June 12th, 2013

1. 当要对于一个事件event进行监听来控制程序走向的时候，可以用：

WaitForSingleObject函数来对于一个事件进行监听，it waits until the specified object is in the signaled state or the time-out interval elapses.

DWORD WINAPI WaitForSingleObject(

\_In\_  HANDLE hHandle,

\_In\_  DWORD dwMilliseconds

);

通常可以在程序中插入CreateEvent函数creates or opens a named or unnamed event object:

HANDLE WINAPI CreateEvent(

\_In\_opt\_  LPSECURITY\_ATTRIBUTES lpEventAttributes,

\_In\_      BOOL bManualReset,

\_In\_      BOOL bInitialState,

\_In\_opt\_  LPCTSTR lpName

);

这个函数的返回值，if it succeeds, the return value is a handle to the event object. If the function fails, the return value is NULL. 通常情况下将一个HANDLE hName；的语句先创建一个handle，然后利用赋值语句 hName = CreateEvent获得新创建的这个HANDLE，之后就可以

在创建好这个event之后，就可以对于hName进行监听。创建这个HANDLE的时候通常可以在initialize函数里面。可以利用一个if(WaitForSingleObject(hName, 100)==wait\_object\_0), 因为wait函数返回值是WAIT\_OBJECT\_0时候，就代表the state of the specified object is signaled.所以就可以控制程序的流向。

如果要将这个hName event signal一下，可以利用SetEvent函数：

BOOL WINAPI SetEvent(

\_In\_  HANDLE hEvent

);

这个函数sets the specified event object to the signaled state.

Notes：

The WaitForSingleObject function checks the current state of the specified object. If the object’s state is nonsignaled, the calling thread enters the wait state until the object is signaled or the time-out interval elapses.