

INDICE

Introducción	
1. Introducción a Windows 95	1
¿Qué es Windows 95?	2
Windows 95 utiliza multitarea basada en hebras	2
La interfaz basada en llamadas de Windows 95	3
Bibliotecas de enlace dinámico (DLL)	3
Windows 95 frente a Windows 3.1.	4
Diferencias para el usuario	4
Diferencias para el programador	5
La conexión NT	7
Software necesario	8
Notas sobre la conversión	8
2. Introducción a la Programación en Windows 95	9
La perspectiva de programación de Windows 95	9
El modelo escritorio	10
El ratón	11
Iconos y mapas de bits	11
Menús, barras de herramientas, barras de estado y cuadros de diálogo	11
El modelo de interacción entre Windows 95 y un programa	12
La API Win 32: La API de Windows 95	12
Las componentes de una ventana	13
Algunos principios de las aplicaciones de Windows 95	14
Win Main()	14
La función de ventana	15
Uso de un archivo de definición	27
Convenio de denominación	28
3. Procesamiento de Mensajes	29
¿Qué son los mensajes?	29
Respuestas a la pulsación e teclas	30
Contextos de dispositivos	36
Procesamiento del mensaje WM_PAINT	36
Respuestas a los mensajes del ratón	40
Una visión más profunda de los mensajes del ratón	44
Generación del mensaje WM_PAINT	45
Generación de mensajes del temporizador	48
4. Cuadros de Mensajes y Menús	53
Cuadros de mensajes	53
Introducción de los menús	57
Uso de recursos	58
Compilación de activos RC	58
Creación de un menú sencillo	59
Inclusión de un menú en el programa	61
Respuesta a las selecciones del menú	62
Respuestas a las selecciones del menú	62
Un programa ejemplo de menú	63
Inclusión en el menú de teclas aceleradoras	66
Carga de la tabla aceleradora	68

5. Introducción a los Cuadros de Diálogo	73
Interacción del usuario con los cuadros de diálogo	73
Cuadros de diálogo modales y no modales	74
Recepción de mensajes de cuadros de diálogo	75
Activación de un cuadro de diálogo	75
Creación de un sencillo cuadro de diálogo	76
El archivo de recursos del cuadro de diálogo	76
La función de ventana del cuadro de diálogo	79
Primer ejemplo de programa de un cuadro de diálogo	80
Incorporación de un cuadro de lista	84
Principios del cuadro de lista	85
Inicialización del cuadro de lista	86
Procesamiento de una selección	86
Ejemplo completo del cuadro de lista	86
Incorporación de un cuadro de edición	91
Uso de un cuadro de diálogo no modal	93
Creación de un cuadro de diálogo no modal	95
6. Creación de Iconos a Medida, Cursores y Mapas de Bits	101
Definición de un icono y de un cursor	101
Modificaciones del icono y del cursor	102
Un programa ejemplo que presenta un icono y cursor a la medida	103
Definición del icono pequeño	106
Uso de mapas de bits	109
Creación de un mapa de bits	109
Visualización de un mapa de bits	109
Programa ejemplo completo del mapa bits	112
Uso de múltiples mapas de bits	115
7. Una Visión más Profunda de los Controles	121
Uso de las casillas de verificación	121
Gestión de las casillas de verificación	127
Conmutación de una casilla de verificación	128
Inicialización de una casilla de verificación	128
Incorporación de controles estáticos	132
Inclusión de botones de radio	134
Uso de control barra de desplazamiento	139
Recepción de mensajes de la barra de desplazamiento	140
Ajuste de recorrido de la barra de desplazamiento	141
Ajuste de las posición del cuadro del cursor de la barra de desplazamiento	141
Programa ejemplo de una barra de desplazamiento	142
8. Operativa del Texto	149
Coordenadas de la ventana	149
Ajuste de los colores del texto y del fondo	150
Ajuste de modo de visualización del fondo	151
Obtención de la métrica del texto	152
Cálculo de la longitud de una cadena	154
Obtención de a métrica del sistema	154
Pequeña demostración del texto	155

Solución al problema de redibujar	160
Teoría de la ventana virtual	161
Algunas funciones API adicionales	161
Creación y uso de una ventana virtual	162
Creación de la ventana virtual	162
Uso de la ventana virtual	163
Programa de demostración completo de una ventana virtual	165
Cambio de fuentes	169
Uso de fuentes incorporadas	169
Creación de fuentes a medida	174
9. Trabajo con Gráficos	185
El sistema de coordenadas gráfico	185
Plumas de brochas	186
Dibujo de un píxel	186
Dibujo de líneas	186
Cómo establecer la posición actual	187
Dibujo de arcos	188
Cómo mostrar rectángulos	189
Dibujo de elipses y sectores	189
Trabajo con plumas	190
Creación de brochas personalizadas	191
Borrado de objetos personalizados	192
Una demostración gráfica	192
Los modos de correspondencia y el puerto de presentación	199
Cómo establecer el modo de correspondencia	199
Definición de las extensiones de una ventana	200
Definición de un puerto de presentación	201
Cómo establecer el origen del puerto de presentación	202
Un programa ejemplo de modos de correspondencia	202
10. Introducción a los Controles Comunes	211
Cómo incluir e iniciar los controles comunes	212
Los controles comunes son ventanas	213
Uso de las barras de herramientas	213
Creación del mapa de bits de la barra de herramientas	216
Un programa simple de ejemplo de barras de herramientas	217
Inclusión de pistas	226
El programa con barra de herramientas completo, incluyendo pistas	227
11. Más Controles Comunes	237
Uso de los controles arriba / abajo	237
Creación de un control arriba / abajo	238
Mensajes de un control arriba / abajo	239
Uso de un control arriba / abajo	240
Creación de un cuadro de incremento	245
Un programa ejemplo de cuadro de incremento	246
Uso de los desplazadotes	251
Estilos de los desplazadotes	251
Envío de mensajes de desplazadotes	252
Procesamiento de mensajes de notificaciones de desplazadotes	252

Un programa de demostración de un desplazador	253
Uso de las barras de progreso	260
Envío de mensajes de barras de progreso	260
Un programa simple con una barra de progreso	261
12. Un Último Vistazo a los Controles Comunes	267
Uso de las ventanas de estado	267
Creación de ventanas de estado	268
Mensajes de las ventanas de estado	268
Uso de una barra de estado	270
Introducción a los controles señalizadores	276
Enviar mensajes de control señalizador	278
Mensajes de notificación de controles señalizadores	280
Un programa sencillo de demostración de controles señalizadores	280
Uso de los controles señalizadores	284
Controles vista en árbol	292
Creación de controles vista en árbol	293
Envío de mensajes vista en árbol	294
Mensajes de notificación vista en árbol	297
Un programa de demostración de vistas en árbol	298
13. Trabajo con Consolas	305
Teoría del modo carácter	306
Asignación de consolas	307
Cómo dar título a una consola	308
Adquisición de manejadores para entrada/salida estándar	308
Escritura de texto en una consola	308
Entrada de datos desde la consola	309
Cómo establecer la posición del cursor	309
Cómo establecer los colores de texto y fondo	310
Consolas y funciones estándar de E/S de C/C++	310
Un programa de demostración de consolas	315
Respuestas a sucesos de teclado	316
Un programa de ejemplo de sucesos de teclado	317
14. Multitarea de Procesos y Hebras	321
Creación de una tarea	322
Un ejemplo de programa multitarea	325
Creación de programas multihebra	330
Creación de una hebra	331
Terminación de una hebra	332
Un pequeño ejemplo con múltiples hebras	332
Uso de múltiples hebras	337
Sincronización	344
El problema de la secuencialización	344
Objetos de sincronización de Windows 95	346
Uso de semáforos para sincronizar hebras	346
Uso de los objetos suceso	353
Cosas a probar	355
15. Exploración del API: El Portapapeles, los Puntos de Inserción y el Depósito de Archivos	357

Uso del portapapeles	359
El subsistema portapapeles	359
Cómo poner datos en el portapapeles	360
Lectura de datos del portapapeles	363
Un programa de demostración del portapapeles	365
Uso de los cursores de texto	369
Creación de puntos de inserción	370
Cómo mostrar y ocultar los puntos de inserción	371
Cómo establecer la posición de los puntos de inserción	370
Destrucción de puntos de inserción	371
Un pequeño programa de demostración de puntos de inserción	371
Funciones para arrastrar y depositar archivos	374
Aceptación de archivos depositados	374
Obtención del nombre de archivos depositados	375
Obtención de la posición de archivos depositados	375
Liberación de manejadores de archivos depositados	376
Un programa de ejemplo para arrastrar y depositar archivos	376
Pensamientos finales	379
A. Referencia Rápida del Lenguaje de Recursos	381
ACCELERATORS	383
AUTO3STATE	384
AUTOCHECKBOX	384
AUTORADIOBUTTON	385
BITMAP	385
CAPTION	386
CHARACTERISTICS	386
CHECKBOX	387
CLASS	387
COMBOBOX	388
CONTROL	389
CTEXT	394
CURSOR	395
DEFPUSHBUTTON	395
DIALOG	396
DIALOGEX	396
EDITTEXT	397
EXSTYLE	397
FONT	398
GROUPBOX	398
ICON	399
LISTBOX	400
LTEXT	400
MENU	401
MENUEX	401
MENUITEM	402
POPUP	402
PUSHBOX Y PUSHBUTTON	403
RADIOBUTTON	404

RCDATA	404
RTEXT	405
SCROLLBAR	406
STATE3	406
STRINGTABLE	406
STYLE	407
Definido por el usuario	407
VERSIÓN	409
VERSIONIFO	410
B. Unas Pocas Palabras Acerca de OLE2	411
¿Qué es vinculación e incrustación ¿	412
El modelo objeto componente	412
Interfaces OLE 2	413
Automatización OLE	413
¿Es OLE 2 el futuro de Windows?	413
Índice	415