这个工程构建一个简易的DirectUI界面框架，它像MFC一样，将窗口抽象出来构成一个类，当需要自定义功能的窗口时，基本窗口类派生一个新窗口，然后为这个窗口添加所需要的功能。

# 基本框架

为了实现框架的功能，将它划分两个部分：

一是基本的窗口类CLWnd。一方面它提供基本的窗口操作，比如窗口移动、隐藏显示，这样从它派生的逻辑窗口不需要在处理这些事宜，直接让基类处理即可，并且这些方法也没有设为虚函数让派生类重载。另一方面，为一些事件提供处理函数，并将它们设置为虚函数，如果派生窗口需要自定义响应方法，重载响应函数即可，否则框架会直接调用基类的处理方法。

二是管理所有逻辑窗口。这包括许多操作，比如结合所有逻辑窗口绘制界面、判断鼠标所在窗口从而调用对应窗口的处理函数响应鼠标事件。

三是容器窗口。它是一个真实的Windows窗口，系统消息都将发送到容器窗口，对于需要处理的消息，容器窗口将再次调用逻辑窗口管理者的对应方法，从而让逻辑窗口进行事件响应。如果在一个窗口的PreTranslate函数中，将所有消息发送给管理者，管理者判断消息是否需要并且自动进行处理，这可以让容器窗口变得没有存在的必要，但是逻辑窗口需要获得鼠标移出窗口的通知，这需要容器提供TRackeMouseEvent的支持，移除容器窗口的话部分代码需要用户手动添加。如果保持容器的存在，那么用户只需要创建一个继承CcontainWnd的类（可以从CWnd派生一个类，然后将CWnd替换为CcontainWnd）。

## CLWnd

CLWnd提供基本的窗口操作，，

CContainerWnd是真实的Windows窗口，它是不必须的,得考虑下它的 去留

逻辑窗口的管理是否封装？？，毫无疑问它必须是全局的，这样其他窗口才能进行创建，这样就限制一个程序中只能有一个DirectUI窗口。

待完成：

1.封装一个组合类

2.提供控件：按钮、文本、滑杆条

3.Size是否需要