WinAPI 정복

1. 윈도우
   1. 특징 및 장점
      1. 그래픽 기반의 운영체제이다.
      2. 멀티 태스킹이 가능하다.
      3. 메시지 구동 시스템이다.
      4. 장치에 독립적이다.
      5. 일관성이 있다.
      6. 리소스가 분리되어있다.
   2. 개발툴
      1. API : 윈도우, DC, 메시지, 컨트롤, 리소스 등등의 핵심들로 구성되어있다.
      2. 여러가지 개발 방법
         1. SDK : SDK란 윈도우를 만든 MS에서 마이크로소프트사에서 제공하는 윈도우용 프로그램 개발 킷이다. 운영 체제가 제공하는 API를 사용하여 프로그램을 작성하며 가장 원론적이고 가장 먼저 발표된 개발 방법이다.
         2. 클래스 라이브러리 : 복잡하고 양이 많은 API 함수들을 좀더 쉽고 빠르게 사용하기 위해 클래스로 잘 포장하여 객체 위주로 프로그램을 작성하는 방법이다. MFC와 OWL가 있지만 MFC를 주로 사용한다.
         3. 비주얼 툴 : 손으로 일일이 코드를 작성하지 않고 마우스로 마치 그림을 그리듯 화면을 디자인 하며 꼭 필요한 곳에만 간단한 코드를 작성하는 개발툴이다.
   3. 먼저 알아야 할 것들
      * 1. 핸들이란 : 구체적인 어떤 대상에 붙여진 번호이며 문법적으로는 32 또는 64비트의 정수값이다. 윈도우에는 윈도우 핸들(hWnd)을 붙여 번호로 관리하며 DC에 대해서도 핸들을 사용한다.
        2. 핸들을 사용하는 이유 : 대상끼리의 구분을 위해서는 문자열보다 정수를 사용하는 것이 속도가 훨씬 더 빠르고 간편하기 때문이다.
        3. 핸들의 특징
           1. 운영체제가 발급하며 사용자는 쓰기만 한다. 사용자가 직접 핸들을 만드는 경우는 없다.
           2. 같은 종류의 핸들끼리는 절대로 중복된 값을 가지지 않는다. 다른 종류의 핸들끼리는 중복된 값을 가질 수도 있다.
           3. 핸들은 정수형이므로 값을 가지겠지만 그 실제 값이 무엇인지는 몰라도 상관없다.
2. 첫 번째 예제
   1. WinMain