

Ingo  
Pakleppa

# C++ Programmieren für MS-Windows 3.1



**ADDISON-WESLEY PUBLISHING COMPANY**

---

Bonn · Paris · Reading, Massachusetts · Menlo Park, California  
New York · Don Mills, Ontario · Wokingham, England · Amsterdam · Milan · Sydney  
Tokyo · Singapore · Madrid · San Juan · Seoul · Mexico City · Taipei, Taiwan

# Inhalt

<b>1. Überblick über C++</b> . . . . .	<b>1</b>
Klassen . . . . .	1
Vererbung . . . . .	4
Statische Member . . . . .	6
Mehrfachvererbung . . . . .	9
<b>2. Windows in C++ programmieren</b> . . . . .	<b>11</b>
Ein einfaches Programm . . . . .	11
Resources . . . . .	15
Die Linkerinformationsdatei (.DEF-Datei) . . . . .	27
Die Methoden zur Ereignisbehandlung . . . . .	29
Andere Schriftarten . . . . .	35
Weitere Programme . . . . .	43
<b>3. Dialogboxen</b> . . . . .	<b>45</b>
Dialog-Resources . . . . .	46
Die Sache mit MakeProcInstance() . . . . .	57
Nicht-modale Dialogbox . . . . .	61
Anpassung von Steuerelementen . . . . .	63
Eingabefelder . . . . .	64
Listboxen . . . . .	67
Owner-Draw-Steuerelemente . . . . .	68
Die Common Dialog Boxes von Windows . . . . .	69
<b>4. Dateibehandlung</b> . . . . .	<b>77</b>
WIN.INI . . . . .	80
<b>5. Grafik</b> . . . . .	<b>85</b>
Bitmaps machen's möglich . . . . .	85
Menü-Resources . . . . .	104
Speichern einer Bitmap . . . . .	107
Speicherverwaltung . . . . .	114

---

<b>6. Drucken</b> . . . . .	<b>119</b>
Den Drucker auswählen . . . . .	120
Die Common-Dialogbox zur Druckerauswahl . . . . .	121
Das Drucken selbst . . . . .	123
Noch besser drucken . . . . .	132
<b>7. Verschiedenes</b> . . . . .	<b>149</b>
Metafiles . . . . .	149
Die Zwischenablage . . . . .	155
DLLs . . . . .	156
Fernsteuerung: DDE . . . . .	165
OLE . . . . .	198
Mit MDI wird das Programm erst schön . . . . .	213
Timer . . . . .	224
Noch mehr Resources . . . . .	231
<b>A. Programmieren mit Borlands OWL</b> . . . . .	<b>241</b>
<b>B. Die Microsoft Foundation Classes</b> . . . . .	<b>249</b>
Nachrichtenbehandlung in MFC . . . . .	251
<b>Index</b> . . . . .	<b>255</b>