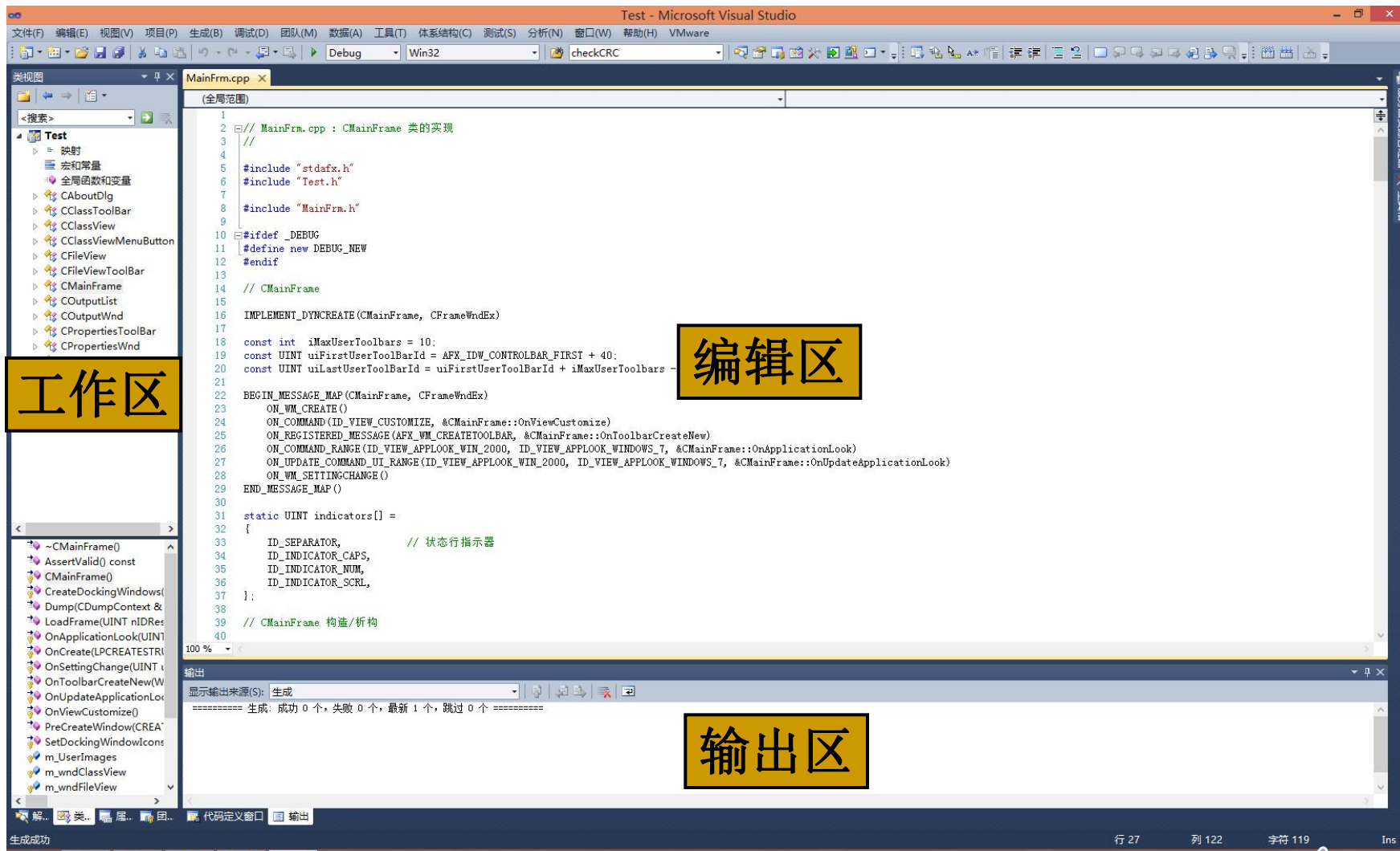


# 第2章 MFC基础与编程方法

- Visual Studio 2010介绍
- MFC类的层次结构
- MFC向导的主要功能
- MFC程序框架分析
- Windows消息机制分析



# Visual Studio 2010平台(1)



# Visual Studio 2010平台(2)

## ■ 解决方案

- ✓ 显示项目中的所有文件

## ■ 类视图

- ✓ 显示项目中的所有类

## ■ 资源视图

- ✓ 显示项目中的所有资源，例如Bitmap、Cursor、Dialog、Icon、Menu、Toolbar等



# Visual Studio 2010平台(3)

## ■ 项目类型

大类	子类
Win32	Win32控制台与应用程序
MFC	MFC应用程序、DLL与ActiveX控件
CLR	CLR控制台与类库、Windows窗体与控件
ATL	ATL项目
常规	空项目、自定义向导



# Visual Studio 2010平台(4)

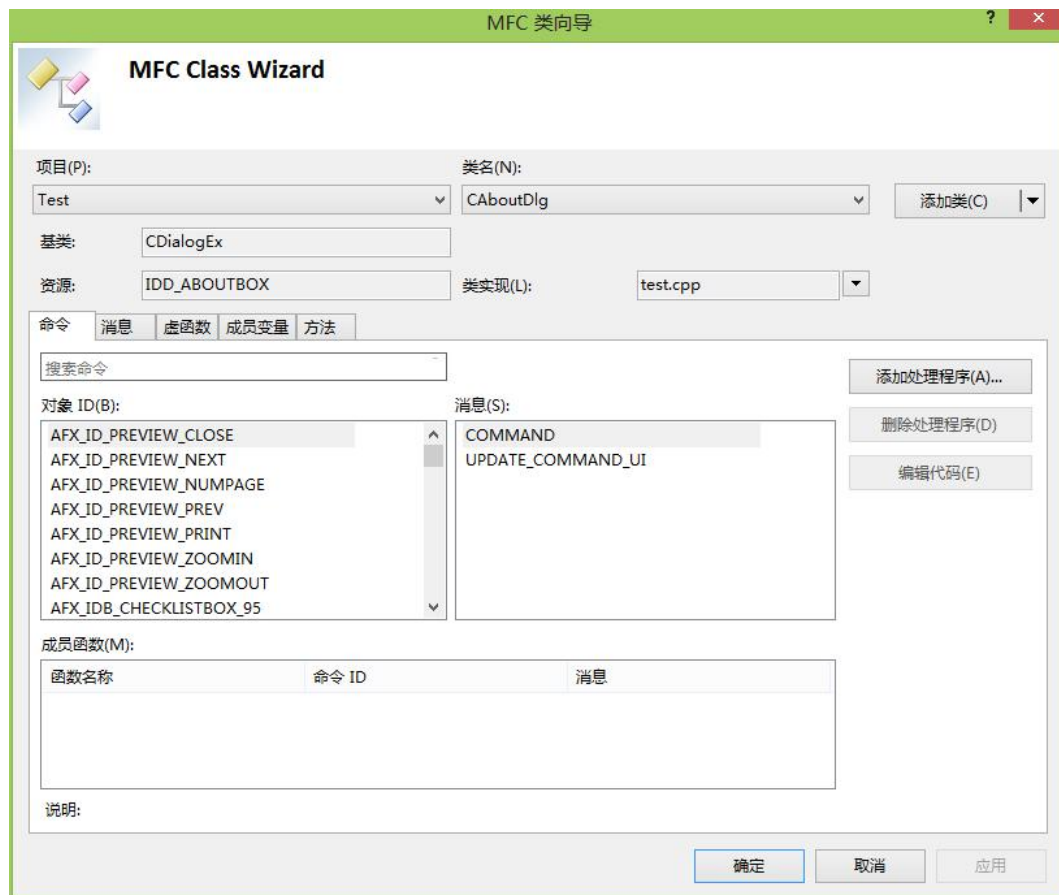
## ■ 文件类型

大类	子类
代码	C++文件、头文件、模块定义
UI	Windows窗体、功能区、控件
资源	资源文件或模板、注册脚本、位图、光标、图标文件
数据	XML架构、SQL脚本、报表
Web	HTML页、框架、XML文件、样式表



# Visual Studio 2010平台(5)

## ■ MFC类向导



# 程序调试与运行(1)

- 编译(Compile)
- 链接(Link)
- 执行(Execute)
- 调试(Debug)



# 程序调试与运行(2)

## ■ 调试器完成的工作

- ✓ 设置断点
- ✓ 单步执行代码
- ✓ 监视变量、寄存器和内存
- ✓ 修改代码和变量值





# 项目的概念(1)

- 项目(Project)由多个源、头文件组成, 以及系统提供的函数支持, 编译时有些特殊选择, 例如版本、优化、链接库等
- 项目文件统一管理整个程序。不同版本的项目文件不同, Visual Studio 2010中为解决方案(\*.sln)



# 项目的概念(2)

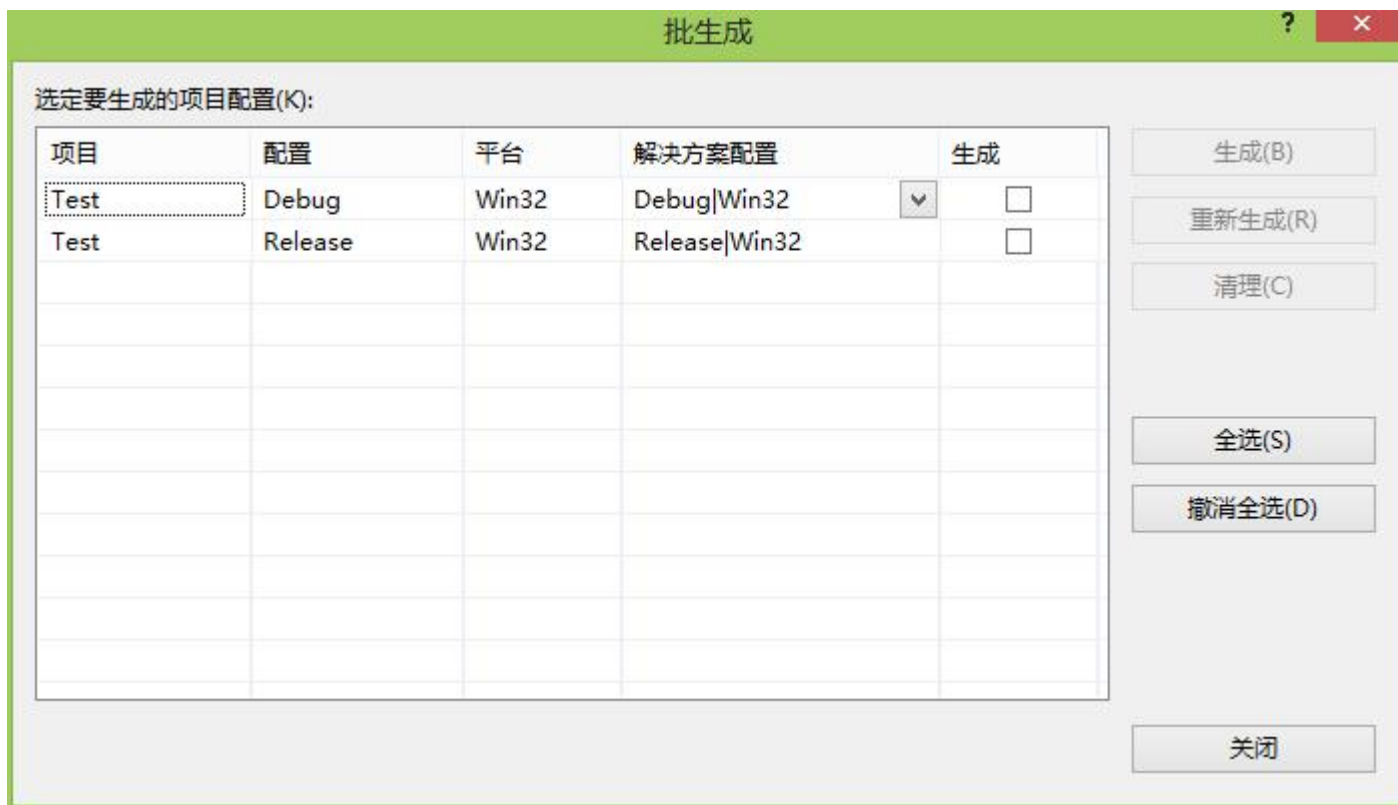
## ■ 版本类型

- ✓ Debug版：带调试信息、占用空间小、依赖编程环境
- ✓ Release版：不产生调试信息、占用空间大、不依赖编程环境



# 项目的概念(3)

## ■ 菜单项(生成→批生成)



# MFC类的结构(1)

- MFC是C++语言的安全子集，也是一个应用程序框架，简化Windows编程难度
- MFC类以层次结构来组织，封装大部分Windows API和控件
- 当前MFC包含100多个类，实现程序大部分功能



# MFC类的结构(2)

- 根类
- 程序框架类
- 可视对象类
- 文档类
- 通用类
- OLE类
- 数据库类
- 网络通信类



# 根类(CObject)

- CObject类是MFC抽象基类
- 多数MFC已有类与自定义类的根类
- 提供编程所需的公共操作
  - ✓ 对象建立与删除
  - ✓ 串行化支持
  - ✓ 运行时信息支持



# 程序框架类(1)

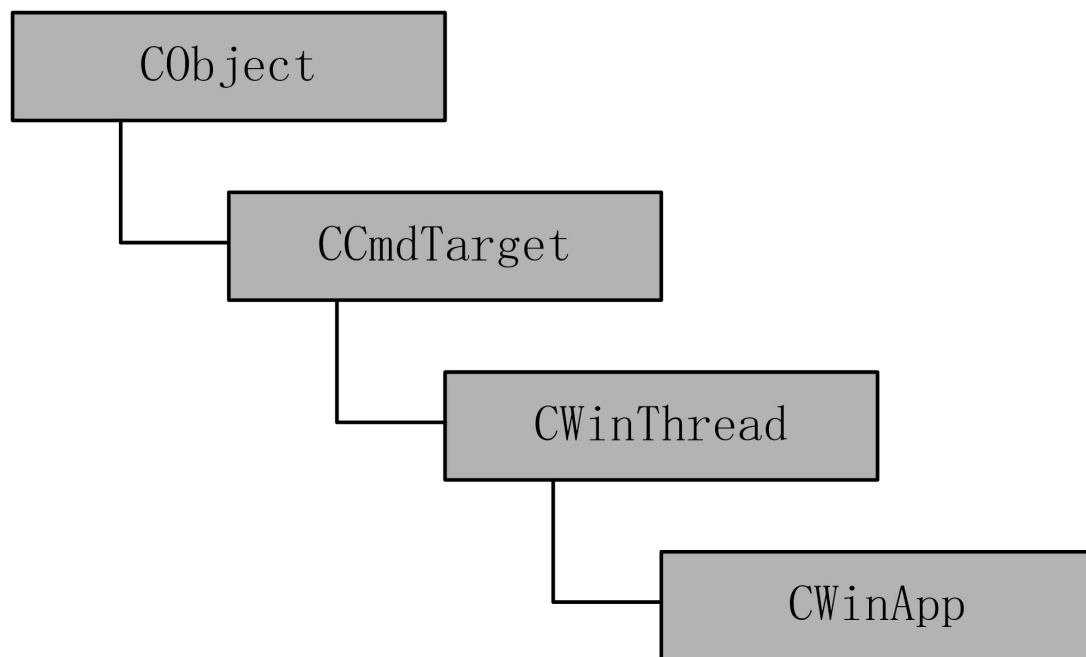
- CCmdTarget类
  - ✓ 命令相关类
  - ✓ MFC消息映射基类
- CWinThread类
  - ✓ 线程相关类
  - ✓ MFC线程处理基类



# 程序框架类(2)

## ■ CWinApp类

- ✓ 应用程序基类，每个程序仅一个对象，提供相关操作，例如初始化、运行与终止





# 程序框架类(3)

## ■ CWinApp类的公有成员函数

函数名	功能
InitInstance	初始化应用程序
Run	启动默认的消息循环
ExitInstance	终止应用程序
LoadCursor	应用程序加载光标
LoadIcon	应用程序加载图标



# 文档/视图类(1)

## ■ 文档类CDocument

- ✓ 文档对象由文档模板创建，管理应用程的数据，包括文档创建、打开与保存

## ■ 文档模板类

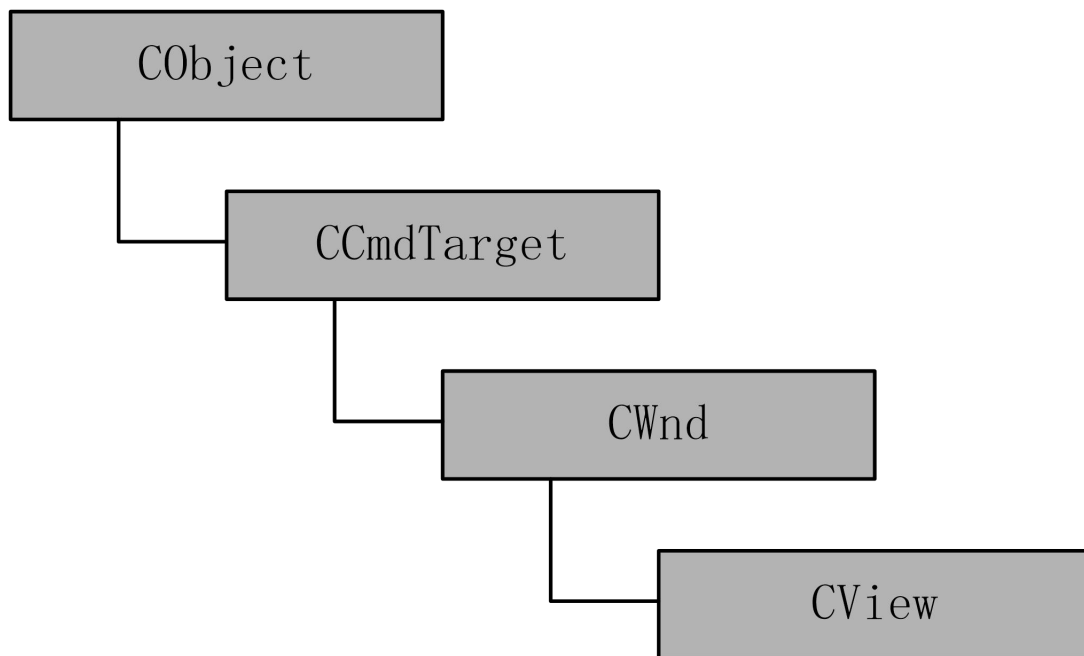
- ✓ CDocTemplate: 文档模板基类
- ✓ CSingleDocTemplate: SDI文档模板
- ✓ CMultiDocTemplate: MDI文档模板



# 文档/视图类(2)

## ■ 视图类CView

- ✓ MFC视图基类，实现文档窗口的视图区



# 文档/视图类(3)

## ■ CView派生类

派生类名	功能
CScrollView	支持滚动功能的视图
CEditView	支持文本编辑的视图
CListView	支持列表控件的视图
CTreeView	支持树状控件的视图
CFormView	基于表单模板的视图
CRecordView	支持数据库显示的视图
CPreviewView	支持打印预览的视图



# 可视对象类(1)

## ■ 窗口类CWnd

- ✓ MFC窗口基类，实现不同类型窗口

## ■ CWnd派生类

- ✓ CFrameWnd：单文档框架窗口类
- ✓ CMIDFrameWnd：多文档主框架窗口类
- ✓ CMIDChildWnd：多文档子框架窗口类



# 可视对象类(2)

## ■ 菜单类CMenu

- ✓ MFC菜单类，实现菜单界面

## ■ 对话框类CDialog 【从窗口类CWnd派生而来】

- ✓ CFileDialog：文件存取对话框
- ✓ CColorDialog：颜色选择对话框
- ✓ CFontDialog：字体选择对话框
- ✓ CPrintDialog：文件打印对话框
- ✓ CFindReplaceDialog：文本查找对话框



# 可视对象类(3)

## ■ 控件类

控件类名	功能	控件类名	功能
CStatic	文本	CScrollBar	滚动条
CEdit	编辑框	CRichEditCtrl	格式编辑
CButton	按钮	CProgressCtrl	进度条
CSlideCtrl	游标	CSpinButtonCtrl	旋转钮
CComboBox	组合框	CTreeCtrl	树状控件
CListBox	列表框	CAnimateCtrl	动画显示



# 可视对象类(4)

## ■ 控件条类CControlBar

- ✓ CControlBar是控件栏基类，实现工具条、状态条与浮动对话框

## ■ CControlBar派生类

- ✓ CStatusBar：状态条
- ✓ CToolBar：带位图按钮的工具条
- ✓ CDialogBar：控件条形式的浮动对话框





# 可视对象类(5)

- 绘图对象类CGdiObject
  - ✓ MFC绘图对象基类，实现各种绘图对象
- CGdiObject派生类
  - ✓ CBitmap(位图)、CBrush(画刷)、CFont(字体)、CPalette(调色板)、CPen(画笔)、CRgn(区域)



# 可视对象类(6)

## ■ 设备环境类CDC

- ✓ MFC设备环境基类，用于绘图

## ■ CDC派生类

- ✓ CPaintDC：显示设备环境
- ✓ CClientDC：客户区设备环境
- ✓ CWindowDC：窗口设备环境
- ✓ CMetaFileDC：图元文件设备环境



# 通用类(1)

- 文件类CFile

- ✓ 文件访问基类，实现文件访问

- CFile派生类

- ✓ CMemFile：支持内存文件访问
- ✓ CStdioFile：支持流式文件访问

- CArchive类

- ✓ 与CFile以串行化实现文件访问



# 通用类(2)

## ■ 异常类CException

- ✓ CNotSupportedException: 不支持异常
- ✓ CMemoryException: 内存异常
- ✓ CFileException: 文件异常
- ✓ CResourceException: 资源异常
- ✓ COleException: OLE异常
- ✓ CDBException: 数据库异常
- ✓ CUserException: 用户操作异常



# 通用类(3)

## ■ 模板收集类

- ✓ CArray与CTypedPtrArray: 将对象/指针存储到数组
- ✓ CList与CTypedPtrList: 将对象/指针存储到链表
- ✓ CMap与CTypedPtrMap: 将键/指针映射到值



# OLE类

- OLE是对象链接与嵌入，处理复合文档的方法
  - ✓ 普通类：COleDocument、COleItem
  - ✓ 客户类：COleClientDoc、COleClientItem
  - ✓ 服务类：COleServer、COleTemplate
  - ✓ 可视编辑容器类：COleLinkingDoc
  - ✓ 传输类：COleDropSource、COleDropTarget
  - ✓ 对话框类：COleInsertDialog



# 数据库类

- ODBC类是MFC数据库访问类，访问支持ODBC的数据库，完成查询、更新等
  - ✓ CDatabase：连接数据源
  - ✓ CRecordset：数据源的一组记录
  - ✓ CRecordView：表单模式视图
  - ✓ CFieldExchange：上下文信息交换
  - ✓ CLongBinary：二进制对象句柄



# 网络通信类

## ■ Internet类

- ✓ CInternetSession类、CInternetFile类、CInternetConnection类、CFileFind类、CGopherLocator类

## ■ Socket类

- ✓ CSocket类、CAsyncSocket类





# MFC全局函数

## ■ 前缀为Afx的函数

函数名	功能
AfxAbort	终止一个应用程序
AfxBeginThread	创建并执行一个线程
AfxEndThread	终止正在执行的线程
AfxMessageBox	弹出一个消息框
AfxGetApp	返回当前程序对象的指针
AfxRegisterWndClass	注册一个窗口类

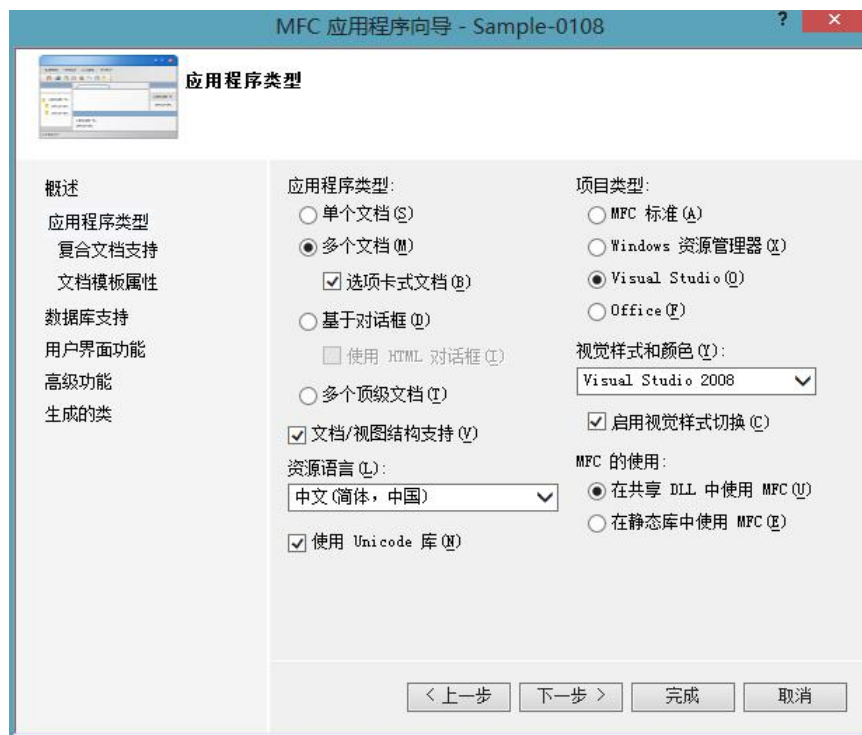


# MFC向导功能(1)

## 第1步：概述



## 第2步：应用程序类型



# MFC向导功能(2)

## 第3步：复合文档支持

MFC 应用程序向导 - Sample-0108

复合文档支持

概述  
应用程序类型  
复合文档支持  
文档模板属性  
数据库支持  
用户界面功能  
高级功能  
生成的类

复合文档支持：  
☒ 无 (N)  
☐ 容器 (C)  
☐ 袖珍服务器 (M)  
☐ 完全服务器 (V)  
☐ 容器/完全服务器 (S)

附加选项：  
☐ 活动文档服务器 (A)  
☐ 活动文档容器 (U)  
☒ 支持复合文件 (U)

< 上一步 下一步 > 完成 取消

## 第4步：文档模板属性

MFC 应用程序向导 - Sample-0108

文档模板属性

概述  
应用程序类型  
复合文档支持  
文档模板属性  
数据库支持  
用户界面功能  
高级功能  
生成的类

文件扩展名 (X):  
筛选器名称 (F):

☐ 文件类型的视觉处理程序支持 (V)  
☐ 文件类型的缩略图处理程序支持 (U)  
☐ 文件类型的搜索处理程序支持 (S)

主框架标题 (T):  
Sample-0108

文件类型 ID (I):  
Sample0108.Document

文档类型名称 (N):  
Sample0108

文件类型长名称 (L):  
Sample-0108.Document

文件的新短名称 (S):  
Sample-0108

< 上一步 下一步 > 完成 取消



# MFC向导功能(3)

## 第5步：数据库支持

MFC 应用程序向导 - Sample-0108

数据库支持

概述  
应用程序类型  
复合文档支持  
文档模板属性  
数据库支持  
用户界面功能  
高级功能  
生成的类

数据库支持：  
☒ 无 (N)  
☐ 仅头文件 (H)  
☐ 不提供文件支持的数据库视图 (V)  
☐ 提供文件支持的数据库视图 (F)

生成特性化数据库类 (A) ☐  
☒ 绑定所有列 (B)  
类型：  
☒ 动态集 (D)  
☐ 快照 (S)

客户端类型：  
☒ OLE DB (L)  
☐ ODBC (O)

数据源：  
数据源 (S) ...

< 上一步 下一步 > 完成 取消

## 第6步：用户界面功能

MFC 应用程序向导 - Sample-0108

用户界面功能

概述  
应用程序类型  
复合文档支持  
文档模板属性  
数据库支持  
用户界面功能  
高级功能  
生成的类

主框架样式：  
☒ 粗框架 (T)  
☒ 最小化框 (I)  
☒ 最大化框 (A)  
☐ 最小化 (M)  
☐ 最大化 (X)  
☒ 系统菜单 (Y)  
☒ “关于”框 (B)  
☒ 初始状态栏 (U)  
☐ 拆分窗口 (E)

子框架样式：  
☒ 子最小化框 (M)  
☒ 子最大化框 (Z)  
☐ 子最大化 (M)

命令栏 (菜单/工具栏/功能区)：  
☐ 使用经典菜单 (S)  
☐ 使用传统的停靠工具栏 (X)  
☐ 使用浏览器样式的工具栏 (W)  
☒ 使用菜单栏和工具栏 (Q)  
☒ 用户定义的工具栏和图像 (E)  
☒ 个性化菜单行为 (Q)  
☐ 使用功能区 (R)

对话框标题 (G):  
Sample-0108

< 上一步 下一步 > 完成 取消

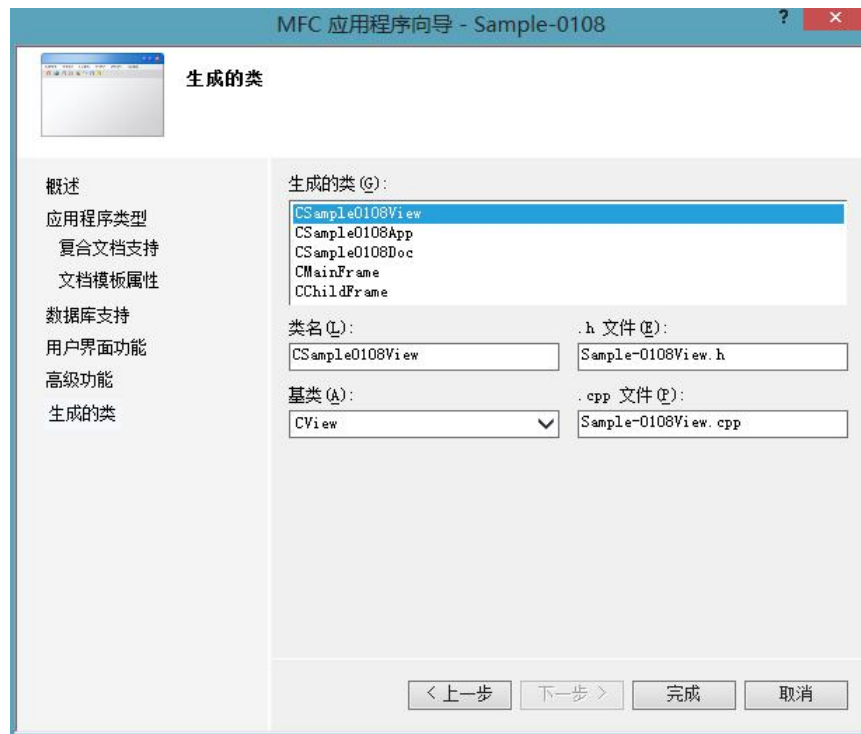


# MFC向导功能(4)

## 第7步：高级功能

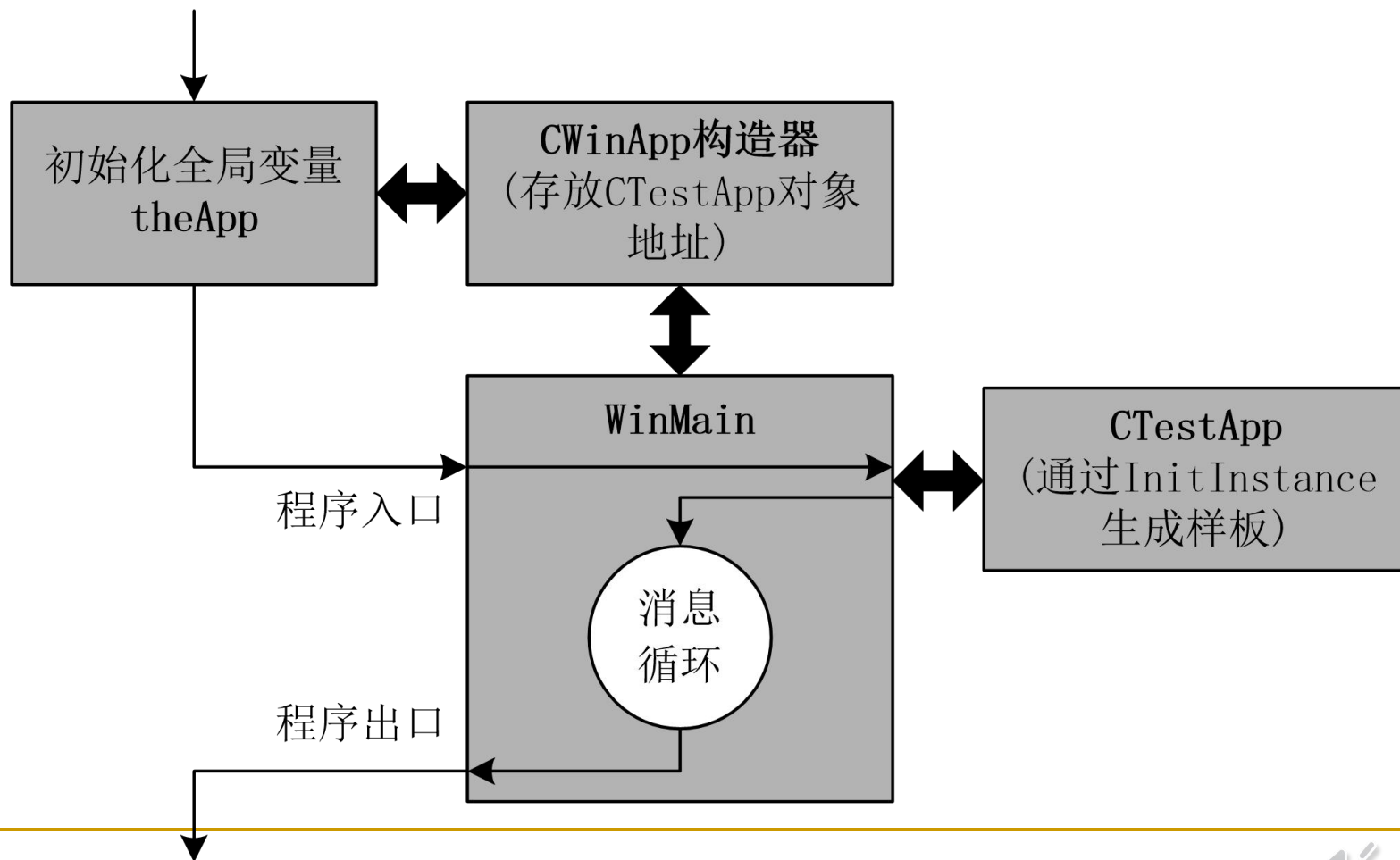


## 第8步：生成的类



# MFC程序框架分析(1)

## ■ Windows程序核心是CWinApp



## MFC程序框架分析(2)

- 每次启动新的应用程序，WinMain函数都调用InitInstance()
- 创建并注册文档模板

```
CSingleDocTemplate* pDocTemplate;  
pDocTemplate=new CSingleDocTemplate(  
    IDR_MAINFRAME,  
    RUNTIME_CLASS(CTestDoc),  
    RUNTIME_CLASS(CMainFrame),  
    RUNTIME_CLASS(CTestView));  
AddDocTemplate(pDocTemplate);
```



# MFC程序框架分析(3)

## ■ 装载标准文件选项

```
CCommandLineInfo cmdInfo;  
ParseCommandLine(cmdInfo);  
ProcessShellCommand(cmdInfo);
```

## ■ 创建主边框窗口

```
m_pMainWnd->ShowWindow(SW_SHOW);  
m_pMainWnd->UpdateWindow();
```



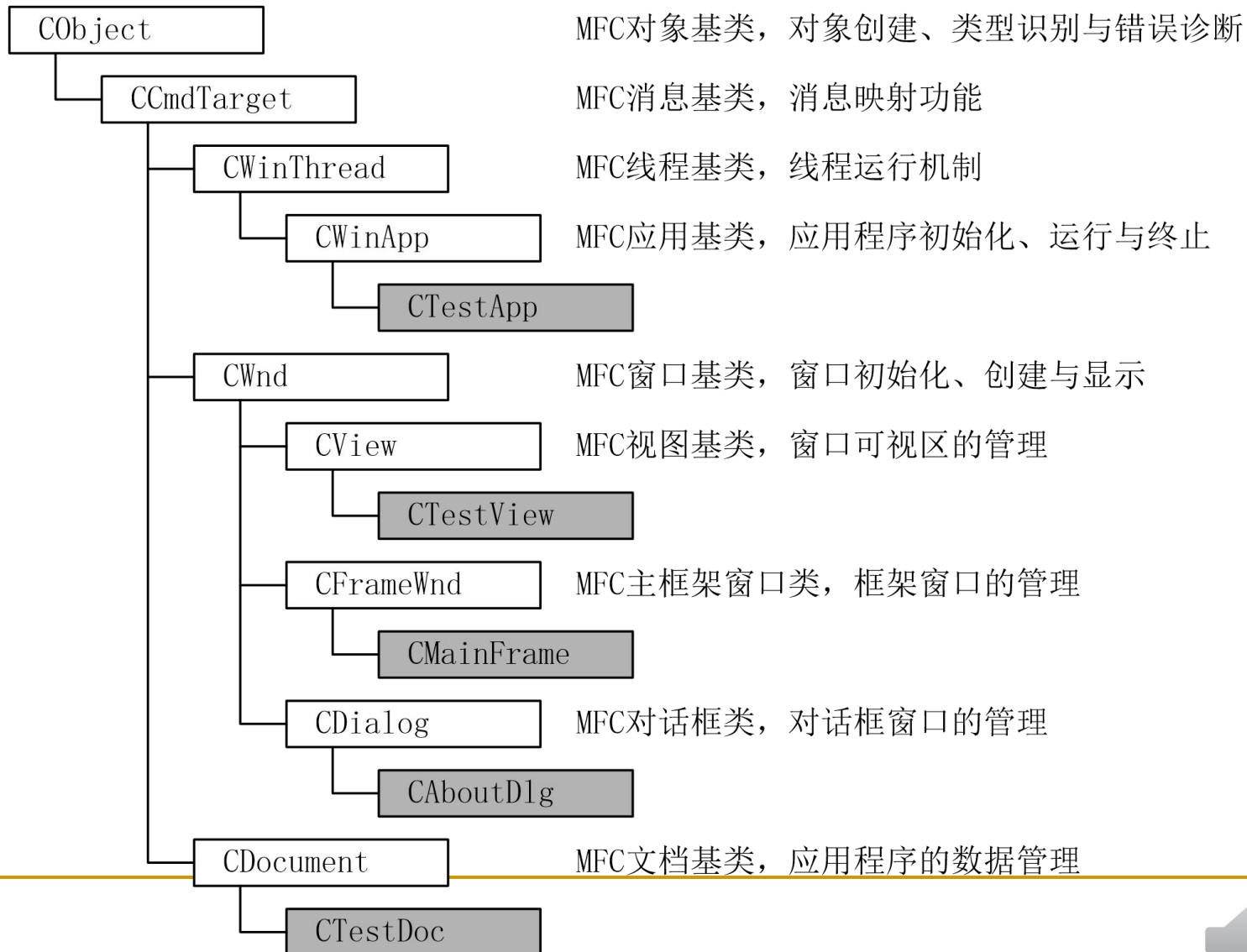


# MFC程序框架分析(4)

- 文档模板存放文档、视图和边框窗口信息
  - ✓ `CSingleDocTemplate` (单文档模板)
  - ✓ `CMultiDocTemplate` (多文档模板)
- 传给文档模板的资源符号串包括多个参数，每个参数之间用“\n”隔开，例如WindowTitle、DocName、FilterName等



# MFC程序框架分析(5)



# 消息的概念(1)

- 消息处理机制是Windows核心，它是应用程序运行的动力
- 消息是一个32位整数值，唯一定义一个事件，向Windows系统发出通知，告诉应用程序发生的事件



## 消息的概念(2)

- PeekMessage: 查看队列, 仅检测消息
- GetMessage: 查看队列, 取走消息
- PreTranslateMessage: 过滤消息
- TranslateMessage: 虚拟键转化为字符, 例如  
Shift+8→\*
- DispatchMessage: 派发消息, 找到处理函数



# 消息的概念(3)

```
//TestView.h
```

```
class CTestView : public CView  
{ DECLARE_MESSAGE_MAP()  
public:
```

```
public:
```

```
    afx_msg void OnLButtonDown(UINT nFlags, CPoint  
point);
```

```
    afx_msg void OnEditPaste(); };
```

```
//TestView.cpp
```

```
BEGIN_MESSAGE_MAP(CTestView, CView)
```

```
    ON_WM_LBUTTONDOWN()
```

```
    ON_COMMAND(ID_EDIT_PASTE, OnEditPaste)
```

```
END_MESSAGE_MAP()
```

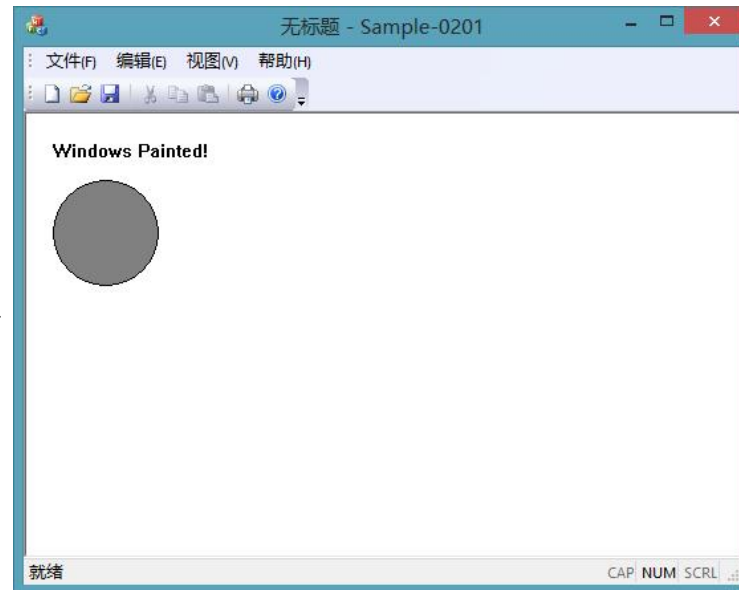
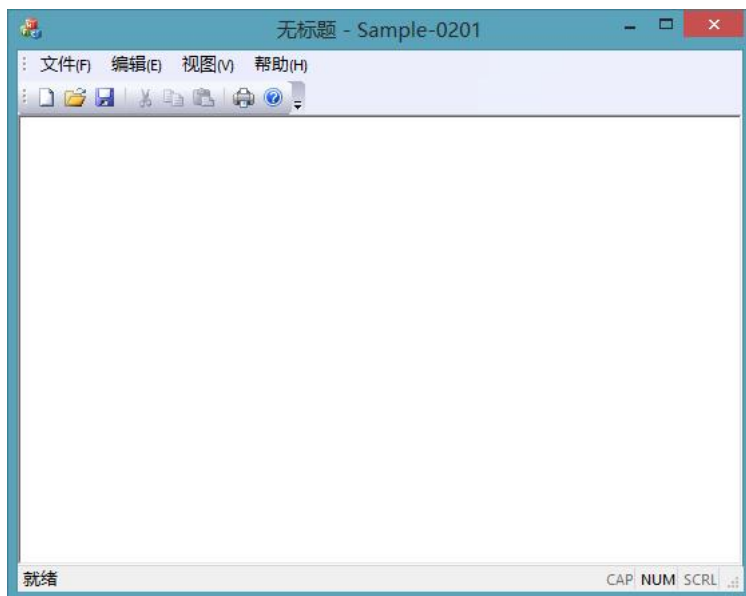


# 消息控制机制(1)

例2-1

## ■ 在CTestView::OnDraw() 中

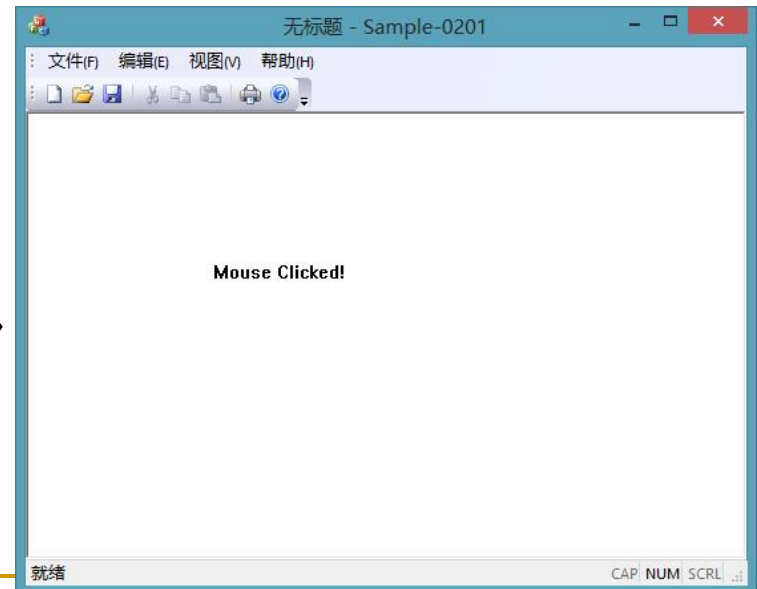
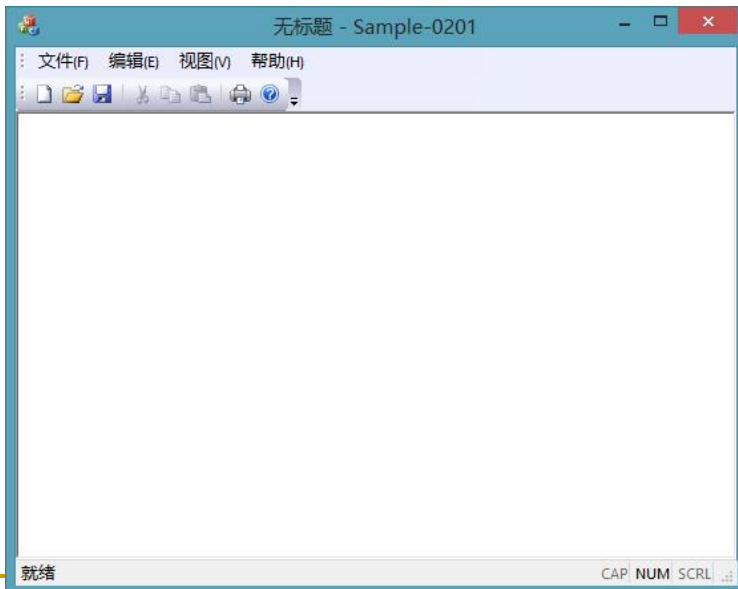
```
pDC->TextOutW(20, 20, L"Windows Painted!");  
pDC->SelectStockObject(GRAY_BRUSH);  
pDC->Ellipse(20, 50, 100, 130);
```



# 消息控制机制(2)

## ■ 鼠标控制消息

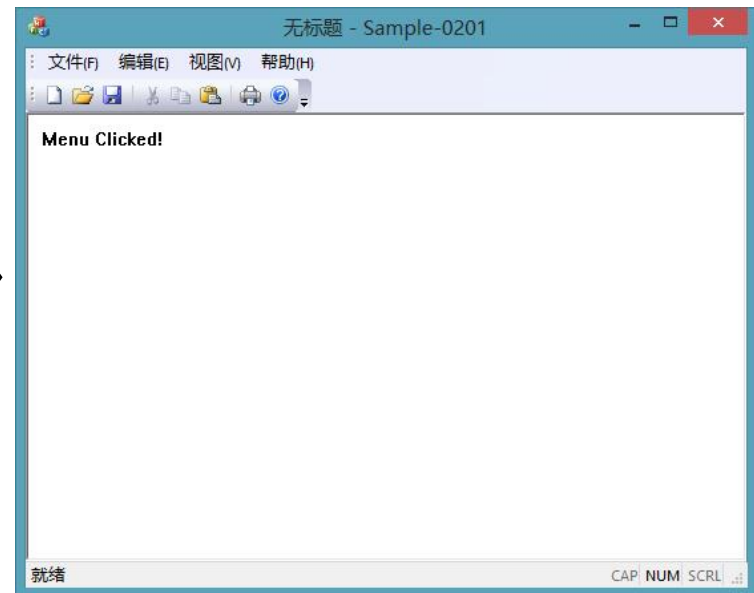
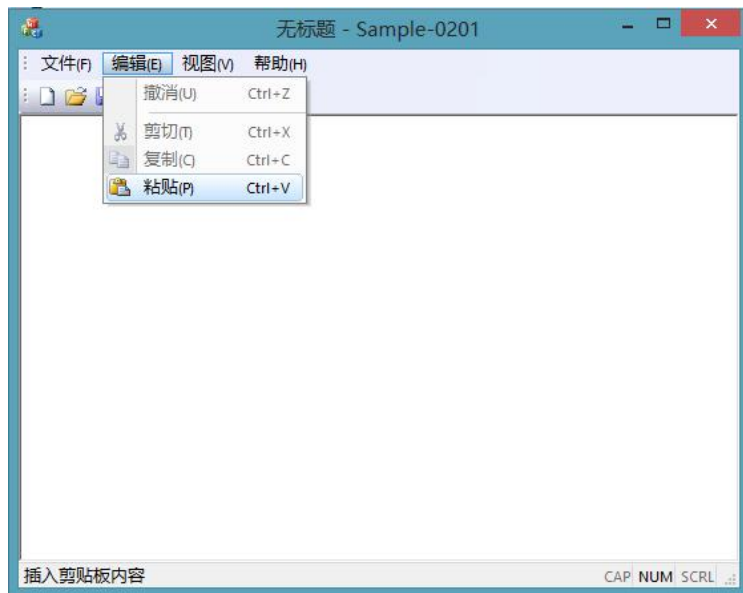
```
CDC *pDC=GetDC();  
pDC->TextOutW(point.x, point.y, L"Mouse  
Clicked!");
```



# 消息控制机制(3)

## ■ 菜单控制消息

```
CDC *pDC=GetDC();  
pDC->TextOutW(10, 10, L"Menu Clicked!");
```

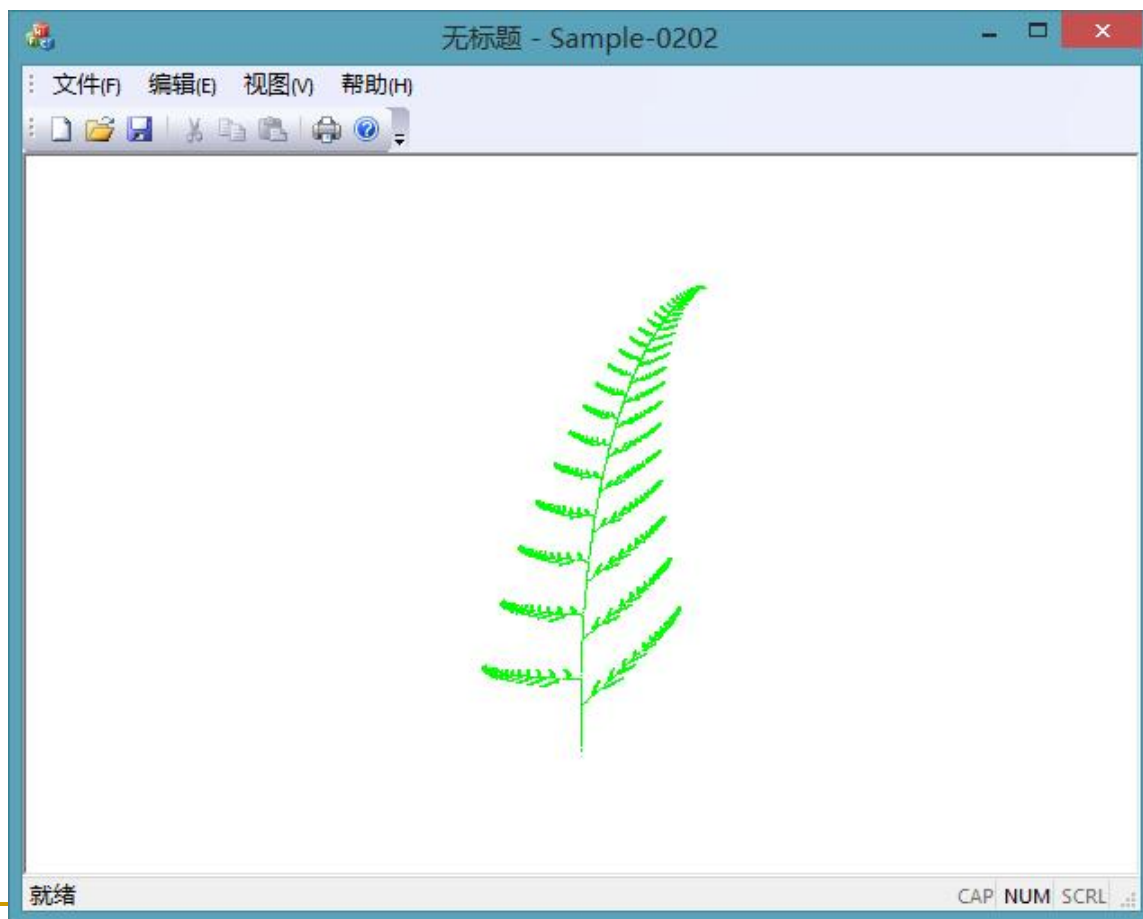




# 趣味性例子(1)

例2-2

- 绘制一片绿色的叶子



## 趣味性例子(2)

```
int nTotalPoints=32000;
CRect rect;
GetClientRect(&rect);
int nX=rect.right/2;
int nY=rect.bottom*5/6;
int nScale=(rect.right>rect.bottom?rect.bottom:
rect.right)/15;
COLORREF crColor=0x00FF00;
double dX=0, dY=0;
double dP;
for(int i=0;i<nTotalPoints;i++)
{ dP=1.0*rand()/RAND_MAX;
```



## 趣味性例子(3)

```
if (dP<=0.01)
{ dX=0; dY=0.16*dY; }
if (dP>0.01 && dP<=0.86)
{ dX=0.85*dX+0.04*dY; dY=-0.04*dX+0.85*dY+1.60; }
if (dP>0.86 && dP<=0.93)
{ dX=0.20*dX-0.26*dY; dY=0.44*dX+0.12*dY+1.60; }
if (dP>0.93)
{ dX=-0.20*dX+0.26*dY; dY=0.44*dX+0.12*dY+1.00; }
pDC->SetPixel (nX+int (dX*nScale), nY-int (dY*nScale),
crColor);
}
```



# 消息的分类(1)

- Windows系统将事件以消息发送给目标，目标按消息内容进行处理
  - ✓ 目标窗口
  - ✓ 消息类型
  - ✓ 参数wParam
  - ✓ 参数lParam



# 消息的分类(2)

## ■ 标准消息

- ✓ 窗口消息(WM\_CREATE、WM\_DESTROY)、鼠标消息(WM\_LBUTTONDOWN、WM\_MOUSEMOVE)、键盘消息(WM\_KEYDOWN、WM\_CHAR)、滚动消息(WM\_HSCROLL)、计时器消息(WM\_TIMER)

## ■ 控件消息

- ✓ 控件传递给父窗口的消息

## ■ 命令消息

- ✓ 界面对象(包括菜单、工具栏、加速键等)的WM\_COMMAND消息



# 消息处理过程(1)

- 标准消息由触发窗口处理，处理函数在对应窗口类中定义
- 控件消息由容器窗口处理，处理函数在对应窗口类中定义

```
DECLARE_MESSAGE_MAP()  
public:  
    afx_msg int OnCreate();  
    afx_msg void OnLButtonDown();
```



## 消息处理过程(2)

- WM\_COMMAND能被更多对象处理，包括应用程序、边框窗口、视图、文档等
- 命令消息通过命令目标链发送，每个目标检查自己的消息映射，决定能否处理
- 命令目标链处理顺序：当前活动子目标、自己、其它目标



# 消息处理过程(3)

## ■ 命令处理顺序

接收命令的类	命令处理顺序
MDI主边框窗口	当前MDI子边框窗口→MDI主边框窗口 →应用程序
SDI主边框窗口 MDI子边框窗口	当前视图→SDI主边框窗口(或MDI子 边框窗口→主边框窗口)→应用程序
视图	视图→文档
文档	文档→文档模板
对话框	对话框→父窗口→应用程序





# 窗口消息(1)

## ■ WM\_CREATE消息

- ✓ 程序打开，发送WM\_CREATE，初始化窗口

## ■ WM\_DESTROY消息

- ✓ 程序退出，发送WM\_DESTROY，销毁窗口

## ■ WM\_PAINT消息

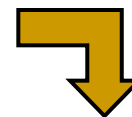
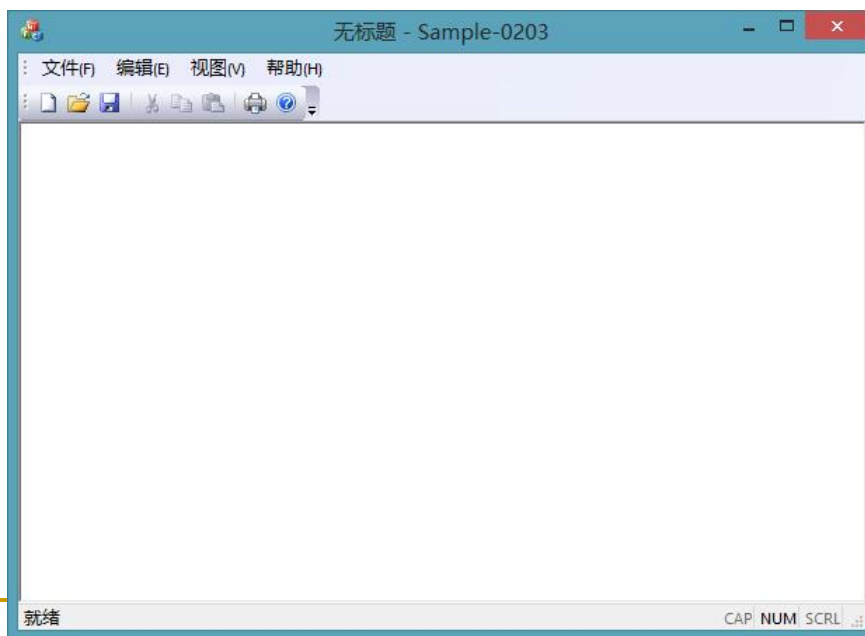
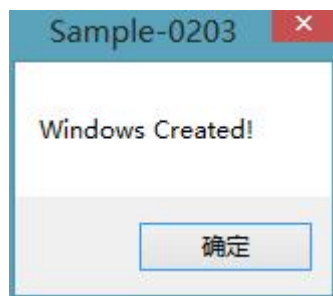
- ✓ 窗口变化，发送WM\_PAINT，重绘窗口



# 窗口消息(2)

例2-3

- 添加WM\_CREATE消息
  - ✓ `MessageBox(L"Windows Create!");`
- 添加WM\_DESTROY消息
  - ✓ `MessageBox(L"Windows Destroy!");`



# 窗口消息(3)

- 在CTestView类定义中

```
private:  
    int m_num;
```

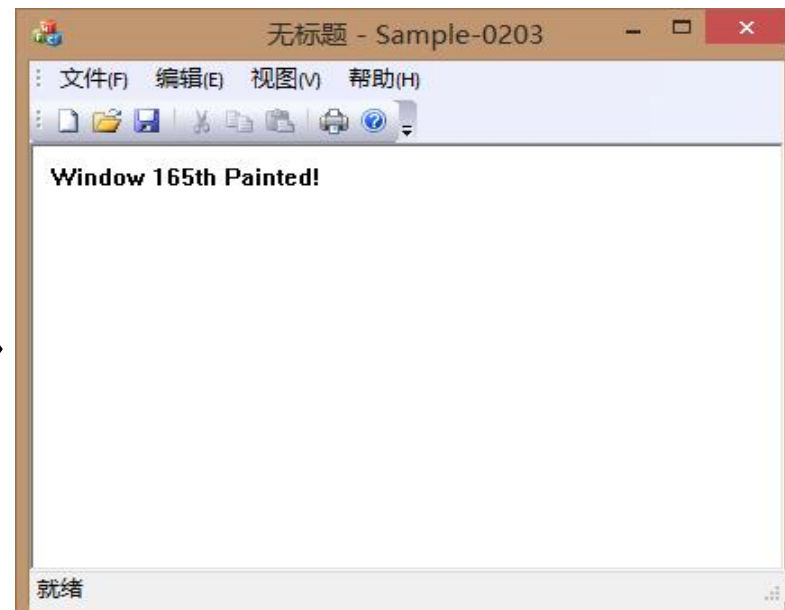
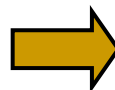
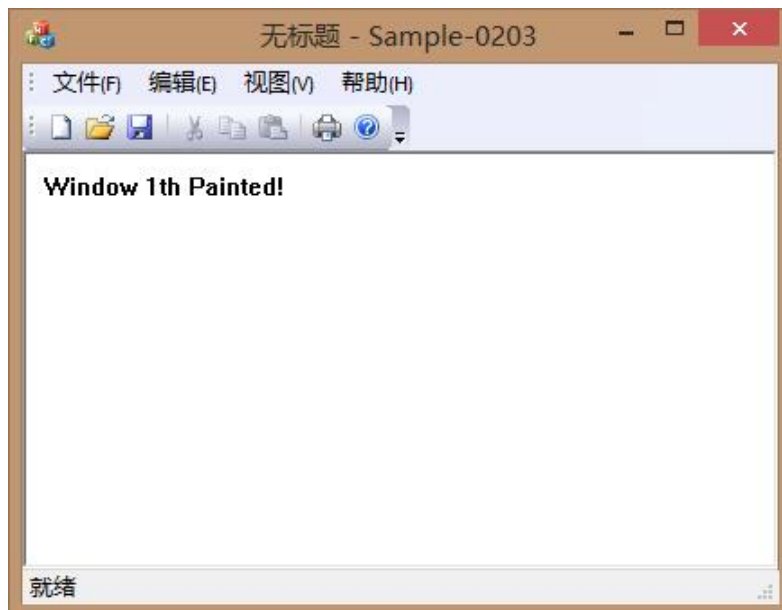
- 在CTestView::OnDraw() 中

```
CString str;  
str.Format(L"Window %dth Painted!",  
m_num++);  
pDC->TextOutW(10, 10, str);
```



# 窗口消息(4)

- WM\_PAINT消息 → CView::OnPaint()  
→ CTestView::OnDraw()



# 鼠标消息(1)

- 用户操作鼠标时，产生对应消息，系统将消息发送给窗口
- 鼠标消息主要包括：
  - ✓ WM\_LBUTTONDOWN (左键按下，右键R/中键M)
  - ✓ WM\_LBUTTONUP (左键释放，右键R/中键M)
  - ✓ WM\_LBUTTONDBLCLK (左键双击，右键R/中键M)
  - ✓ WM\_MOUSEMOVE (鼠标移动)
  - ✓ WM\_MOUSEWHEEL (滑轮滚动)



## 鼠标消息(2)

- 鼠标消息处理函数参数：nFlag和point
- nFlag：消息产生时，键盘或鼠标键状态，由对应的位表示
  - ✓ MK\_CONTROL、MK\_SHIFT、MK\_LBUTTON、MK\_MBUTTON、MK\_RBUTTON
- point：消息产生时，光标所处位置(客户区)



# 鼠标消息(3)

例2-4

- 在CTestView::OnLButtonDown() 中

```
CDC* pDC=GetDC();  
pDC->TextOutW(point.x, point.y, L"Mouse  
Clicked!");  
ReleaseDC(pDC);
```

- 当窗口尺寸变化，哪些信息保留，哪些消失？  
如何保留最新信息？



# 鼠标消息(4)

- 在CTestView类定义中

```
private:  
    CPoint m_pos;  
    CString m_str;
```

- 在CTestView::OnDraw() 中

```
pDC->TextOutW(m_pos.x, m_pos.y, m_str);
```





# 鼠标消息(5)

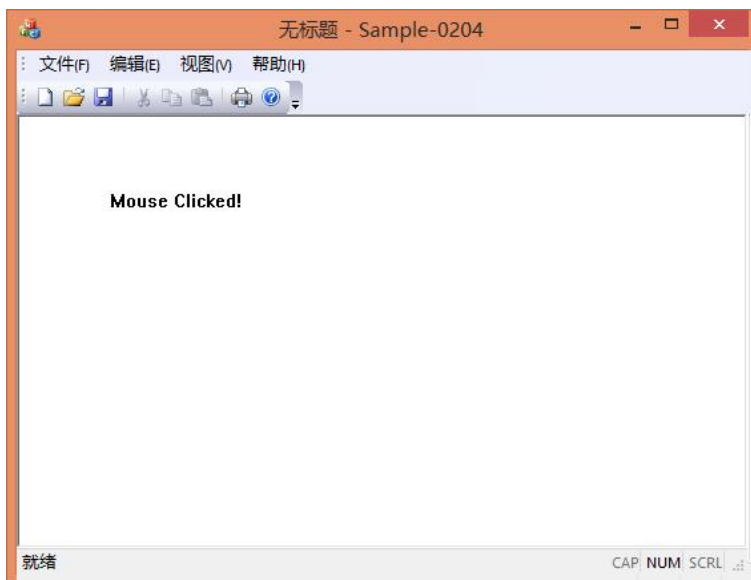
- 在CTestView::OnLButtonDown() 中

```
m_pos=point;  
if(nFlags & MK_CONTROL)  
    m_str=L"Mouse+Ctrl Clicked!";  
else  
    m_str=L"Mouse Clicked!";  
Invalidate(true);
```



# 鼠标消息(6)

## ■ 鼠标单击与标志位处理



# 键盘消息(1)

- 用户操作键盘时，产生对应消息，系统将消息发送给窗口
- 键盘消息主要包括：
  - ✓ WM\_KEYDOWN：键盘按下
  - ✓ WM\_KEYUP：键盘释放
  - ✓ WM\_CHAR：输入一个字符



# 键盘消息(2)

例2-5

- 在CTestView::OnChar() 中

```
void CTestView::OnChar(UINT nChar, UINT  
nRepCnt, UINT nFlags)  
{  
    CString str;  
    str.Format(L"%c Key Entered!", nChar);  
    MessageBox(str);  
}
```



# 键盘消息(3)

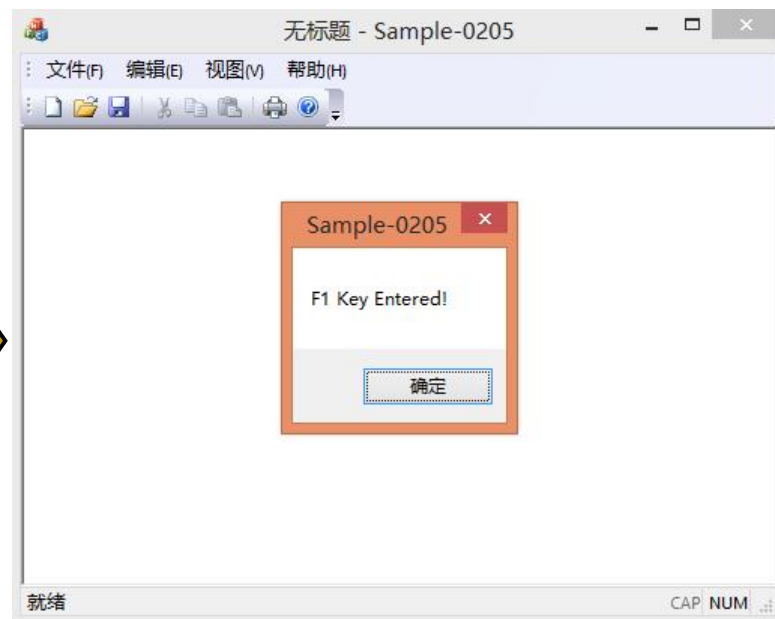
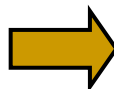
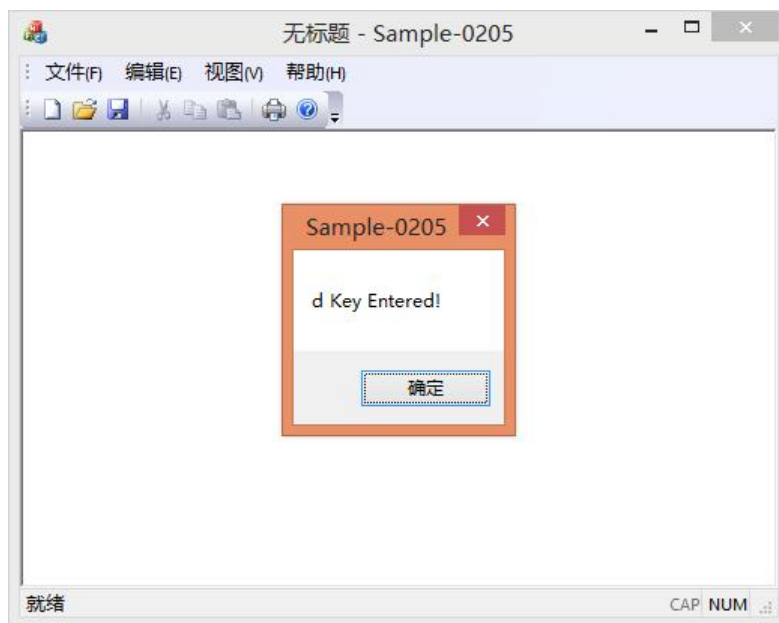
- 特殊键处理，例如F1、Ctrl、↑

```
BOOL CTestView::PreTranslateMessage(MSG*
pMsg)
{ if (pMsg->message==WM_KEYDOWN)
  { if (pMsg->wParam==VK_F1)
    MessageBox(L"F1 Key Entered!");
    if (pMsg->wParam==VK_UP)
      MessageBox(L"↑ Key Entered!");  }
}
```



# 键盘消息(4)

## ■ 普通键与特殊键处理



# 菜单与工具栏消息(1)

例2-6

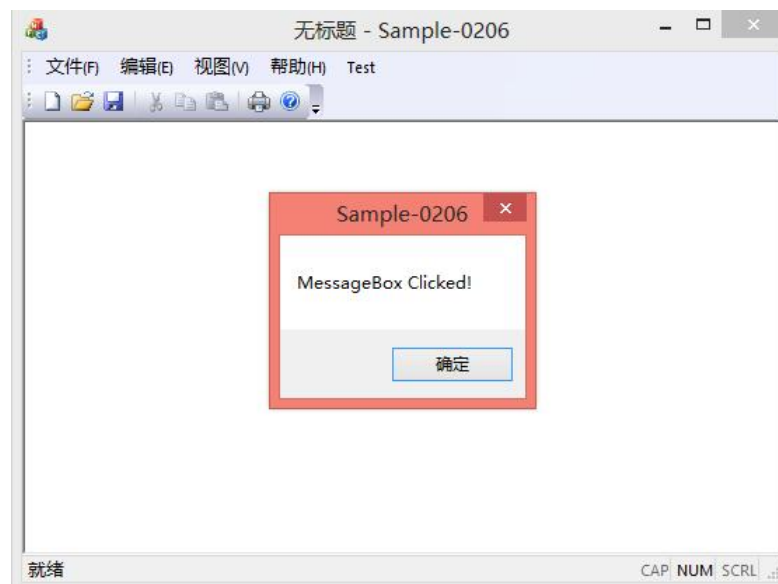
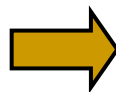
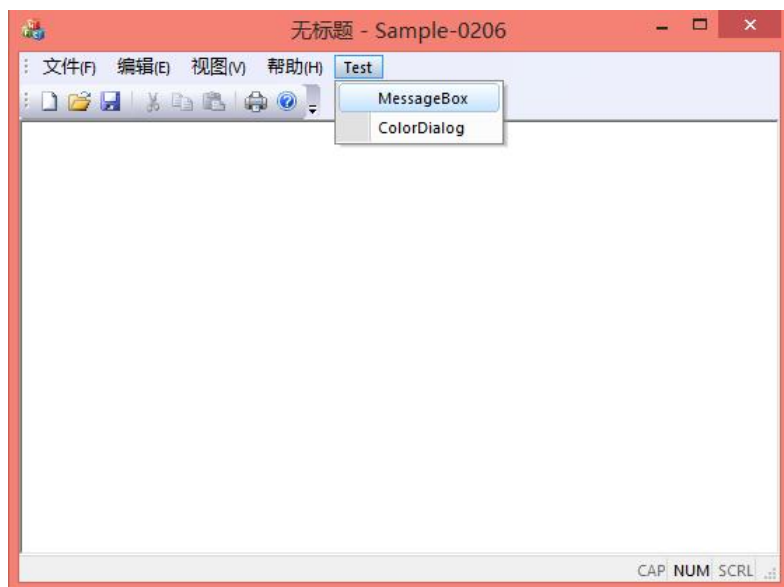
## ■ 添加菜单消息

- ✓ ResourceView→Menu→IDR\_MAINFRAME
- ✓ 一级菜单项 “Test” → 二级菜单项  
“MessageBox” (ID\_TEST\_MESSAGEBOX)
- ✓ 一级菜单项 “Test” → 二级菜单项  
“ColorDialog” (ID\_TEST\_COLORDIALOG)



# 菜单与工具栏消息(2)

- 在 `CTestView::OnTestMessage()` 中
  - ✓ `MessageBox(L"MessageBox Clicked!");`;

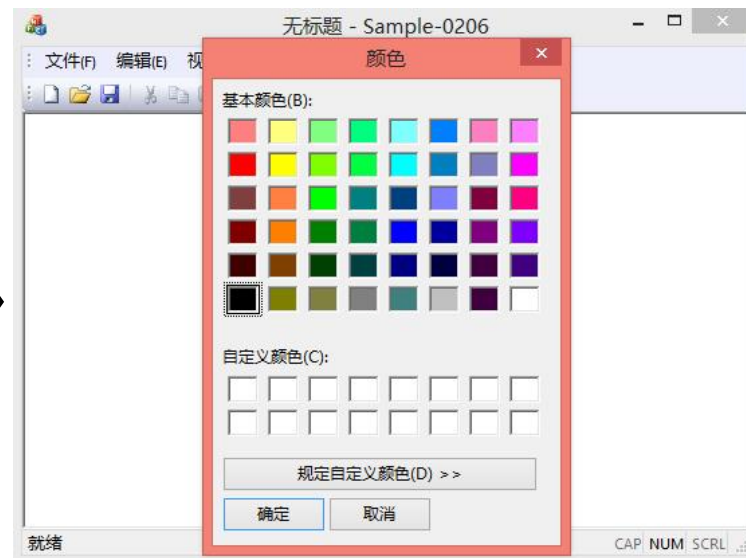
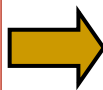
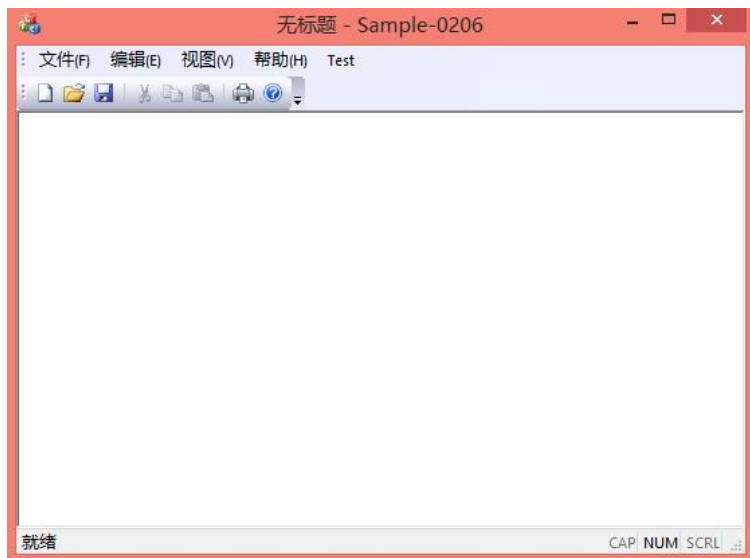




# 菜单与工具栏消息(3)

- 在CTestView::OnTestColor()中

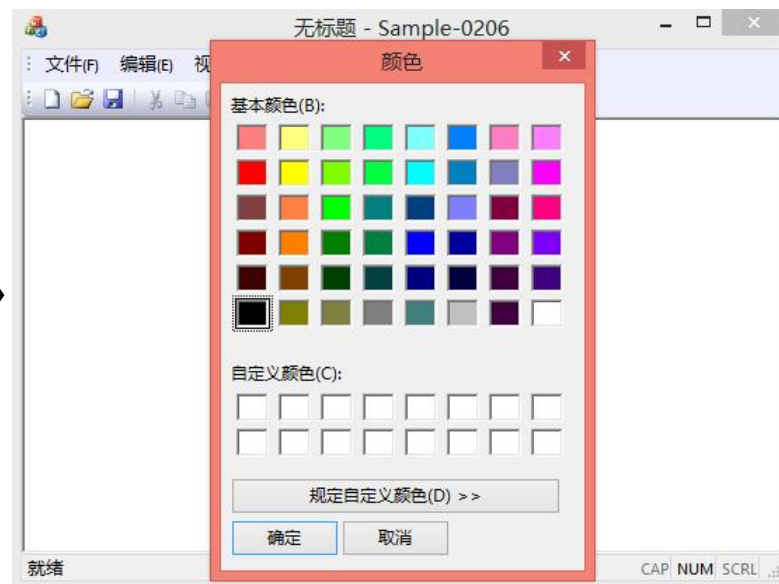
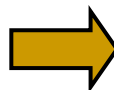
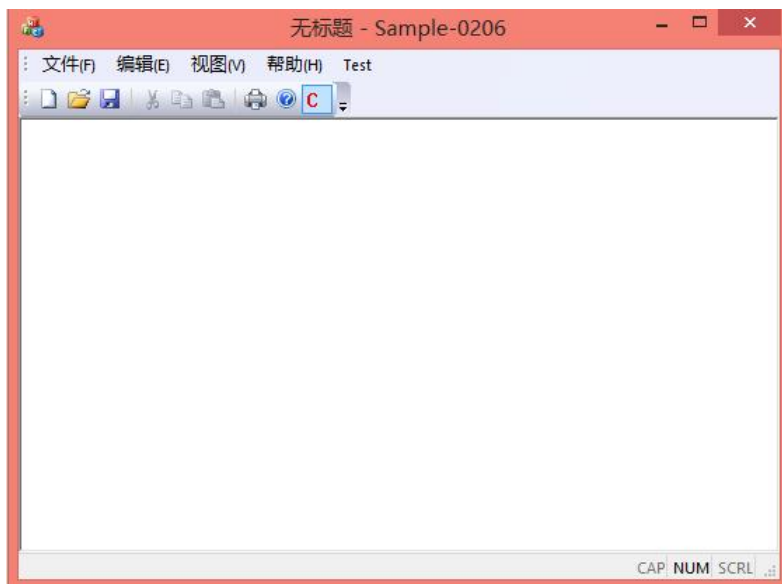
```
CColorDialog dlg;  
dlg.DoModal();
```



# 菜单与工具栏消息(4)

## ■ 添加工具栏按钮

- ✓ ResourceView→ToolBar→IDR\_MAINFRAME, 添加按钮(ID\_TEST\_COLORIALOG)



# 计时器消息(1)

- WM\_TIMER是计时器消息，执行周期性操作
- 通过SetTimer() 设置计时器，当到达预定时间间隔，系统产生WM\_TIMER消息，并通过参数(nIDEvent)指出对应的计时器
- 通过KillTimer() 销毁计时器



## 计时器消息(2)

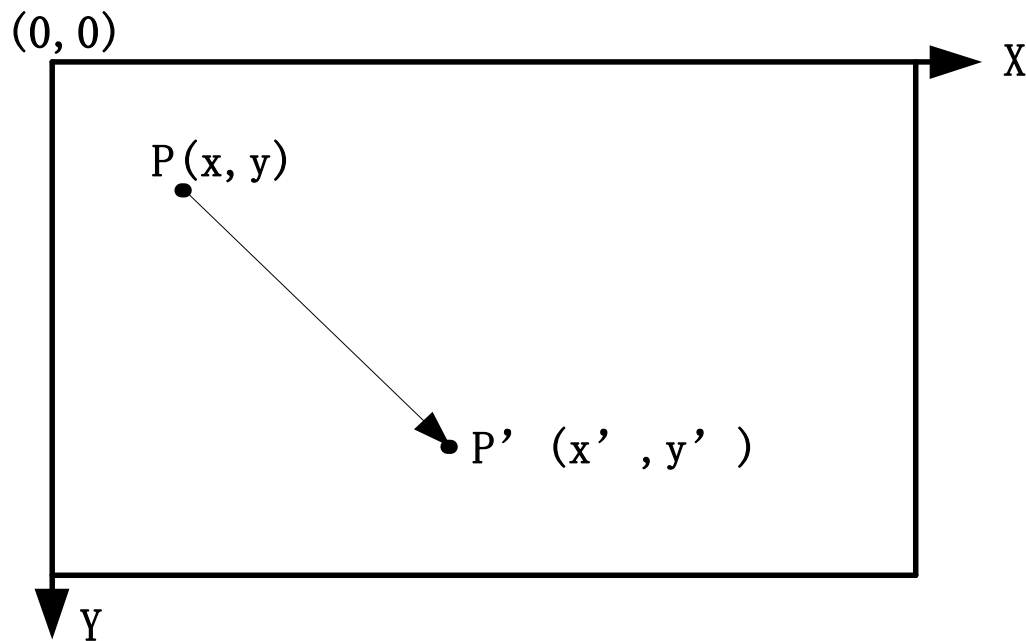
- 对WM\_CREATE消息，在OnCreate()中
  - ✓ SetTimer(1, 2000, NULL);
- 对WM\_TIMER消息，在OnTimer()中
  - ✓ if(nIDEvent==1) { ..... }
- 对WM\_DESTROY消息，在OnDestroy()中
  - ✓ KillTimer(1);



# 计时器消息(3)

例2-7

- 使用WM\_TIMER消息
- 异或方式制作动画: SetROP2(R2\_XORPEN)



平移:

$$X' = X + \text{MoveX}$$

$$Y' = Y + \text{MoveY}$$

异或方式制作动画原理:

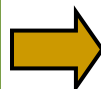
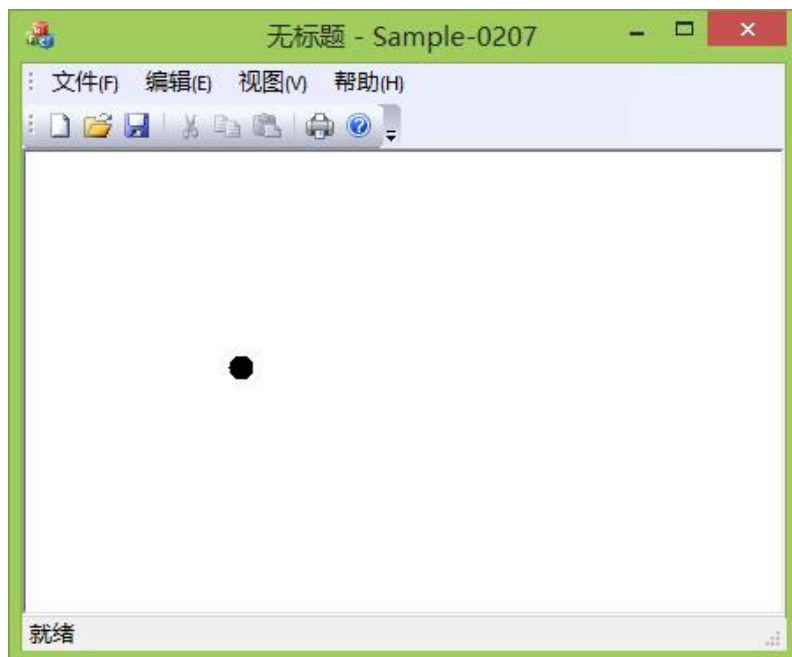
$$0 \wedge a = a \quad (\text{画小球})$$

$$a \wedge a = 0 \quad (\text{擦除小球})$$



# 计时器消息(4)

## ■ SmallBall程序效果



# 热键消息(1)

例2-8

- 热键消息WM\_HOTKEY
  - ✓ 不论程序处于前台或后台，当用户按某个热键，触发热键消息
- 在CTestView::OnHotKey() 中

```
if (nHotKeyId==1001 || nHotKeyId==1002)  
    MessageBox(L"Hot Key Clicked!");
```



## 热键消息(2)

- 在CTestView::OnCreate() 中

```
RegisterHotKey(m_hWnd, 1001, MOD_CONTROL |  
MOD_ALT, 'z');  
RegisterHotKey(m_hWnd, 1002, MOD_CONTROL |  
MOD_ALT, 'Z');
```

- 在CTestView::OnDestroy() 中

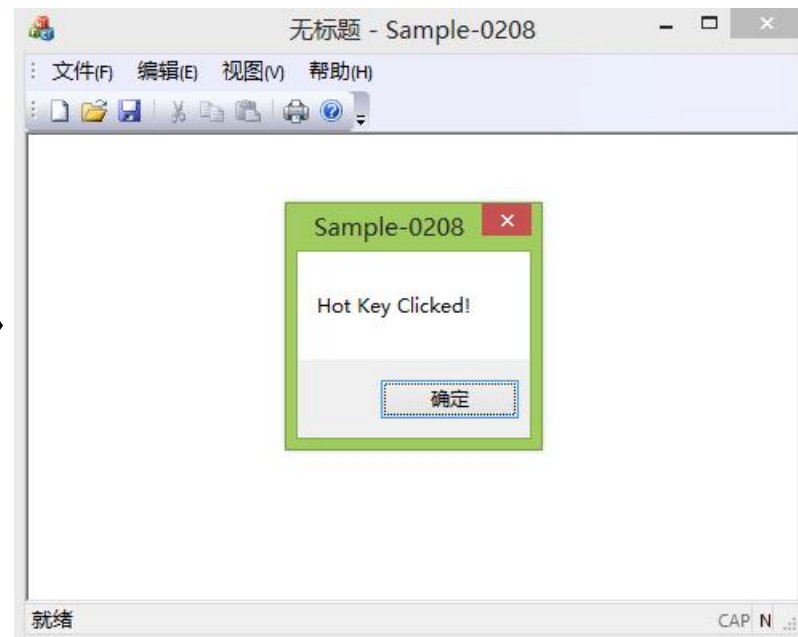
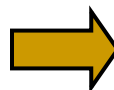
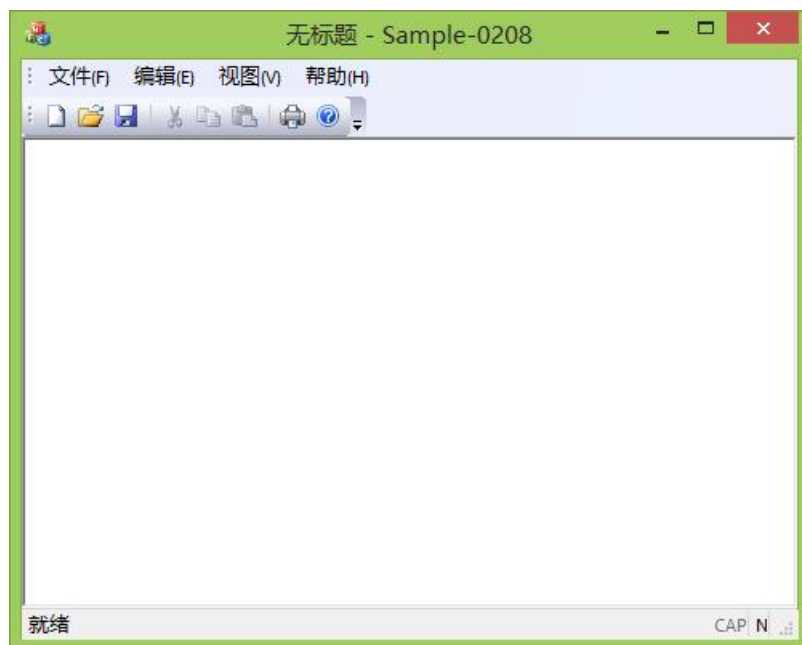
```
UnregisterHotKey(m_hWnd, 1001);  
UnregisterHotKey(m_hWnd, 1002);
```





# 热键消息(3)

## ■ 热键 (Ctrl+Alt+Z)



# 自定义消息(1)

- 用户可自定义内部消息，区别系统定义消息
- 系统不知道消息存在，通过PostMessage()或SendMessage()发送
- 消息是一个整数，小于WM\_USER的整数已用，大于的供用户使用
- 用户自定义消息的方式

```
#define WM_MYMESSAGE WM_USER+N
```



# 自定义消息(2)

- 自定义消息的操作步骤
  - ✓ 在适当位置声明消息处理函数
  - ✓ 将处理函数与消息对应
  - ✓ 实现消息处理函数
  - ✓ 向发送消息者提供窗口句柄



# 自定义消息(3)

例2-9

- 声明用户自定义消息

```
#define WM_MYMESSAGE WM_USER+1
```

- 在CTestView类定义中

```
LRESULT OnMyMessage(WPARAM  
wParam, LPARAM lParam) ;
```

- 在CTestView类中

```
ON_MESSAGE(WM_MYMESSAGE, OnMyMessage)
```



# 自定义消息(4)

- 在CTestView::OnMyMessage() 中

```
CString str;  
str.Format(L"Message Param is %d and %d",  
wParam, lParam);  
MessageBox(str);
```

- 在CTestView::OnLButtonDown() 中

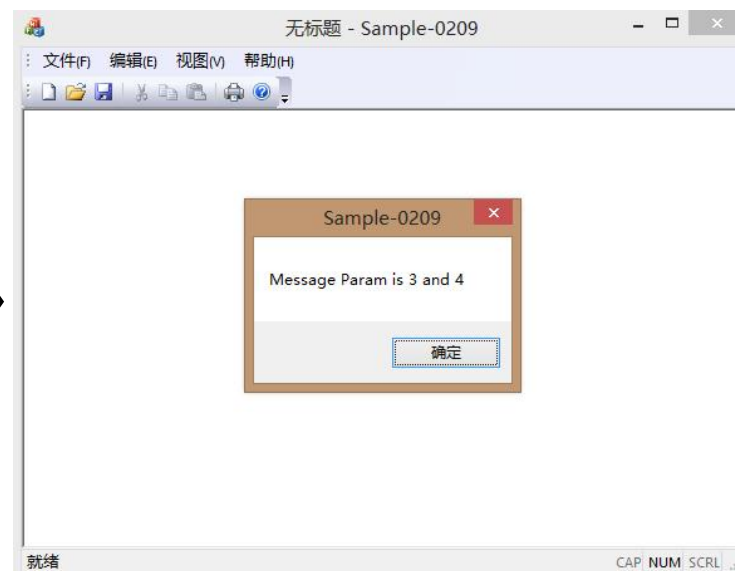
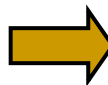
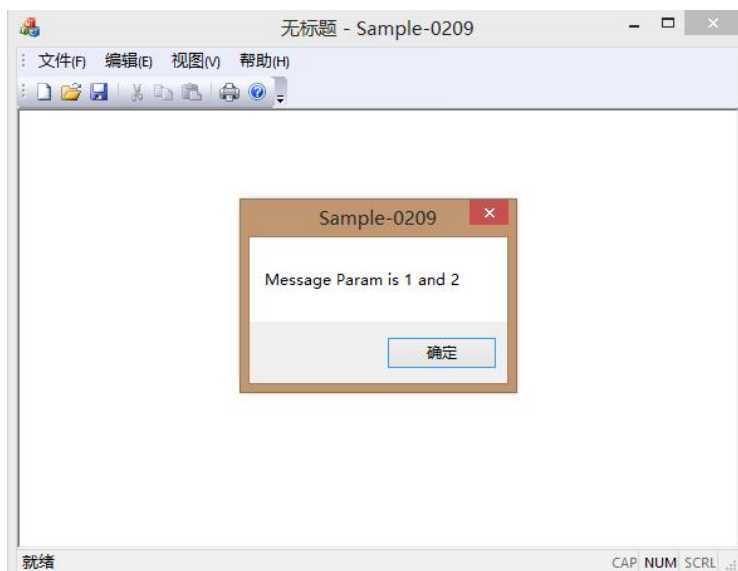
```
PostMessage(WM_MYMESSAGE, 1, 2);
```



# 自定义消息(5)

- 在CTestView::OnKeyDown() 中

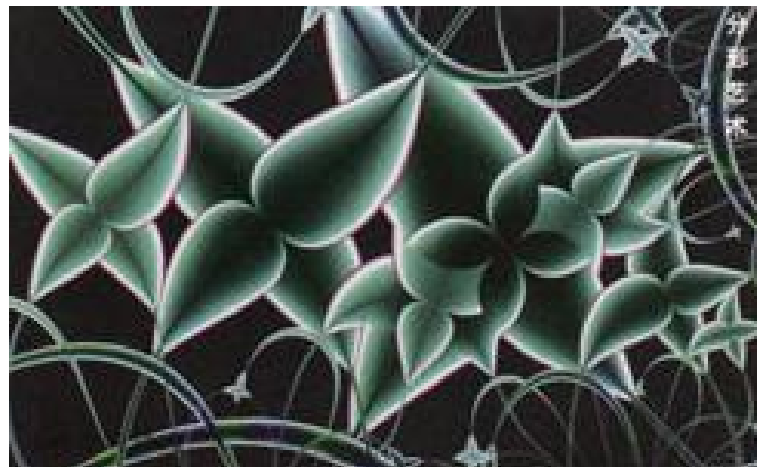
```
SendMessage(WM_MYMESSAGE, 3, 4);
```



# 有趣的分形理论(1)

例2-10

- 分形理论建立于20世纪70年代，在欧几里得几何学无能为力的领域，分形理论脱颖而出。分形是对没有特征长度、具有一定意义的自相似图形或结构的总称



## 有趣的分形理论(2)

```
CDC* m_pDC;
void CTestView::OnDraw(CDC* pDC)
{ m_pDC=pDC;  CRect rect;  GetClientRect(&rect);
  int i0x=rect.right/2;  int i0y=rect.bottom/2;
  DrawRect(i0x, i0y, (i0x>i0y?i0y:i0x)/3); }
void CTestView::DrawRect(int iX, int iY, int iR)
{ if(iR>0)
  { DrawRect(iX-iR, iY+iR, iR/2);
    DrawRect(iX+iR, iY+iR, iR/2);
    DrawRect(iX-iR, iY-iR, iR/2);
    DrawRect(iX+iR, iY-iR, iR/2);
    m_pDC->Rectangle(iX-iR, iY-iR, iX+iR, iY+iR); } }
```





# 第2次作业

- 编程实现测试程序，满足以下要求：
  - ✓ 按下键盘任意键，屏幕显示按键信息
  - ✓ 单击鼠标左键，屏幕显示鼠标信息
  - ✓ 假设鼠标右键失灵，用Ctrl+鼠标左键代替
  - ✓ 自定义WM\_MY\_MESSAGE消息，带50和100两个参数，由“?”键激活，屏幕显示相应信息
- 编程实现SmallBall程序



谢谢大家

