Das Programm ist intern einer speziellen Struktur unterworfen.

Um alle Funktionen der Anwendung unter ein Dach zu bringen besteht der eigentlich verarbeitende Teil des Programms aus einem struct der die Variablen und Zugriffsfunktionen zusammenfasst.

Aber zuvor muss noch erklärt werden was eine Win32 Anwendung alles benötigt.

Jedes Programm hat einen Eintrittspunkt in die Anwendung. Bei Java ist es die   
 **int main([…])**  
in Win32 Anwendungen ist es   
 **int WINAPI WinMain([…])**

Im Gegensatz zu Java hat diese Funktion andere Parameter.

Diese sind:

**HINSTANCE hInstance:** Das ist die derzeitige Instanz des Programms

**HINSTANCE hPrevInstance:** Die vorherige Instanz des Programms (NULL)

**LPSTR lpCmdLine:** Die Kommandozeile mit der das Programm aufgerufen  
 wurde

**Int nCmdShow:** Ein Parameter der angibt wie die Anwendung gestartet  
 werden soll. Hiermit kann man kontrollieren ob maximiert oder minimiert  
 gestartet werden soll und so weiter…

Des Weiteren benötigt man eine