

Obsah

Seznam obrázků použitých v knize	11
Seznam tabulek použitých v knize	13
Abecední seznam funkcí	15
Předmluva	21
1. Úvod do Windows	25
1.1 Historie Windows	26
1.2 Charakteristické rysy Windows	28
1.2.1 Problém číslo 1 - událostmi řízené programování ..	29
1.2.2 Problém číslo 2 - grafické rozhraní (GDI)	30
1.2.3 Problém číslo 3 - objekty uživatelského rozhraní ..	30
1.3 Konvence při programování	33
1.3.1 Vytváření názvů	34
1.3.2 Volání funkcí	35
1.4 Překlad a spojování programu	36
1.5 Program Start	38
1.5.1 START.RC zdrojový soubor objektů uživatelského rozhraní programu	40
1.5.2 START.DEF definiční soubor programu	41
1.5.3 START.C zdrojový soubor programu	43
2. Objekty uživatelského rozhraní	61
2.1 Okna - jejich možnosti a využití	61
2.1.1 Registrace třídy	62
2.1.2 Bitové přepínače třídy okna	70
2.1.3 Vytvoření okna	73
2.1.4 Bitové přepínače stylu okna	78
2.1.5 Program Okno	84
2.2 Dialogová okénka	98

2.2.1 Šablona dialogového okénka	103
2.2.2 Bitové přepínače stylu u kontrolních oken	108
2.2.3 Tvorba dialogového okénka	116
2.2.4 Dialogová procedura	120
2.2.5 Program Kalkulátor	126
2.3 Menu	135
2.3.1 Šablona menu	138
2.3.2 Připojení menu k oknu	142
2.3.3 Komunikace mezi menu a oknem	144
2.3.4 Manipulace s menu během chodu programu	147
2.3.5 Program Demomenu	161
2.4 Akcelerační klávesy	167
2.4.1 Tabulka akceleračních kláves	168
2.4.2 Připojení tabulky do programu	171
2.4.3 Program Hotkey	173

3. Grafické rozhraní	181
3.1 Schopnosti a způsob práce grafického rozhraní	181
3.2 Obrazový kontext	184
3.2.1 Obrazový kontext typu COMMON	184
3.2.2 Obrazový kontext typu CLASS	185
3.2.3 Obrazový kontext typu PRIVATE	185
3.2.4 Obrazový kontext typu WINDOW	186
3.2.5 Systémový zásobník obrazových kontextů	186
3.2.6 Standardní nastavení atributů obrazového kontextu	188
3.2.7 Ořezávací oblast	190
3.3 Barva a paleta barev	193
3.3.1 Definice barvy	195
3.3.2 Tvorba logické palety	198
3.4 Pero	200
3.4.1 Tvorba pera	201
3.4.2 Program Pero	204
3.5 Štětce	216
3.5.1 Tvorba štětce	217
3.5.2 Program Štětce	220

3.6 Bitová mapa	226
3.6.1 Tvorba bitové mapy závislé na zařízení	227
3.6.2 Paměťový kontext zařízení	231
3.6.3 Funkce BitBlt a StretchBlt	233
3.6.4 Rastrová operace	235
3.6.5 Program Video	239
3.7 Mapovací mód	255
3.8 Grafické funkce	259
3.8.1 Funkce pro práci s pixelem	260
3.8.2 Funkce pro práci s přímkami a křivkami	261
3.8.3 Funkce pro práci s uzavřenými geometrickými obrazci	265
3.8.4 Program Geometr	278
3.9 Práce s textem	284
3.9.1 Typy písma	285
3.9.2 Tvorba typu písma	294
3.9.3 Funkce pro zobrazování textu	298
3.9.4 Program Písmo	306
3.9.5 Program Slabikář	312
4. Klávesnice a myš	319
4.1 Programová obsluha klávesnice	317
4.1.1 Proces zpracování vstupu z klávesnice	317
4.1.2 Zprávy zasílané při vstupu z klávesnice	321
4.1.3 Textové funkce	326
4.1.4 Textový kurzor	334
4.2 Programová obsluha myši	338
4.2.1 Proces zpracování vstupu z myši	339
4.2.2 Zprávy doručované při aktivitě myši	343
4.2.3 Funkce pro práci s kurzorem myši	349
4.2.4 Program Myš	355
PŘÍLOHA 1	363
PŘÍLOHA 2	445
Rejstřík	449