

```

//
// list204.cpp : コンソール アプリケーションのエントリ ポイントを定義します。
//

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <windows.h>

VOID CALLBACK TimerProc(HWND, UINT, UINT, DWORD); // Timer プロシージャ

int main()
{
    MSG msg;
    UINT timerID; // Timer の ID

    // 1 秒ごとに TimerProc を呼び出す
    timerID = SetTimer(NULL, 0, 1000, (TIMERPROC)TimerProc);

    printf("タイマの ID %d\n", timerID);

    // Timer には GetMessage() と DispatchMessage() が必要
    while(GetMessage(&msg, NULL, 0, 0)) {
        printf("メッセージ発生 番号 = 0x%x 時間 = %d\n", msg.message, msg.time);
        DispatchMessage(&msg);
        if (kbhit()) break;
    }

    printf("メッセージループを終了しました。%n");
    // Timer の終了処理、(ウィンドウのハンドル, タイマの ID)
    KillTimer(NULL, timerID);

    getch();
    printf("何かキーを押すと終了します。%n");
    getch();
}

VOID CALLBACK TimerProc(HWND, UINT, UINT, DWORD time) // Timer プロシージャ
{
    printf("何かキーを押すと終了します 経過時間 %d msec %n", time);
    Beep(440, 100);
    return;
}

```