

# TP2 Les fenêtres bis

---

## Rappels

Nous avons vu hier qu'il faut trois choses pour afficher une fenêtre :

- Un fichier .rc. C'est un fichier qui permet à Visual Studio d'enregistrer (sous forme de script) la forme de la fenêtre que vous avez créée.
- Un fichier WinMain. C'est ici que vous demanderez à la fenêtre de s'afficher, et que vous dispatcherez les messages, en utilisant la boucle :  
`while(GetMessage(&msg, NULL, 0, 0) == TRUE)`
- Une fonction pour traiter les messages. C'est dans cette fonction que vous utiliserez le `switch`.

Vous trouverez sur mon site un fichier Source.cpp avec une structure près à l'emploi. Il y a bien sûr des trous à remplir, en fonction de la fenêtre que vous aurez créée.

Aujourd'hui, nous allons chercher à complexifier la chose.

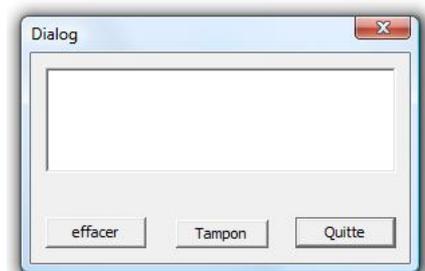
Comme vous l'aurez remarqué, la fonction `MainProc` est... très complète ! J'ai en effet mis dedans tout ce que vous aurez à utiliser au cours de l'année. Nous n'utiliserons bien sûr pas tout au début, mais petit à petit, vous aurez touché à tout.

## But du TP

Le but du TP d'aujourd'hui est de créer une fenêtre qui permet de saisir un texte, d'afficher la position de la souris et d'afficher quels boutons ont été pressés

Tout d'abord, créer une fenêtre comme ça :

- Le bouton « effacer » permettra d'effacer tout le texte...
- Le bouton Tampon rajoute un mot (par ex. coucou)
- Le bouton « Quitte » permettra de quitter le programme...
- La zone de texte sera de type « Edit control »



Les seules fonctions dont vous aurez besoin sont :

```
SetDlgItemText(Dlg, //variable de type HWND qui pointe sur notre fenêtre
               IDC_TEXTE, //ID du composant (ici IDC_TEXTE pour moi...)
               (LPCSTR)"ce que je veux mettre"); //la phrase que je veux
```

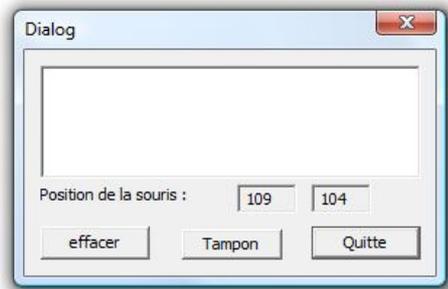
**Attention** : La phrase, si elle est de type string doit être utilisée ainsi : `(LPCSTR)phrase.c_str()` ;

```
GetDlgItemText(Dlg, IDC_ TEXTE, //Même chose qu'avant
               (LPSTR)buff, //buff doit être un tableau de char
               512); //c'est la taille du tableau
```

Conseil : commencer par faire le bouton effacer, c'est le plus facile

## Partie affichage de la souris

Modifier la fenêtre pour qu'elle ressemble à ça :



Ensuite, il faut que vous mettiez à jour la position de la souris dans les cases prévues à cet effet. Cependant, la seule manière (pour l'instant) que vous avez de récupérer la position de la souris, c'est grâce aux deux entier xPos et yPos. Vous aurez donc besoin de cette fonction pour convertir des int en string :

```
void IntToString(int i, string& res)
{
    ostringstream temp;
    temp << i;
    res = temp.str( );
}
```