



Лекция №7

Кросс-платформенное программирование

Для преобразования строк («литералов») в тип wxString используются следующие макросы

`_("text that can be translated")`

`wxT("text that won't be translated")`

`_T("same as wxT, but deprecated")`

`char* c = "sometext";`

`wxT(c) // WRONG, not a literal`

char* to wxString

```
const char* chars = "Hello world";
```

// Если ваша строка в UTF-8 то :

```
wxString mystring = wxString::FromUTF8(chars);
```

// Если нет, используйте второй параметр, для преобразования кодировки

```
wxString mystring2(chars, wxConvUTF8);
```

wxString to char*

```
void my_function(const char* foo)
```

```
{
```

```
}
```

```
...
```

```
wxString mystring(wxT("HelloWorld"));
```

```
// можно передать нужную кодировку в качестве  
параметра // mb_str(), т.е. mb_str(wxConvUTF8)
```

```
my_function( mystring.mb_str() );
```

int to wxString

```
int myint = 10;
```

```
wxString mystring = wxString::Format(wxT("%i"),myint);
```

```
wxString mystring;
```

```
mystring << myint;
```

float to wxString

```
float f=3.5;
```

```
wxString mystring = wxString::Format(wxT("%f"), myfloat);
```

```
wxString mystring;
```

```
mystring << myfloat;
```

wxString to integer number

```
wxString number(wxT("145"));
```

```
long value;
```

```
if(!number.ToLong(&value)) { /* error! */ }
```

Или

```
wxString str = _T("123");
```

```
int num;
```

```
num = wxAtoi(str);
```

wxString to floating-point number

```
wxString number(wxT("3.14159"));  
double value;  
if(!number.ToDouble(&value)){ /* error! */ }  
  
value = wxAtof(number);
```


