1. Инструменты рисования и объекты GDI Windows.
2. Контексты устройств. Способы получения контекстов устройств. Удаление контекстов.
3. Создание инструментов рисования GDI (Функции создания перьев, кистей и шрифтов).
4. Загрузка инструментов в контекст. Свободное состояние инструментов. Удаление инструментов GDI.
5. Предопределенные (“встроенные”) инструменты с характеристиками по умолчанию.
6. Логические и физические координаты. Режимы отображения (mapping mode).
7. Отображение текста.
8. Управление отображением текста.
9. Задание цвета в Windows. Использование макроса RGB при создании кистей и перьев.
10. Определение характеристик шрифта. Пропорциональные шрифты True Type.
11. Контексты памяти. Создание контекста памяти совместимого с заданным контекстом устройства.
12. Создание растров. Выбор растров в контекст памяти.
13. Копирование блоков на примере копирования растра из контекста памяти в контекст устройства.
14. Аппаратно-независимые растры. Структура аппаратно-независимых растров с палитрой и беспалитровых.
15. Информация в заголовках файлов BMP.
16. Создание растровых объектов GDI из аппаратно-независимых растров.
17. Копирование данных из растрового объекта в контекст памяти.
18. Типы Windows, используемые в GDI (POINT, RECT).
19. Функции для работы с данными GDI-типов.
20. Создание и использование таймеров в приложениях Windows для смены параметров изображения в контексте. Недостаток обновления, “ползущая графика”.
21. Использование простоев приложения для обновления графических данных контекста устройства. Функция PeekMessage.
22. Особенность в обработке сообщения WM\_QUIT при эффективном использовании ожиданий сообщений для обновления графических данных окна.