#include <windows.h>

*HINSTANCE* **g\_hInstance**;//全局程序实例句柄

//窗口程序的流程如下——这是系统自动完成的/也可自己纯手工：

//第二步：窗口各类事件消息的处理函数（有什么消息都需要自己手工完成--这个是回调函数），

// 由系统来调用此函数

*LRESULT* *CALLBACK* WndProc( *HWND* **hWnd**,//窗口的句柄--代表某一个窗口

*UINT* **nMsg**,//消息的ID

*WPARAM* **wParam**,//消息对应的参数

*LPARAM* **lParam**)//消息对应的参数

{

switch (**nMsg**)

{

case *WM\_DESTROY*://如果在窗口点击了关闭类按钮----窗口销毁的消息

*PostQuitMessage*(0);//发送退出消息

return 0;

break;

}

//调用系统默认消息处理函数

return *DefWindowProc*(**hWnd**, **nMsg**, **wParam**, **lParam**);//如果点击了其他按钮--则把形参传入这个默认消息处理函数中

}

//第三步：注册窗口类型

*BOOL* MyRegister(*LPSTR* **pszClassName**)

{

*ATOM* **nAtom**;

*WNDCLASS* **wndClass**{ 0 };//定义一个窗口类型的窗口对象

**wndClass**.*style* = *CS\_VREDRAW* | *CS\_HREDRAW*;//窗口风格，这个参数可以修改（自行查资料）

**wndClass**.*lpfnWndProc* = WndProc;//窗口的消息处理函数（前面定义了某个消息的处理函数，这里把函数名

// 传递给某个窗口，当在这个窗口按下了对应的按钮，就会执行该函数）

**wndClass**.*cbClsExtra* = 0;//窗口其他参数

**wndClass**.*cbWndExtra* = 0;//窗口其他参数

**wndClass**.*hInstance* = **g\_hInstance**;//窗口程序的句柄

**wndClass**.*hIcon* = *NULL*;//窗口默认图标没有

**wndClass**.*hCursor* = *NULL*;//窗口默认光标没有

**wndClass**.*hbrBackground* = (*HBRUSH*)(*COLOR\_BTNFACE*);//窗口默认背景颜色

**wndClass**.*lpszMenuName* = *NULL*;//窗口默认菜单名--使用系统的

**wndClass**.*lpszClassName* = **pszClassName**;//窗口注册的具体类型名

//到此为止就声明了一个窗口的基本元素，接下来是注册这个类型的窗口

**nAtom** = *RegisterClass*(&**wndClass**);

if(!**nAtom**)//如果注册失败

{

*MessageBox*(*NULL*, "抱歉，注册窗口失败", "温馨提示", *MB\_OK*);

return *FALSE*;

}

else *MessageBox*(*NULL*, "恭喜，注册窗口成功", "温馨提示", *MB\_OK*);

return *TRUE*;

}

//第四步：创建一个窗口--->显示窗口--->从窗口中获得消息--->回到第二步消息处理函数

*HWND* MyCreate(*LPSTR* **pasClassName**) {

*HWND* **hWnd** = *CreateWindow*( **pasClassName**, "最简单的Win32窗口",

*WS\_OVERLAPPEDWINDOW*, 100, 100,

300, 500, *NULL*, *NULL*,**g\_hInstance**, *NULL*);

if (!**hWnd**) {

*MessageBox*(*NULL*, "抱歉，创建窗口失败", "温馨提示", *MB\_OK*);

return *NULL*;

}

else *MessageBox*(*NULL*, "恭喜，创建窗口成功", "温馨提示", *MB\_OK*);

return **hWnd**;//重点：创建成功后必要把该窗口就返回出来

}

void ShowWnd(*HWND* **hWnd**)

{

*ShowWindow*(**hWnd**,*SW\_SHOW*);

*UpdateWindow*(**hWnd**);

}

void Message()

{

*MSG* **msg** = { 0 };//MSG是一个消息结构体

while (*GetMessage*(&**msg**,*NULL*,0,0))//从消息队列中获得消息

*DispatchMessage*(&**msg**);//分发消息到对应的消息回调函数

}

//第一步：整个程序的入口函数

int \_stdcall *WinMain*( *\_In\_* *HINSTANCE* **hInstance**,

*\_In\_opt\_* *HINSTANCE* **hPrevInstance**,

*\_In\_* *LPSTR* **lpCmdLine**,

*\_In\_* int **nShowCmd** )

{

*HWND* **hwnd** = *NULL*;//窗口变量

*BOOL* **bRet** = *FALSE*;

*CHAR* **tempLPSTR**[] = "最简单的Win32窗口";

**bRet** = MyRegister(**tempLPSTR**);

if (!**bRet**) {

*MessageBox*(*NULL*, "注册失败", "温馨提示", *MB\_OK*);

return -1;//失败返回-1

}

else *MessageBox*(*NULL*, "注册成功", "温馨提示", *MB\_OK*);

**g\_hInstance** = **hInstance**;

**hwnd** = MyCreate(**tempLPSTR**);

if (!**hwnd**) {

*MessageBox*(*NULL*, "创建窗口失败", "温馨提示", *MB\_OK*);

}

ShowWnd(**hwnd**);//成功--直接显示出来

Message();//开始获取消息

return 0;

}

【总结】

第一：WinMain()入口🡪WndProc()窗口处理回调🡪注册窗口类型(即窗口的各类初始参数)🡪创建窗口、显示窗口、消息捕获分发🡪程序退出

第二：注册窗口类时，可以加载应用图标🡪 **wndClass**.*hIcon* = *NULL*;//窗口默认图标没有，

**wndClass**.*hIcon* = *LoadIcon(g\_hInstance,MAKEINTRESOURCE(对应的图标宏定义));*