一.填空

1.MFC单文档应用程序的四个主要类是：CView, CDocument, CMainFrame, CWinApp

2.MFC应用程序中，用户自定义消息的编号必须从WM\_USER开始。

3.对话框的两种形式：模态，非模态

4.线程分为：用户界面线程和工作者线程

5.列举线程同步的三种方法：事件对象，互斥对象，关键段代码。

6.在MFC框架对象中，声明消息映射，开始消息映射，结束消息映射的宏：DECLARE\_MESSAGE\_MAP(),BEGIN\_MESSAGE\_MAP(),END\_MESSAGE\_MAP()

7.对话框根据操作形式不同，分为模态和非模态

8.列举三个SDI（单文档应用程序）程序的主要框架类：CView, CDocument, CMainFrame还有CWinApp

9.基于MFC的应用程序，根据其结构可以分为：Dialog，SDI, MDI三种。

10.在MFC框架应用程序中，视图类通过OnDraw() 成员函数完成绘制函数

二.判断

1.MFC程序可在对话框和程序的其它窗口间切换焦点而不必关闭对话框。 （正确）

2. 如果一个类需要支持序列化，则该类应该从COject类及其派生类派生 （正确）

3. 在MFC中，视图类是窗口类的派生类 （正确）

4. 无模式对话框可在对话框和其它窗口间变换焦点而不必关闭对话框 （正确）

5. 在MFC中，应用类是窗口类的派生类 （错误）

6.一个视图对象可以同时连接到多个文档 （错误）

解析：一个视图对象可以连接到一个文档。一个文档可以连接到多个视图对象

7. 动态拆分中的视图类可以是不同视图类的对象 （错误）

8. 窗口句柄用来识别消息和确保正确响应消息 （错误）

9. 当在一个类的成员函数内（构造函数除外）调用其虚拟成员函数时，采用动态绑定 （正确）

三.选择

没找到MFC的选择

四.简答

1.叙述WINDOWS应用程序的启动过程

答：调用WinMain函数->设计窗口类->注册窗口类->->创建窗口类

显示窗口类->消息循环->遇到WM\_close消息后返回

2.对话框的创建过程

答：1.添加对话框资源

2.为新加入的对话框资源添加类

3.声明该对话框类的对象，并添加该类的头文件

4.调用该类的DoModal函数来激活模式对话框

或者调用Create函数，然后调用ShowWindow函数来激活非模式对话框

3.介绍MFC框架程序的打印处理和相关函数使用

打印需要的设备上下文由框架生成，并作为参数

显示： OnPaint->OnDraw，显示设备上下文

打印： OnPrint->OnDraw，打印机设备上下文

OnPreparePrinting:设置页码

OnBeginPrinting:创建GDI对象

OnPrepareDC:设置映射模式

OnPrint()：具体完成打印

OnEndPrinting:删除GDI对象

4.解释下面函数的作用及其参数的意义

BOOL SendMessage(HWND Hwnd,UNIT message,WPARAM wPram,LPARAM lParam)

SendMessage:发送消息

Hwnd：目的窗口句柄

Message：将要发出的消息

wPram：第一消息参数

lParam：第二消息参数

5.SDI程序消息的路由过程

View->Document->SDI MainFrame Window->Application

6.MDI程序消息的路由过程

View->Document->MDI ChildFrame Window->Application

7.简要叙述用MFC编写的Windows程序的启动过程

WINDOWS将程序载入内存，构造全局对象theApp,WINDOWS调用全局函数WinMain(),WinMain()寻找唯一一个CWinAPP的派生类的对象，WinMain调用

theApp的InitInstance()函数，调用自己写的InitInstance()函数启动，载入文档并显示主架窗口和视图窗口。WinMain()调用theApp的run（）函数进入消息循环。