

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung in Windows	9
1.1 Installation.....	10
1.2 Programmgruppen	15
1.2.1 Hauptgruppe.....	15
1.2.2 Zubehör.....	18
1.2.3 Spiele	27
1.3 Optimale Konfiguration.....	29
1.4 Installation von Turbo Pascal für Windows.....	31
2 Portierung von DOS-Programmen mit UNIT	
WinCrt	33
2.1 Funktionen von WinCrt	33
2.2 Hinweise zur Portierung	35
2.3 Beispiel.....	36
2.4 Weitere Möglichkeiten von WinCrt	37
3 Objektorientiertes Programmieren (OOP) mit	
ObjectWindows	43
3.1 Grundlagen der objektorientierten Programmierung	43
3.2 Hierarchischer Aufbau von ObjectWindows	46
3.3 Beispiel.....	47
3.4 Verarbeiten von Windows-Botschaften.....	50
3.5 Hinzufügen eines Menüs.....	54
3.6 Weitere Ressourcen ins Programm einbinden	57

3.6.1 Dialogfenster und Icon	58
3.6.2 Textausgabe	62
3.6.3 Verwenden von mehreren Sinnbildern.....	66
3.6.4 Eingabe-Dialogfenster und Meldungsfenster im Borland-Stil	71
3.6.5 Aktionsschalter, Listen, Kombinationsboxen und Text.....	78
3.6.6 Auslagerung von Dialogelementen in Ressourcdateien.....	100
3.6.7 Quellcode-Formatierer	106

4 Hinzufügen von Ressourcen..... 117

4.1 Beschreibung der Ressourcen	117
4.1.1 Menüs	117
4.1.2 Icons.....	123
4.1.3 Dialog-Fenster.....	123
4.1.4 Cursorformen	127
4.1.5 Bitmaps	130
4.1.6 Tastenkürzel	131
4.1.7 String-Tables.....	132
4.2 Whitewater Resource Toolkit.....	133
4.3 Borland Resource Workshop	136
4.3.1 Anzeigen und Editieren von bestehenden Ressourcen	138
4.3.2 Erstellen neuer Ressourcen.....	143

4.4 Anwendungsbeispiele für Ressourcen	147
4.4.1 Ressourcen in ObjectWindows- Programmen.....	147
4.4.2 Ressourcen in Windows API-Programmen	155
5 Schnittstelle zu Windows (API)	159
5.1 UNIT's WinTypes und WinProcs.....	159
5.2 Erstellen einer Fensterklasse	162
5.3 Definieren und Anzeigen des Fensters	163
5.4 Auswertung der Botschaften	165
5.5 Weitere Anwendungen.....	167
5.5.1 Gittermuster erzeugen.....	167
5.5.2 Menü hinzufügen.....	171
6 Debuggen mit dem Turbo Debugger unter Windows	177
6.1 Debuggen von Windows-Programmen.....	178
6.2 Unterschiede zum Turbo Debugger für DOS	180
6.3 Einfaches Beispielprogramm	182
6.4 Debuggen objektorientierter Programme.....	186
6.5 Die UNIT NoDebug	195

7 Tips und Tricks beim Programmieren unter Windows	197
7.1 Allgemeine Hinweise.....	197
7.2 Dynamische Linkbibliotheken (DLL)	198
7.2.1 DLL's Erstellen	199
7.2.2 DLL's Benutzen.....	201
7.2.3 Standard-DLL's von Windows.....	206