MFC原理

MFC是Microsoft Foundation Classes的缩写，它是一个适用于 Windows 平台的图形用户界面 (GUI) 应用程序框架。 MFC 是一个C++类库，封装了Windows操作系统的大部分API，使得开发人员可以轻松创建Windows应用程序。

MFC提供了很多预定义的类和函数使开发人员能够快速创建窗口、对话框和控件界面元素（例如组件和菜单）并响应用户操作。

MFC的核心类是COobject，所有MFC类都派生于COobject。

MFC提供了很多预定义的类，如CWnd、CDialog、CFrameWnd等类封装了Windows窗口相关的操作，如创建、显示、隐藏、移动等。开发人员可以从中创建类我自己的窗口、对话框、框架窗口等

MFC还提供了很多控件类，如CButton、CEdit、CListBox等这些类封装了与Windows控件相关的操作，如创建、设置属性、获取属性、响应事件等。开发者可以通过继承这些类来创建自己的控件

并响应用户操作。

MFC还提供了很多辅助类，如CString、CArray、CMap等类封装了常用的数据结构和算法，如字符串处理、数组操作、映射等表格等。开发者通过使用这些类可以简化代码，提高开发效率。

MFC的工作流程是先创建主窗口或对话框，然后在主窗口或对话框中创建添加控件，最后编写响应事件的代码。 主窗口或对话框是MFC应用程序的入口点，其中可以包括菜单、工具栏和状态栏等界面元素。 控件是主窗口或对话框中可以响应用户操作的子元素，例如按钮的点击事件、列表框的选择事件等。

MFC还提供了许多高级功能，例如多文档界面（MDI）、打印预览 拖放、剪贴板等。开发人员可以通过学习MFC的高级功能来提高应用程序的功能和用户体验。

MFC是一个功能强大的GUI框架，可以帮助开发者快速创建Windows 应用程序。 MFC的核心思想是封装，通过封装来实现Windows操作系统的API提供了简单易用的接口。