界面线程总结

1. 添加对话框资源，假设ID为IDD\_TIMEDLG，并设计好自己想要的界面，生成一个类，这里假如类名为CTimerDlg，完善其各控件响应函数。
2. 新建一个类，继承于CWndThread类，在InitInstance函数中创建非模态窗口，方法如下：

BOOL CUIThread::InitInstance()

{

CTimeDlg \*pdlg=new CTimeDlg;

pdlg->Create(IDD\_TIMEDLG);

pdlg->ShowWindow(SW\_SHOW);

m\_pMainWnd=pdlg;

return TRUE;

}

1. 在其ExitInstance中释放资源，可选。
2. 在主程序中合适的地方创建线程：

CWinThread \*pThread=AfxBeginThread(

RUNTIME\_CLASS(CUIThread),

THREAD\_PRIORITY\_NORMAL,

0,

NULL

);