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. Dadurch kann man das Programm starten ohne dass es   
 den Fokus hat.

Für die erweiterten Windows Funktionen benötigt es den include der Windows.h.

Befehle an Anwendungen in win32 werden als messages abgearbeitet.   
Um diese Nachrichten zu empfangen und zu verarbeiten benötigt das Programm folgende Funktion:  
 **LRESULT CALLBACK WndProc([…])**

Die Parameter hier sind: