

selbst definierte Dialogfelder

1. Dialog-Ressource erstellen

Einfügen / Ressource / Dialog / Neu

2. Dialogklasse anlegen

Klassenassistent / Neue Klasse erstellen
CMeinDialog

3. Membervariablen der Dialogklasse hinzufügen

```
CMeinDialog::m_Hin
CMeinDialog::m_Zurueck
```

4. Headerdatei einbinden

```
#include "MeinDialog.h"
(in ...Dlg.cpp-Datei des aufrufenden Dialogs)
```

5. Instanz erstellen

```
CMeinDialog Dialog;
```

6. Parameter übergeben

```
Dialog.m_Hin = ...;
```

7. Dialogfeld aufrufen

```
if(Dialog.DoModal() == IDOK)...
```

8. Rückgabewert lesen

```
... = Dialog.m_Zurueck;
```

CFileDialog

1. Instanz erstellen

a) "Datei öffnen": `CFileDialog Dateidialog(TRUE);`

b) „Datei speichern“: `CFileDialog Dateidialog(FALSE);`

c) mit zusätzlichen Parametern:

```
bool bOeffnenSchliessen = FALSE;
CString sDefaultExtension = „txt“;
CString sPfad = "c:\\datei.bmp";
CString sFilter =
    "Bilder (bmp,gif)|*.bmp;*.gif|Alle Dateien|*.*|";
```

```
CFileDialog Dateidialog(
    bOeffnenSchliessen,
    sDefaultExtension,
    sPfad,
    OFN_HIDEREADONLY | OFN_OVERWRITEPROMPT,
    sFilter);
```

2. Dialogfeld aufrufen

```
if(Dateidialog.DoModal() == IDOK)...
```

3. Ausgewählte Datei abfragen

```
CString sDateipfad;
sDateipfad = Dateidialog.GetPathName();
(liefert Pfad und Dateinamen mit Extension der ausgewählten Datei)
```

CColorDialog

1. Instanz erstellen

a) ohne Parameter

```
CColorDialog Farbdialog;
```

b) mit Übergabe der Anfangsfarbe

```
COLORREF Anfangsfarbe = RGB(..., ..., ...);  
CColorDialog Farbdialog(Anfangsfarbe);
```

2. Dialogfeld aufrufen

```
if(Farbdialog.DoModal() == IDOK)...
```

3. Ausgewählte Farbe abfragen

```
COLORREF nFarbe;  
nFarbe=Farbdialog.GetColor();
```

CFontDialog

1. Instanz erstellen

a) ohne Parameter

```
CFontDialog SchriftDialog;
```

b) mit Übergabe der Anfangsschrift

i. CFont - Instanz initialisieren

```
CFont cSchrift;  
cSchrift.CreatePointFont(120, "Arial");
```

ii. CFont --> LOGFONT

```
LOGFONT lSchrift;  
cSchrift.GetLogFont(&lSchrift);
```

iii. CFontDialog Initialisieren

```
CFontDialog SchriftDialog(&lSchrift);
```

2. Dialogfeld aufrufen

```
if(SchriftDialog.DoModal() == IDOK)...
```

3. Ausgewählte Schrift abfragen

```
LOGFONT lSchrift;  
SchriftDialog.GetCurrentFont(&lSchrift);
```

4. Umwandeln LOGFONT -> CFont

```
CFont cSchrift;  
cSchrift.CreateFontIndirect(&lSchrift);
```