

Inhaltsverzeichnis

Teil I – Start up!

1	Einführung	15
1.1	Allgemeines	15
1.1.1	Vorraussetzungen	15
1.1.2	Das Ziel des Buches	15
1.1.3	Die Bedienung der Compiler	15
1.2	Die erste Anwendung	18
1.2.1	Schon geht es los	18
1.2.2	Erläuterung des Quelltexts	20
1.3	Allgemeines zu den Objekten	31
1.4	Hinweis	31
2	Einführung in die GDI	33
2.1	Was ist die GDI?	33
2.2	Das GDI-Programm	34
2.2.1	Der Quellcode	34
2.2.2	Erläuterung des Quelltexts	37
3	Textausgabe mit der GDI	49
3.1	Allgemeines	49
3.2	Text mit der GDI erstellen	50
3.2.1	Der Quelltext	50
3.2.2	Die Bedeutung des Quelltexts	54
4	Steuerelemente	59
4.1	Allgemeines	59
4.2	Eine Anwendung mit einem Steuerelement	60
4.2.1	Erläuterung des Quelltexts	64

5	Das Steuerelement Edit-Feld	73
5.1	Allgemeines	73
5.2	Der Quelltext	73
5.2.1	Was ist neu?	81
6	System-Shutdown	85
6.1	Allgemeines	85
6.2	Eine Anwendung	85
6.2.1	Beschreibung der Anwendung	85
6.2.2	Erläuterung des Quelltexts	93
7	Bitmaps	97
7.1	Allgemeines	97
7.1.1	DDB	97
7.1.2	DIB	98
7.1.3	Farbtiefe	98
7.2	Die DDB-Anwendung	99
7.2.1	Der Quelltext	99
7.2.2	Besprechung des Quelltexts	103
7.3	Die DIB-Anwendung	108
7.3.1	Der Quelltext	108
7.3.2	Besprechung des Quelltexts	112
8	Menüs	117
8.1	Allgemeines	117
8.2	Die Anwendung	118
8.2.1	Der Quelltext	118
8.2.2	Erläuterung	126
9	Behandlung von Dateien	135
9.1	Allgemeines	135
9.1.1	Dateisysteme	135
9.1.2	Funktionen	135
9.2	Die Anwendung	135
9.2.1	Der Quelltext	135
9.2.2	Erläuterung	141

10	Anwendungen, Prozesse und Threads	147
10.1	Allgemeines	147
10.2	Eine Multi-Threading-Anwendung	147
10.2.1	Der Quelltext	147
10.2.2	Erläuterung	151
11	DLL-Dateien	155
11.1	Allgemeines	155
11.2	Die Anwendung	156
11.2.1	Der Quellcode der DLL-Datei	156
11.2.2	Erläuterung	160
12	Timer	163
12.1	Allgemeines	163
12.2	Eine Timer-Anwendung mit Timer-Nachrichten	163
12.2.1	Der Quelltext	163
12.2.2	Erläuterung	166
12.3	Eine Timer-Anwendung mit einer Timer-Funktion	167
12.3.1	Quelltext	167
12.3.2	Erläuterung	170
13	Der Drucker	171
13.1	Allgemeines	171
13.2	Ein Druckerprogramm	171
13.2.1	Der Quelltext	171
13.2.2	Erläuterung	176

Teil II – Take that!

14	Win32-API: Datentypen	183
14.1	Allgemeines	183
14.2	Tabelle	183

15	Funktionen, Strukturen, Nachrichten und Objekte der Win32-API	185
15.1	Allgemeines	185
16	Win32-API: Windows-Grundlagen	187
16.1	Funktionen, Strukturen, Nachrichten und Objekte der Win32-API für die Windows-Grundlagen	187
16.1.1	Fensterobjekt	188
16.1.2	CreateWindow	188
16.1.3	WM_CREATE	193
16.1.4	CREATESTRUCT	193
16.1.5	DestroyWindow	195
16.1.6	WM_DESTROY	195
16.1.7	ShowWindow	196
16.1.8	GetMessage	197
16.1.9	PeekMessage	199
16.1.10	RegisterClass	201
16.1.11	WNDCLASS	202
16.1.12	TranslateMessage	205
16.1.13	DispatchMessage	206
16.1.14	WM_PAINT	207
16.2	Beispiele	208
16.2.1	Ein normales Fenster erstellen	208
17	Win32-API: GDI	211
17.1	Funktion, Strukturen, Nachrichten und Objekte der Win32-API für die GDI	211
17.1.1	Gerätekontext-Objekt	215
17.1.2	BeginPaint	216
17.1.3	EndPaint	217
17.1.4	PAINTSTRUCT	217
17.1.5	GetDC	218
17.1.6	ReleaseDC	219
17.1.7	GetWindowDC	219
17.1.8	SetPixel	220
17.1.9	GetPixel	221
17.1.10	MoveToEx	222
17.1.11	POINT	222
17.1.12	LineTo	223

17.1.13 PolyLine	224
17.1.14 PolyBezier	225
17.1.15 Rectangle	225
17.1.16 FillRect	226
17.1.17 RECT	227
17.1.18 Ellipse	227
17.1.19 CreatePen	228
17.1.20 Pen-Objekt	229
17.1.21 SelectObject	230
17.1.22 DeleteObject	231
17.1.23 CreateSolidBrush	231
17.1.24 Brush-Objekt	232
17.1.25 TextOut	232
17.1.26 SetTextColor	233
17.1.27 SetBkColor	234
17.1.28 SetTextAlign	234
17.1.29 SetBkMode	236
17.1.30 RGB	237
17.1.31 CreateRectRgn	237
17.1.32 Region-Objekt	238
17.1.33 CombineRgn	238
17.1.34 SetWindowRgn	239
17.1.35 GetStockObject	240
17.1.36 DrawText	242
17.2 Beispiele	244
17.2.1 Einen Grafikbereich in der Nachricht WM_PAINT ermitteln und etwas hineinzeichnen	244
17.2.2 Pen- und Brush-Objekte erstellen und zuweisen	247
17.2.3 Textausgabe	250
17.2.4 Regionen benutzen	253
18 Win32-API: Dateiverwaltung	257
18.1 Funktionen, Strukturen, Nachrichten und Objekte der Win32-API für die Dateiverwaltung	257
18.1.1 CreateFile	258
18.1.2 CloseHandle	262
18.1.3 ReadFile	262

18.1.4	WriteFile	263
18.1.5	CopyFile	264
18.1.6	DeleteFile	265
18.1.7	MoveFile	266
18.2	Beispiele	267
18.2.1	Eine einfache Datei erstellen und sie mit Daten füllen	267
18.2.2	Eine einfache Datei öffnen und Daten aus ihr lesen	267
19	Vordefinierte Fensterklassen	269
19.1	Allgemeines	269
19.1.1	BUTTON	270
19.1.2	EDIT	282
19.1.3	ListBox	304
19.1.4	Static	308
Teil III – Go ahead!		
20	DirectX	313
20.1	Allgemeines	313
20.2	Ein DirectX-Programm	313
20.2.1	Allgemeines	313
20.2.2	Quelltext	314
20.2.3	Beschreibung	318
20.3	DirectX und Bitmaps	320
20.3.1	Allgemeines	320
20.3.2	Quelltext	321
21	UNICODE	327
21.1	Allgemeines	327
21.2	Betriebssysteme	327
21.2.1	Windows 95	327
21.2.2	Windows 98	327
21.2.3	Windows NT	327
21.2.4	Windows 2000	328
21.2.5	Windows CE	328

22	COM	329	/
22.1	Allgemeines	329	
22.2	DirectX	329	
23	Ressourcen	331	
23.1	Allgemeines	331	
23.2	Ein Beispiel für eine Ressource	331	
23.2.1	Allgemeines	331	
23.2.2	Erläuterung	334	
	Stichwortverzeichnis	335	