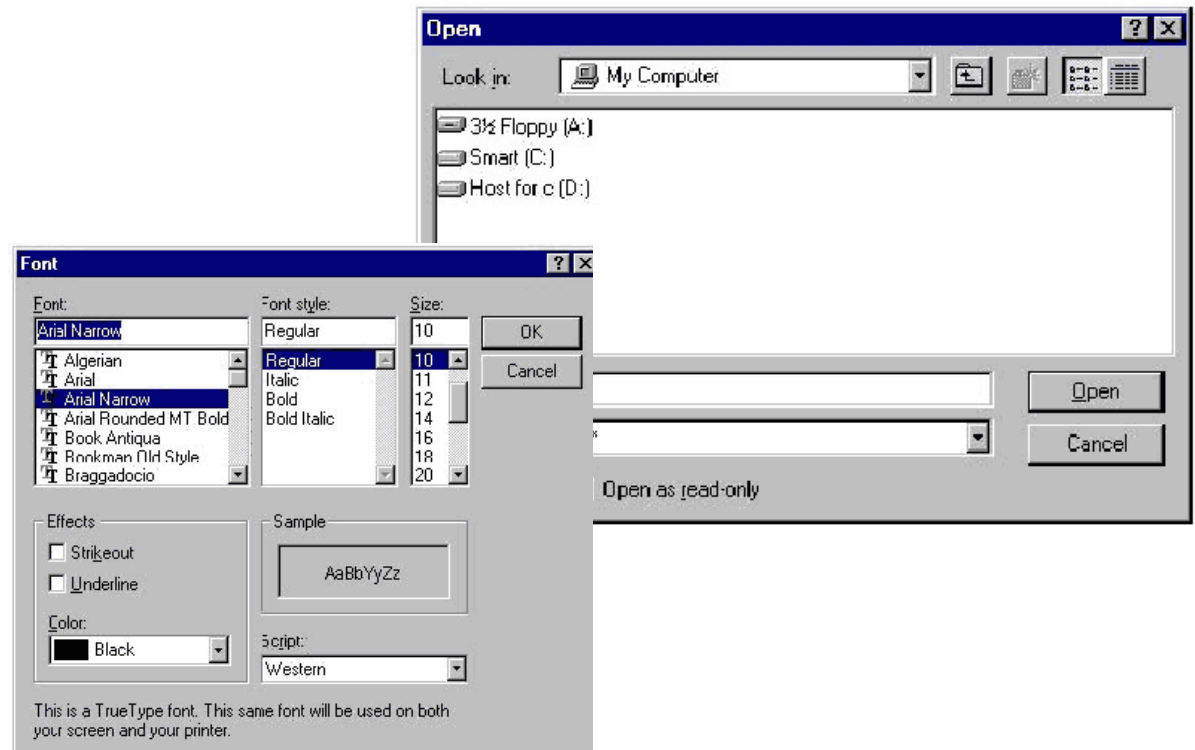


# Диалоговые окна

# Диалоговые окна (dialog box)

временные окна для ввода пользовательских данных, которые нужны для дальнейшей работы приложения

- открыть файл
  - печатать файл
  - выбрать цвет
  - выбрать шрифт
  - найти текст
  - заменить текст
- и т. д.



# Виды диалоговых окон

## модальные

- не позволяют пользователю вернуться к работе с приложением, пока пользователь не сделает выбор в диалоговом окне или не закроет его

## немодальные

- не блокируют ничью работу

## системные

- блокируют работу всех приложений

# Создание своих диалоговых окон

- шаблон с описанием стиля и содержания окна  
(**dialog box template**)
- процедура для обработки сообщений  
(**dialog box procedure**)





# Создание модального диалога

- не имеет своего цикла обработки сообщений
- сообщения обрабатываются в функции **DlgProc**

```
BOOL CALLBACK DlgProc(HWND hwnd, UINT uMessage,  
                        WPARAM wParam, LPARAM lParam);
```

- аргументы совпадают с аргументами **WndProc**
- для необработанных сообщений возвращается **false**, а для обработанных — **true**
- для закрытия используется сообщение **WM\_CLOSE** и вызывается функция **EndDialog**

# Модальный диалог (пример)

```
INT WINAPI WinMain(HINSTANCE hInst, HINSTANCE hPrevInst, LPSTR
cmdArgs, int nCmdShow){
    return DialogBox(hInst, MAKEINTRESOURCE(IDD_DIALOG1), NULL,
        DlgProc);
}

BOOL CALLBACK DlgProc(HWND hWnd, UINT uMsg, WPARAM wParam,
LPARAM lParam){
    switch(uMsg){
        case WM_CLOSE:
            EndDialog(hWnd, 0);
            return true;
    }
    return false;
}
```

# Создание немодального диалога

- шаблон добавляется из ресурсов ([Resources / Add / Dialog / New](#))
- для создания используется функция [CreateDialog](#)

```
HWND CreateDialog(HINSTANCE hInstance, // дескриптор
                                     // приложения
                                     LPCTSTR lpTemplate, // строка
                                     // с шаблоном
                                     HWND hWndParent, // дескриптор
                                     // родителя
                                     DLGPROC lpDlgFunc) // обработчик
                                     // сообщений
```



# Создание немодального диалога

- в WinMain должен быть цикл обработки сообщений
- сообщения обрабатываются в функции **DlgProc**

```
BOOL CALLBACK DlgProc(HWND hwnd, UINT uMessage,  
                        WPARAM wParam, LPARAM lParam);
```

- для необработанных сообщений возвращается **false**, а для обработанных – **true**
- для закрытия используется сообщение **WM\_CLOSE** и вызывается функция **DestroyWindow**

# Немодальный диалог (пример)

```
BOOL CALLBACK MainDlgProc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM);
```

```
INT WINAPI WinMain(HINSTANCE hInst, HINSTANCE hPrevInst, LPSTR  
cmdArgs, int nCmdShow){  
    HWND hWnd = CreateDialog(hInst, MAKEINTRESOURCE(102), NULL,  
        MainDlgProc);  
    ShowWindow(hWnd, 1);  
  
    MSG msg;  
    while(GetMessage(&msg, 0, 0, 0)){  
        TranslateMessage(&msg);  
        DispatchMessage(&msg);  
    }  
    return msg.wParam;  
}
```

# Немодальный диалог (пример)

```
BOOL CALLBACK MainDlgProc(HWND hWnd, UINT uMsg, WPARAM  
wParam, LPARAM lParam){  
    switch(uMsg)  
    {  
        case WM_CLOSE:  
            DestroyWindow(hWnd);  
            PostQuitMessage(0);  
            return true;  
    }  
    return false;  
}
```

**Вопросы?**