

新建录入界面并关联 到菜单中的录入



01

新建录入界面并关联到菜单中的录入

1. 切换回资源视图，右键选择添加资源→Dialog→新建，添加两个“Button”、五个“Static Text”、五个“Edit Control”。修改ID，比赛日期Vtime、主队队名：Hteam_Name、主队得分：Hteam_Point、客队队名Vteam_Name、客队得分：Vteam_Point。



01

新建录入界面并关联到菜单中的录入

2. 给“录入”对话框添加类，对话框中右键→添加类→命名类。



添加 MFC 类

类名(L)
Do_Add

基类(B)
CDialogEx

.h 文件(H)
Do_Add.h ...

.cpp 文件(P)
Do_Add.cpp ...

对话框 ID(D)
IDD_Do_Add

包括自动化支持

包括 Active Accessibility 支持(Y)

确定 取消

01

新建录入界面并关联到菜单中的录入

3. 给新建的五个“Edit Control”添加变量，选中控件→右键→添加变量→类别选择“值”，变量类型选择队名用CSting类型，得分用int类型，名称和ID一致，便于记忆。

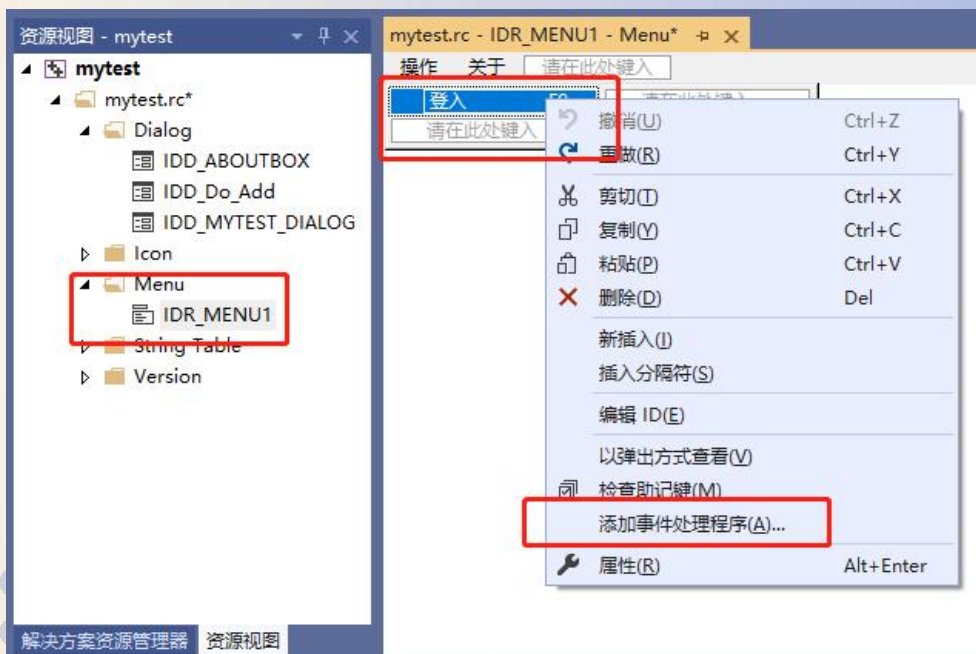
添加控制变量
常规设置

控件	控件 ID(I)	控件类型(Y)
其他	IDC_Vtime	EDIT
	类别(C)	名称(N)
	值	Vtime
	访问(A)	变量类型(V)
	public	CString
	注释(M)	



新建录入界面并关联到菜单中的录入

4. 选择资源视图→Menu→IDR_MENU1→录入→右键→添加事件处理程序，如图5-40所示，在事件处理程序的列表选择“CmytestDlg”，点击确定。



新建录入界面并关联到菜单中的录入

在弹出的“OnDoAdd()”函数添加如下代码，并在mytestDlg.cpp XXXDlg.cpp添加头文件“Do_Add.h”。

```
#include "pch.h"
#include "framework.h"
#include "mytest.h"
#include "mytestDlg.h"
#include "afxdialogex.h"
#include "Do_Add.h"

void CmytestDlg::OnDoAdd()
{
    INT_PTR nRes; // 用于保存 DoModal 函数的返回值
    Do_Add tipDlg; // 构造对话框类 CTipDlg 的实例
    nRes = tipDlg.DoModal(); //
}
```

01

新建录入界面并关联到菜单中的录入

运行程序，点击菜单“操作”中的“录入”子菜单，可以弹出相应的对话框。

比赛数据录入系统

操作 关于

录入

比赛

比赛日期

主队队名

主队得分

客队队名

客队得分

保存

取消

谢谢观看

