



# WinAPI - Buttons!

Toamsz Dzieciak

Torun, 19/01/2012

Przycisk w WinAPI to po prostu... okno.



## Co ułatwia tworzenie przycisków:

- globalny wskaźnik na instancję aplikacji
- globalny uchwyt na okno

```
HINSTANCE* ghInstance; // niekonieczne... ale wygodniej  
HWND hButton, hWnd /* to samo z instancją */;
```

Przyciski najlepiej tworzyć w momencie utworzenia okna nadrzędnego - zdarzenie WM\_CREATE;

```
case WM_CREATE:  
    hButton = CreateWindowEx(  
        NULL,  
        "Button",  
        "HelloWorld",  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE,  
        30, 30, 200, 70,  
        hWnd,  
        (HMENU)1, *ghInstance, NULL  
    );
```

Jak je obsłużyć?

Wystarczy wyłapać zdarzenie  
WM\_COMMAND!

Starsze słowo dwusłowa komunikatu  
WM\_COMMAND odpowiada  
identyfikatorowi przycisku... :)

W jaki sposób wygodnie i przejrzysto przechowywać identyfikatory przycisków?

```
enum { ID_HELLOW = 1, ID_GOODBYE };
```

Wtedy w procedurze obsługi zdarzeń możemy używać:

```
case WM_COMMAND:
    switch(wParam)
    {
        case ID_HELLOW:
            MessageBox(NULL, "Hello World!!!", "Hello", NULL);
            break;
        case ID_GOODBYE:
            DestroyWindow(hWnd);
            break;
    }
```