# 窗口子类化技术

窗口子类化技术原理是：在程序开始时安装一个WH\_CALLWNDPROC类型的勾子，该勾子可以对监视系统消息进行监视，我们正是通过这个勾子监视WM\_INITDIALOG消息，这样可以知道一个窗口将要创建，此时，我们可以为将要创建的窗口设置自定义的窗口函数，这样，在窗口创建之后，该窗口就有了我们所定义的功能。

本例中，我们为系统对话框的背景设置颜色。

1、定义相关全局变量：

WNDPROC oldProc=NULL; //旧的窗口函数

HHOOK hHook=NULL; //勾子句柄

2、安装勾子，在父窗口初始化函数中：

hHook=SetWindowsHookEx(WH\_CALLWNDPROC,HookProc,NULL,GetCurrentThreadId());

3、在父窗口关闭函数中卸载勾子：

UnhookWindowsHookEx(hHook);

4、编写勾子回调函数，该函数截获WM\_INIDIALOG消息，并为新窗口设置窗口处理函数：

LRESULT CALLBACK HookProc(int iCode,WPARAM wParam,LPARAM lParam)

{

if (iCode==HC\_ACTION)

{

CWPSTRUCT \*pwp=(CWPSTRUCT\*)lParam;

if (pwp->message==WM\_INITDIALOG)

{

oldProc=(WNDPROC)SetWindowLong(pwp->hwnd,GWL\_WNDPROC,(LONG)HookWndProc);

}

}

return CallNextHookEx(hHook,iCode,wParam,lParam);

}

5、编写窗口处理函数：

LRESULT CALLBACK HookWndProc(HWND hWnd,UINT message,WPARAM wParam,LPARAM lParam)

{

TRACE("Running In HookWndProc\n");

if (message==WM\_PAINT)

{

PAINTSTRUCT ps;

HDC hDC=BeginPaint(hWnd,&ps);

HBRUSH hBrush=CreateSolidBrush(RGB(0,0,50));

HBRUSH hOldBrush=(HBRUSH)SelectObject(hDC,hBrush);

RECT rect;

GetClientRect(hWnd,&rect);

Rectangle(hDC,0,0,rect.right,rect.bottom);

SelectObject(hDC,hOldBrush);

DeleteObject(hBrush);

EndPaint(hWnd,&ps);

}

else if (message==WM\_DESTROY)

{

SetWindowLong(hWnd,GWL\_WNDPROC,(LONG)oldProc);

}

return CallWindowProc(oldProc,hWnd,message,wParam,lParam);

}

5、父窗口中弹出消息对话框：

if (IDCANCEL==MessageBox(\_T("你真的要退出程序吗?"),\_T("提示"),MB\_OKCANCEL))

{

return;

}

效果：

