windows核心编程第4版

SendNotifyMessage是向另外的线程所建立的窗口发送消息，发送的消息比起接收线程消息队列中存放的登记消息有更高的优先级 26p6

我们已经知道，发送给窗口的大多数消息是用于通知的目的。也就是，发送消息是因为窗口需要知道某个状态已经发生变化，在程序能够继续执行之前，窗口要做某种处理。例如， WM\_ACTIVATE、WM\_DESTROY、WM\_ENABLE、WM\_SIZE、WM\_SETFOCUS和WMMOVE等都是系统发送给窗口的通知（这些都是非队列消息，假如是同一个线程发送的消息，系统会重入wndproc），而不是登记的消息。这些消息是系统对窗口的通知，因此系统不需要停止运行以等待窗口过程处理这些消息。与此相对应，如果系统向一个窗口发送一个WMCREATE消息，则在窗口处理完这个消息之前，系统必须等待。如果返回值是-1，则不再建立窗口。

队列化消息基本上是使用者输入的结果，以击键（如WM\_KEYDOWN和WM\_KEYUP消息）、击键产生的字符（WM\_CHAR）、鼠标移动（WM\_MOUSEMOVE）和鼠标按钮（WM\_LBUTTONDOWN）的形式给出。队列化消息还包含时钟消息（WM\_TIMER）、更新消息（WM\_PAINT）和退出消息（WM\_QUIT）。非队列化消息则是其它消息。在许多情况下，非队列化消息来自呼叫特定的Windows函数。例如，当WinMain呼叫CreateWindow时，Windows将建立窗口并在处理中给窗口消息处理程序发送一个WM\_CREATE消息。当WinMain呼叫ShowWindow时，Windows将给窗口消息处理程序发送WM\_SIZE和WM\_SHOWWINDOW消息。当WinMain呼叫UpdateWindow时，Windows将给窗口消息处理程序发送WM\_PAINT消息。键盘或鼠标输入时发出的队列化消息信号，也能在非队列化消息中出现。例如，用键盘或鼠标选择了一个菜单项时，键盘或鼠标消息就是队列化的，而说明菜单项已选中的WM\_COMMAND消息则可能就是非队列化的。