# 消息映射

MFC未采用虚表的结构来存储消息与消息函数相关联的映射，MFC为继承链存储一个消息与消息函数映射的数组。

1. 通过将DECLARE\_MESSAGE\_MAP声明消息映射；
2. 通过BEGIN\_MESSAGE\_MAP和END\_MESSAGE\_MAP，添加消息映射；
3. 添加成员函数处理消息。

？个人查看源代码发现 DECLARE\_MESSAGE\_MAP的声明并不完整，需要预编译后查看代码

？继承链是否每一个类都包含DECLARE\_MESSAGE\_MAP

afx\_msg LRESULT OnMymessage(WPARAM wParam, LPARAM lParam);

ON\_MESSAGE(MyMessage, &CMainFrame::OnMymessage)

定义函数

# 附录

## 1、关于main函数的位置

Windows程序设计采用，设计、注册、创建、显示及更新、消息循环的形式在WinMian中运行，但是在mfc中，表面上没有看到相关程序，但是实际中其采用多重define对mian进行包装，

D:\Program Files\softForResearch\VS2015\VC\atlmfc\src\mfc

其程序运转流程为CHelloWordApp

1. CHelloWordApp theApp; //基类通过this使用派生类指针
2. #define \_tWinMain WinMain

// C:\Program Files (x86)\Windows Kits\10\Include\10.0.10240.0\ucrt tchar.h

3、\_tWinMain() { AfxWinMain() } //appmodule.CPP

4、AfxWinMain() //winmain.cpp

pApp->InitInstance() //

pApp->Run() //消息循环

## 2、MESSAGE\_MAP代码

**DECLARE\_MESSAGE\_MAP()** ==

protected:

static const AFX\_MSGMAP\* \_\_stdcall GetThisMessageMap();

virtual const AFX\_MSGMAP\* GetMessageMap() const;

**BEGIN\_MESSAGE\_MAP和END\_MESSAGE\_MAP ==**

\_\_pragma(warning( push )) \_\_pragma(warning( disable : 4867 ))

const AFX\_MSGMAP\* CHelloWordApp::GetMessageMap() const

{

return GetThisMessageMap();

}

const AFX\_MSGMAP\* \_\_stdcall CHelloWordApp::GetThisMessageMap()

{

typedef CHelloWordApp ThisClass;

typedef CWinAppEx TheBaseClass;

static const AFX\_MSGMAP\_ENTRY \_messageEntries[] = {{..},…,{…}};

static const AFX\_MSGMAP messageMap = { … };

return &messageMap;

}

\_\_pragma(warning( pop ))