

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	29
1.2.1 Problém číslo 1 - událostmi řízené programování ..	30
1.2.2 Problém číslo 2 - grafické rozhraní (GDI)	31
1.2.3 Problém číslo 3 - objekty uživatelského rozhraní ..	31
1.3 Konvence při programování	35
1.3.1 Vytváření názvů	35
1.3.2 Volání funkcí	37
1.4 Program Start	37
1.4.1 START.RC zdrojový soubor objektů uživatelského rozhraní programu	39
1.4.2 START.DEF definiční soubor programu	40
1.4.3 START.C zdrojový soubor programu	43
2. Objekty uživatelského rozhraní	63
2.1 Okna - jejich možnosti a využití	63
2.1.1 Registrace třídy	64
2.1.2 Bitové přepínače třídy okna	72
2.1.3 Vytvoření okna	76
2.1.4 Bitové přepínače stylu okna	80
2.1.5 Program Okno	87
2.1.6 Obsluha zpráv a kompatibilita s budoucími verzemi	103
2.2 Dialogová okénka	110
2.2.1 Šablona dialogového okénka	115
2.2.2 Bitové přepínače stylu u řídicích oken	120
2.2.3 Tvorba dialogového okénka	129

2.2.4	Dialogová procedura	134
2.2.5	Program Kalkulátor	139
2.2.6	Dialogová procedura okna a kompatibilita s budoucími verzemi	149
2.3	Menu	161
2.3.1	Šablona menu	165
2.3.2	Připojení menu k oknu	169
2.3.3	Komunikace mezi menu a oknem	170
2.3.4	Manipulace s menu během chodu programu	173
2.3.5	Program Demomenu	187
2.4	Akcelerační klávesy	193
2.4.1	Tabulka akceleračních kláves	194
2.4.2	Připojení tabulky do programu	197
2.4.3	Program Hotkey	199
3.	Grafické rozhraní	207
3.1	Schopnosti a způsob práce grafického rozhraní	207
3.2	Obrazový kontext	210
3.2.1	Obrazový kontext typu COMMON	210
3.2.2	Obrazový kontext typu CLASS	211
3.2.3	Obrazový kontext typu PRIVATE	211
3.2.4	Obrazový kontext typu WINDOW	212
3.2.5	Systémový zásobník obrazových kontextů	212
3.2.6	Standardní nastavení atributů obrazového kontextu	216
3.2.7	Ořezávací oblast	218
3.3	Barva a paleta barev	220
3.3.1	Definice barvy	222
3.3.2	Tvorba logické palety	225
3.4	Pero	228
3.4.1	Tvorba pera	228
3.4.2	Program Pero	232
3.5	Štětec	245
3.5.1	Tvorba štětce	246
3.5.2	Program Štětec	249
3.6	Bitová mapa	256
3.6.1	Tvorba bitové mapy závislé na zařízení	257
3.6.2	Paměťový kontext zařízení	261
3.6.3	Funkce BitBlt a StretchBlt	263
3.6.4	Rastrová operace	265
3.6.5	Program Video	270
3.7	Mapovací mód	286
3.8	Grafické funkce	290
3.8.1	Funkce pro práci s pixelem	291

3.8.2	Funkce pro práci s přímkami a křivkami	292
3.8.3	Funkce pro práci s uzavřenými geometrickými obrazci	297
3.8.4	Program Geometr	311
3.9	Práce s textem	319
3.9.1	Typy písma	320
3.9.2	Tvorba typu písma	329
3.9.3	Funkce pro zobrazování textu	334
3.9.4	Program Písmo	343
3.9.5	Program Slabikář	349
3.9.6	Technologie TrueType	353
3.9.7	Měření písma TrueType	354
3.9.8	Program TrueType	361
4.	Klávesnice a myš	391
4.1	Programová obsluha klávesnice	391
4.1.1	Proces zpracování vstupu z klávesnice	391
4.1.2	Zprávy zasílané při vstupu z klávesnice	396
4.1.3	Textové funkce	400
4.1.4	Textový kurzor	409
4.2	Programová obsluha myši	413
4.2.1	Proces zpracování vstupu z myši	413
4.2.2	Zprávy doručované při aktivitě myši	418
4.2.3	Funkce pro práci s kurzorem myši	424
4.2.4	Program Myš	430
PŘÍLOHA 1		439
PŘÍLOHA 2		539
Rejstřík		543