

# Sommaire

## 1. Introduction à Turbo C++ pour Windows

Présentation de l'outil

L'évolution de Turbo C vers Turbo C++

Particularités de la programmation Windows

## 2. Installation et configuration de l'environnement

Installation de Turbo C++

Paramétrage du compilateur

Gestion des projets et bibliothèques

Présentation de l'IDE éditeur, menus, outils

## 3. Fondamentaux de Windows

Architecture de Windows

Modèle événementiel

Messages et gestionnaires de messages

Cycle de vie d'une application Windows

## 4. Première application Windows\*\*

Création d'une fenêtre

La fonction WinMain

Enregistrement d'une classe de fenêtre

Boucle de messages

## 5. Gestion des contrôles Windows

Boutons, listes, zones de texte

Création et manipulation des contrôles

Réponse aux événements utilisateur

## 6. Les ressources Windows

Fichiers .RC

Dialogues, menus, icônes, cursors

Gestion du Resource Workshop

## 7. Dessin et graphiques

Le GDI (Graphics Device Interface)

Dessiner des lignes, rectangles, bitmaps

Contextes d'affichage HDC

Couleurs, fontes et styles

## 8. Gestion des fichiers et entrées sorties

Boîtes de dialogue standard (Ouvrir/Enregistrer)

Accès aux fichiers

Manipulation de données dans Windows

## 9. Programmation orientée objet sous Turbo C++\*\*

Classes et objets

Encapsulation, héritage, polymorphisme

Application à la programmation Windows

## 10. Bibliothèque Turbo Vision OWL

Utilisation de l'Object Windows Library

Création d'interfaces graphiques par objets

Gestionnaires d'événements orientés objet

## 11. Débogage sous Turbo C++

Points d'arrêt

Surveillance des variables

Analyse du flux d'exécution

Recherche d'erreurs courantes

## 12. Applications avancées

Communication entre fenêtres

Timers et multitâche coopératif

Impression et imprimantes Windows

Techniques d'optimisation

13. Études de cas

Mini-éditeur Windows

Application de gestion simple

Programme graphique interactif

14. Annexes

Glossaire des messages Windows

Liste des fonctions API les plus utilisées

Options du compilateur

Références rapides C++