ใบงานที่ 2 การเพิ่ม Message Map ลงในโปรแกรม Win32 API

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อให้รู้วิธีการเขียนโปรแกรมบน Windows ด้วยฟังก์ชัน Win32 API
2. เพื่อให้มีความคุ้นเคยกับการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการสร้าง Application บน IDE

**ลำดับการทดลอง**

1. สร้าง Project ใหม่ เป็นชนิด Win32 Project แบบ empty project ตามใบงานที่ 1
2. พิมพ์โปรแกรมต่อไปนี้ลงไนไฟล์ .cpp ที่ Add เข้ามาใหม่ใน Project (ไม่ต้องใส่เลขบรรทัดข้างหน้า)

1 #include <windows.h>

2

3 LONG WINAPI WndProc (HWND, UINT, WPARAM, LPARAM);

4

5 int WINAPI WinMain (HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance,

6 LPSTR lpszCmdLine, int nCmdShow)

7 {

8 WNDCLASS wc;

9 HWND hwnd;

10 MSG msg;

11 /\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 1. Define Windows class \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

12 wc.style = 0; // Class style

13 wc.lpfnWndProc = (WNDPROC) WndProc; // Window procedure address

14 wc.cbClsExtra = 0; // Class extra bytes

15 wc.cbWndExtra = 0; // Window extra bytes

16 wc.hInstance = hInstance; // Instance handle

17 wc.hIcon = LoadIcon (NULL, IDI\_WINLOGO); // Icon handle

18 wc.hCursor = LoadCursor (NULL, IDC\_ARROW); // Cursor handle

19 wc.hbrBackground = (HBRUSH) (COLOR\_WINDOW + 1); // Background color

20 wc.lpszMenuName = NULL; // Menu name

21 wc.lpszClassName = "MyWndClass"; // WNDCLASS name

22

23 /\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 2. Register the Windows class \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

24

25 RegisterClass (&wc);

26

27 /\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 3. Create window \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

28 hwnd = CreateWindow (

29 "MyWndClass", // WNDCLASS name

30 "SDK Application", // Window title

31 WS\_OVERLAPPEDWINDOW, // Window style

32 CW\_USEDEFAULT, // Horizontal position

33 CW\_USEDEFAULT, // Vertical position

34 CW\_USEDEFAULT, // Initial width

35 CW\_USEDEFAULT, // Initial height

36 HWND\_DESKTOP, // Handle of parent window

37 NULL, // Menu handle

38 hInstance, // Application's instance handle

39 NULL // Window-creation data

40 );

41

42 /\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 4. Display the window \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

43 ShowWindow (hwnd, nCmdShow);

44 UpdateWindow (hwnd);

45

46 /\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 5. Message loop \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

47 while (GetMessage (&msg, NULL, 0, 0)) {

48 TranslateMessage (&msg);

49 DispatchMessage (&msg);

50 }

51 return msg.wParam;

52 }

53

54 LRESULT CALLBACK WndProc (HWND hwnd, UINT message, WPARAM wParam,

55 LPARAM lParam)

56 {

57 PAINTSTRUCT ps;

58 HDC hdc;

59

60 switch (message) {

61

62 case WM\_PAINT:

63 hdc = BeginPaint (hwnd, &ps);

64 Ellipse (hdc, 10, 10, 200, 100);

65 EndPaint (hwnd, &ps);

66 return 0;

67

68 case WM\_DESTROY:

69 PostQuitMessage (0);

70 return 0;

71 }

72 return DefWindowProc (hwnd, message, wParam, lParam);

73 }

74

1. กดปุ่ม F5 เพื่อดูผลการทำงานของโปรแกรม