

# 面向对象考试之文本图形绘制

## 1. 使用指定字体和前景色和背景色输出文字

```
CFont font; //创建用于绘图的字体对象
font.CreateFontIndirectA(&currentFont); //根据存储形式，初始化用于画图的字体对象
CFont* pOldFont = pDC->SelectObject(&font); //选用新字体，保存旧字体
pDC->SetTextColor(currentTextColor); //字体颜色
pDC->SetBkColor(RGB(255,255,255)); //背景颜色

//绘制输出

pDC->SelectObject(&pOldFont); //换回旧字体
```

## 2. 画线

```
//画线
pDC->MoveTo(100, 100);
pDC->LineTo(300, 100);
```

## 3. 画笔和画刷

```
/******画笔和画刷的使用******/
// 创建一个黄色的画刷和蓝色的画笔
CBrush brush(RGB(0, 255, 0)); // 黄色画刷
CPen pen(PS_SOLID, 1, RGB(0, 0, 255)); // 蓝色画笔
//选择画笔和画刷到设备上下文中（SelectObject 函数用于将新的画笔或画刷与设备上下文关联，并返回原来与设备上下文关联的画笔或画刷的指针）
CBrush* pOldBrush = pDC->SelectObject(&brush);
CPen* pOldPen = pDC->SelectObject(&pen);
//画矩形
pDC->Rectangle(400, 400, 500, 500);
//画椭圆
pDC->Ellipse(700,400,900,500);
// 在绘图完成后，恢复原来的画笔和画刷
pDC->SelectObject(pOldPen);
pDC->SelectObject(pOldBrush);
DeleteObject(brush.GetSafeHandle());
DeleteObject(pen.GetSafeHandle());
```