

Sommaire :

Préface

- Pourquoi programmer sous Windows
- Présentation de Turbo C++
- Organisation du livre
- Notions préalables nécessaires

2.Rappels de C++

1. Interface graphique Windows
2. Les fenêtres et icônes
3. Gestion multitâche
4. Applications Windows
5. Architecture événementielle

3. les bases de la programmation windows

1. Fonction WinMain
2. Les handles Windows
3. Boucle des messages
4. Fonction de traitement WindowProc
5. Premier programme Windows

4. Nos premières ressources Windows la boite d'édition et le menu

1. Classes de fenêtres
2. Styles de fenêtres
3. Fenêtres principales
4. Fenêtres enfants
5. Gestion de l'affichage

5.Les boites de dialogue

1. Messages Windows
2. File des événements
3. Traduction des messages
4. DispatchMessage
5. Traitement des événements

6.les contrôles

1. Messages clavier
2. Touches spéciales
3. Raccourcis clavier
4. Gestion du focus
5. Accélérateurs clavier

7.affichage de texte

1. Affichage des chaînes
2. Gestion des polices
3. Styles typographiques
4. Alignement du texte
5. Texte multiligne

8. les affichage graphique

1. Device Context
2. Sélection des objets graphiques
3. Gestion des couleurs
4. Modes graphiques
5. Rafraîchissement de fenêtre

9. la gestion des fenêtres

10. Gestion de la souris, le clavier et la minuterie

1. Déplacements souris
2. Boutons souris
3. Double-clic
4. Capture souris
5. Curseurs personnalisés

11. graphique par points

1. Tracé de lignes
2. Rectangles et ellipses
3. Polygones
4. Dessin de courbes
5. Remplissage des surfaces

12. Impression

1. Gestion des imprimantes
2. Impression texte
3. Impression graphique

4. Configuration imprimante
5. Aperçu avant impression

Annexes

- Référence API Windows
- Référence Turbo C++
- Messages Windows courants
- Constantes système
- Glossaire informatique
- Index complet