.....

新建录入界面并关联到菜单中的录入

01

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。

篇 资源视图 - mytest → 무 ×	mytest.rc - IDD_Do_Add - Dialog 👍 🗙 🗮 🗢	属性	- ₽ ×
🕂 🖌 mytest		IDD_Do_Add (Dialog)	IDlgEditor -
🖌 🔺 🖾 mytest.rc	P	■ 🔁 🖋 🗊 🔎	
 ▲ Cialog ■ IDD_ABOUTBOX ■ IDD_Do_Add ■ IDD_MYTEST_DIALOG ▶ ● Icon ▲ Menu ► IDR_MENU1 ▶ ● String Table ▶ ● Version 	■ 录入 比赛日期 示例编辑相 主队队名 示例编辑相 主队得分 示例编辑相 案队队名 示例编辑相 取消	(Name) 3D 外观 ID NoInheritLayout X 位置 Y 位置 本地编辑 边框 标题栏 不激活	IDD_Do_Add (Dialog) False IDD_Do_Add False 0 0 False 对话框外框 True False
		布局 RIL 菜単 窗口边缘 垂直滚动条 垂古滚动条 (Name)	False False False



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。

美名(L)	基类(B)
Do_Add b.文件(E)	CDialogEx +
Do_Add.h	Do_Add.cpp
对话框 ID(<u>D</u>)	
IDD_Do_Add	
包括自动化支持	
包括 Active Accessibility 支持(Y)	

01

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。

控件	控件 ID())	控件类型(Y)	
其他	IDC_Vtime	EDIT	
	类别(I)	名称(<u>N</u>)	
	值	✓ Vtíme	
	访问(<u>A</u>)	变量类型(⊻)	
	public	- CString	
	注释(<u>M</u>)		

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,在事件处理程序的类 列表选择"CmytestDlg",点击确定。

资源视图 - mytest 🚽 🕂 🗙	mytest.rc - IDR_MENU	I1 - Menu* ⊣⊧ 🗙	
🔺 💁 mytest	操作 关于 请在	松键入	
🔺 🚄 mytest.rc*	登入		Chillin 7
🔺 🖳 Dialog	请在此处键入	110/1月(U)	Ctrl+Z
			Ctrl+Y
IDD_Do_Add	ж	剪切(I)	Ctrl+X
IDD_MYTEST_DIALOG	D	复制(Y)	Ctrl+C
▶ Icon	ධ	粘贴(P)	Ctrl+V
	×	删除(<u>D</u>)	Del
		新插入(1)	
		插入分隔符(<u>S</u>)	
		编辑 ID(<u>E</u>)	
		以弹出方式查看(V)	
	লা	检查助记键(M)	_
		添加事件处理程序(A)	-
	¥	属性(<u>R</u>)	Alt+Enter
解决方案资源管理器 资源视图			

赵列表	消息类型
CmytestDlg 🔹	COMMAND -
函数名	
OnDoAdd	
处理程序说明:	
在已选择菜单项或命令按钮之后调用	

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"

pvoid CmytestDlg::OnDoAdd()

01

INT_PTR nRes; // 用于保存 DoModal 函数的返回值 Do_Add tipDlg; // 构造对舌框类 CTipDlg 的实例 nRes = tipDlg.DoModal(); //

Ξ

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。

01

**				-
比赛	比赛日期			
	主队队名		保存	
	主队得分	0		
	客队队名		取消	
	客队得分	0		

.....



看

(C.