

Wprowadzenie

Rozdział 1. Architektura systemu Windows 95

- API
- 32-bitowa architektura
- Wielozadaniowość z wywłaszczaniem
- Wielowątkowość
- Rejestr
- Długie nazwy plików
- Obszar nazw
- Plug and Play

Rozdział 2. Struktura aplikacji

- Pierwszy program
- Tworzenie okien
 - Rejestrowanie klasy okna
 - Funkcja CreateWindowEx
- Obsługa komunikatów
 - Okna dialogowe MessageBox
- Kompilacja i uruchamianie
 - Plik definicji
 - Plik zasobów
- Typy zmiennych w Windows

Rozdział 3. Więcej o komunikatach

- Przesyłanie komunikatów
- Komunikaty dotyczące okien
 - Zmiana wielkości okna
 - Przesuwanie okna
 - Tytuł okna
- Komunikaty myszki
- Komunikaty klawiatury
 - Komunikaty WM_KEYDOWN i WM_KEYUP
 - Komunikat WM_CHAR
- Zegar
 - Użycie zegara
 - Przykład

Rozdział 4. Grafika

- Kontekst urządzenia
 - Pióro
 - Pędzel
 - Wykorzystanie pióra i pędzla
 - Układ współrzędnych logicznych
- Rysowanie obiektów graficznych
 - Współrzędne ekranowe a współrzędne obszaru klienta
 - Kreślenie punktów i linii

- o Funkcje wyświetlające krzywe i figury geometryczne
 - o Wypełnianie obszarów
- Tworzenie wirtualnego ekranu
 - o Wykorzystanie map bitowych
 - o Wyświetlanie map bitowych
 - o Przykład
- Rysowanie poza obszarem klienta okna
 - o Przykład

Rozdział 5. Wyświetlanie tekstu

- Podstawowe funkcje tekstowe
- Wykorzystywanie czcionek
 - o Tworzenie czcionek
 - o Pobieranie informacji o czcionkach
 - o Przykład

Rozdział 6. Menu i akceleratory

- Tworzenie menu
 - o Przykład
 - o Zaznaczanie pozycji menu
- Akceleratory
 - o Definicja akceleratorów w pliku zasobów
 - o Użycie akceleratorów
 - o Przykład
- Menu prawego klawisza myszki
 - o Tworzenie kontekstowego menu
 - o Przykład
- Menu systemowe
 - o Zmiana zawartości menu systemowego
 - o Przykład

Rozdział 7. Standardowe obiekty sterujące

- Klasy obiektów sterujących
- Klasa BUTTON
- Klasa COMBOBOX
- Klasa EDIT
- Klasa LISTBOX
- Klasa SCROLLBAR
 - o Tworzenie i style pasków przewijania
 - o Położenie suwaka
 - o Komunikaty WM_HSCROLL i WM_VSCROLL
 - o Przykład
- Klasa STATIC
 - o Tekst
 - o Prosta grafika
 - o Obrazy

Rozdział 8. Obiekty sterujące Windows 95

- Korzystanie ze wspólnych obiektów sterujących
 - Komunikat WM_NOTIFY
- Pasek narzędziowy
 - Tworzenie paska narzędziowego
 - Komunikaty paska narzędziowego
 - Przykład
- Podpowiedzi
- Pasek stanu
 - Tworzenie paska stanu
 - Wstawianie i odczytywanie tekstu
 - Przykład
- Pasek przesuwny
 - Tworzenie i style
 - Komunikaty paska przesuwnego
 - Przykład
- Wskaźnik zaawansowania
 - Tworzenie i wykorzystanie wskaźnika zaawansowania
 - Przykład
- Obiekty UpDown
 - Tworzenie obiektów UpDown
 - Komunikaty obiektów UpDown
 - Przykład
- Drzewa
 - Tworzenie drzew
 - Dodawanie oraz usuwanie liści i gałęzi
 - Inne operacje na drzewach
 - Lista obrazów powiązana z drzewem
 - Kody zawiadamiające
 - Przykład
- Listy-widoki
 - Tworzenie i zmiana stylu list-widoków
 - Kolumny w widoku "szczegóły"
 - Dodawanie i usuwanie etykiet listy-widoku
 - Listy obrazów powiązane z listą-widokiem
 - Etykiety wywołania zwrotnego
 - Rozmieszczanie oraz sortowanie etykiet
 - Edycja etykiet
 - Zmiana kolorów listy-widoku
 - Przykład

Rozdział 9. Okna dialogowe

- Definiowanie wzorca okna dialogowego
- Wykorzystanie okien dialogowych
 - Procedura dialogu
 - Wyświetlanie okna dialogowego
 - Obsługa obiektów sterujących
 - Przykład

- Niemodalne okna dialogowe
 - o Tworzenie
 - o Przykład
- Zakładki
 - o Tworzenie
 - o Dodawanie i usuwanie zakładek
 - o Wykorzystanie zakładek
 - o Przykład
- Arkusze właściwości
 - o Definiowanie stron
 - o Tworzenie arkuszy właściwości
 - o Kody zawiadamiające
 - o Arkusze właściwości typu "Kreator"
 - o Przykład

Rozdział 10. Wspólne okna dialogowe

- Użycie wspólnych okien dialogowych
 - o Okno Otwórz
 - o Okno Zapisz jako
 - o Okno Kolor
 - o Okno Czcionka
- Modyfikowanie wyglądu i zachowania wspólnych okien dialogowych
 - o Funkcja filtrująca
 - o Własny wzorzec dialogu

Rozdział 11. Mapy bitowe i kolory

- Paleta kolorów
 - o Tworzenie palety logicznej
 - o Użycie palety logicznej
 - o Komunikaty palety
- Mapy bitowe
 - o Mapy bitowe jako zasoby programu
 - o Mapa DDB
 - o Mapa DIB
 - o Plik BMP
 - o Przykład

Rozdział 12. Aplikacje MDI

- Tworzenie aplikacji MDI
 - o Obszar klienta MDI
 - o Tworzenie okien dokumentów
 - o Powiązanie dokumentów z oknami
 - o Schemat aplikacji MDI

Rozdział 13. Multimedia

- Użycie MCI

- o Wysyłanie poleceń
 - o Otwieranie urządzeń MCI
 - o Polecenia set oraz status
 - o Odtwarzanie plików
 - o Polecenie capability
 - o Flagi wait i notify
- Odtwarzanie muzyki i dźwięku
 - o Nagrywanie dźwięku
 - o Przykład
- Pliki AVI
 - o Przykład
- Można jeszcze prościej
 - o Funkcja MCIWndCreate
 - o Sterowanie oknem utworzonym przez MCIWndCreate

Rozdział 14. Schowek i technika Drag-Drop

- Schowek
 - o Umieszczanie danych w schowku
 - o Odczyt danych ze schowka
- Technika Drag-Drop
 - o Przykład

Rozdział 15. Aplikacje wielowątkowe

- Tworzenie wątków
 - o Przykład
- Priorytety wątków
 - o Przykład
- Obiekty synchronizujące
 - o Semaforey

Rozdział 16. Shell Windows 95

- Rejestr
 - o Struktura rejestru
 - o Rejestrowanie typów plików
 - o Tworzenie i otwieranie kluczy
 - o Wpisywanie wartości do rejestru
 - o Odczytywanie danych z rejestru
 - o Przykład
- Obszar informacyjny paska zadań
 - o Dodawanie, modyfikowanie i usuwanie ikon
 - o Przykład
- Paski narzędziowe pulpitu
 - o Rejestrowanie i obsługa
 - o Wysyłanie komunikatów
 - o Komunikaty
 - o Kody zawiadamiające
 - o Przykład

- Wygaszacze ekranu
 - o Tworzenie
 - o Przykład

Skorowidz