VC什么都好，但也有一些问题令人很头痛！突出的如：   
如果应用程序是用基于对话框的方式时，如果用户按下回车键，对话框就会关闭！   
为了解决这个问题，大家都想了很多方法，主要有两种   
（1）改写OnOK()和OnCancel()函数，这种方法可以防止对话框关闭，但是正常的回车的消息却被截断，无法在对话框中影响回车键   
（2）重载并改写PreTranslateMessage(MSG\*   pMsg)函数，在这个函数里检测回车键是否按下，如是，执行一些想要的操作，这种方法比第一种方法好些，但也是没有最终解决问题，回车键的消息在执行自定义的操作之后，依然被截断。用这种方法不能解决如下的问题：   
        例如，在一个对话框程序中，应用了一个第三方的控件，这个控件是封装的，它要接受回车键处理一些它内部定义的一些操作，因为封装，程序员不能通过代码在PreTranslateMessage函数中处理这个第三控件对回车键的响应。用简单的处理移动焦点之类的处理办法已不能解决这个问题了，这个控件必须接收到回车键，而不是其它的键。这就要求必须在不执行CDialog::PreTranslateMessage(pMsg)的情况下，要把回车键的消息传送给对话框内的第三方控件。显然这第二种方法对实现这们的操作有些困难。   
  
我现在想要认大家讨论的是：   
        如何能在不执行CDialog::PreTranslateMessage的情况下，把回车键的消息传播给对话框内的所有控件呢？

解决方法:

代码如下:   
  
BOOL   CDhkDlg::PreTranslateMessage(MSG\*   pMsg)   
{   
        if(pMsg-> message   ==   WM\_KEYDOWN)   
        {   
if   (pMsg-> wParam   ==   VK\_ESCAPE) //Esc键不退出程序   
{   
return   TRUE;   
}   
else   if(pMsg-> wParam   ==   VK\_RETURN)   
{   
      return   FALSE;//对话框内部控件可以接收到回车消息!!   
      //return   TRUE;//对话框内部控件不可以接收到回车消息!!   
                                          //原因原来在这里,难为我困惑了那么久!!!   
}   
      }   
  
return   CDialog::PreTranslateMessage(pMsg);   
}