

Mục lục

	Trang
Bài 1: GIỚI THIỆU CHUNG	2
1. Mở đầu	2
2. Các thư viện lập trình của Windows	3
3. Các khái niệm cơ bản	4
4. Lập trình sự kiện (Even driven programming).....	5
5. Các thành phần giao diện đồ họa (GUI)	6
6. Cấu trúc chương trình C for Win.....	10
7. Qui trình hoạt động của chương trình ứng dụng	10
8. Một số quy ước đặt tên.....	11
9. Ví dụ	11
10. Tài nguyên của ứng dụng (Resources)	18
11. Một số kiểu dữ liệu mới.....	19
12. Phân tích, tìm hiểu source code của project	19
Bài 2: PAINT VÀ REPAINT	24
1. Giới thiệu	24
2. Tổng quan về GDI (Graphics Device Interface)	25
3. Một số hàm đồ họa cơ sở	28
4. Kết luận.....	30
Bài 3: CÁC THIẾT BỊ NHẬP LIỆU	31
1. Bàn phím	31
2. Thiết bị chuột	38
3. Timer.....	41
Bài 4: HỘP THOẠI VÀ ĐIỀU KHIỂN	45
1. Hộp thoại.....	45
2. Menu	57
Bài 5: XỬ LÝ VĂN BẢN	62
1. Hiển thị văn bản	62
2. Định dạng văn bản.....	64
3. Sử dụng font	65
Tài liệu tham khảo	69