

Window 消息大全使用详解

消息，就是指 Windows 发出的一个通知，告诉应用程序某个事情发生了。例如，单击鼠标、改变窗口尺寸、按下键盘上的一个键都会使 Windows 发送一个消息给应用程序。

消息本身是作为一个记录传递给应用程序的，这个记录中包含了消息的类型以及其他信息。例如，对于单击鼠标所产生的消息来说，这个记录中包含了单击鼠标时的坐标。这个记录类型叫做 TMsg，它在 Windows 单元中是这样声明的：

```
type
TMsg = packed record
hwnd: HWND; //窗口句柄
message: UINT; //消息常量标识符
wParam: WPARAM ;// 32 位消息的特定附加信息
lParam: LPARAM ;// 32 位消息的特定附加信息
time: DWORD; //消息创建时的时间
pt: TPoint; //消息创建时的鼠标位置
end ;
```

消息中有什么？

是否觉得一个消息记录中的信息像希腊语一样？如果是这样，那么看一看下面的解释：hwnd 32 位的窗口句柄。窗口可以是任何类型的屏幕对象，因为 Win32 能够维护大多数可视对象的句柄（窗口、对话框、按钮、编辑框等）。message 用于区别其他消息的常量值，这些常量可以是 Windows 单元中预定义的常量，也可以是自定义的常量。

wParam 通常是一个与消息有关的常量值，也可能是窗口或控件的句柄。

lParam 通常是一个指向内存中数据的指针。由于 WPARAM、LPARAM 和 Pointer 都是 32 位的，因此，它们之间可以相互转换。

```
WM_NULL = $0000 //
WM_CREATE = $0001 //应用程序创建一个窗口
WM_DESTROY = $0002 //一个窗口被销毁
WM_MOVE = $0003 //移动一个窗口
WM_SIZE = $0005 //改变一个窗口的大小
WM_ACTIVATE = $0006 //一个窗口被激活或失去激活状态；
```