**Windows编程中窗口的含义是什么？**

一个应用程序的窗口一般包含下列成分：

控制菜单框、下拉菜单、标题栏、工作区、窗口边界、最大化按钮、最小化按钮、垂直滚动条、水平滚动条。

编写一个Windows应用程序首先应创建一个或多个窗口，随后应用程序的运行过程即是窗口内部、窗口与窗口之间、窗口与系统之间进行数据处理与数据交换的过程。

**事件驱动的特点是什么？**

Windows程序设计是针对事件或消息的处理进行。

Windows程序的执行顺序取决于事件发生的顺序，程序的执行顺序是由顺序产生的消息驱动的，但是消息的产生往往并不要求有次序之分。

事件驱动编程方法对于编写交互式程序很有用处，它避免了死板的操作模式。

**Windows应用程序中的消息传递是如何进行的？**

Windows应用程序利用Windows消息(Message)与应用程序及系统进行信息交换。

消息

消息号：由事先定义好的消息名标识

字参数(wParam) ：用于提供消息的附加信息

长字参数(lParam) ：用于提供消息的附加信息

**句柄是什么？有何作用？**

句柄是一个8字节长(相对64位操作系统)的数值，用于标识应用程序中不同的对象和同类对象中不同的实例。

应用程序通过句柄访问相应的对象信息。

**Windows应用程序的最基本构成应有哪些部分？**

1. 程序入口点（Entry Point）：是应用程序的启动点，当操作系统加载应用程序时，会自动调用程序入口点代码。

2. 消息循环（Message Loop）：是应用程序的核心组成部分，它负责检查、接收和处理从操作系统发送过来的消息，并将其分派给相应的窗口或控件进行处理。

3. 窗口过程（Window Procedure）：是窗口的消息处理函数，当窗口收到消息时，窗口过程会被调用，并对消息进行处理，并根据需要返回一个结果给操作系统。

4. 用户界面（User Interface）：包括各种控件和窗口组成的用户交互界面，例如按钮、文本框、列表框、菜单等。

5. 应用程序逻辑（Application Logic）：是应用程序的业务逻辑部分，它定义了应用程序需要完成的功能和处理流程。

**Windows应用程序常用的消息有哪些？**

窗口管理消息

初始化消息

输入消息

系统消息

剪贴板消息

控制处理消息

控制通知消息

滚动条通知消息

非用户区消息

MDI消息

DDE消息

应用程序自定义的消息