

```

//
// list201.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 "stdafx.h" // <windows.h>を含む

// このコード モジュールに含まれる関数の宣言を転送します :
LRESULT CALLBACK WndProc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM);

int APIENTRY WinMain(HINSTANCE hInstance, HINSTANCE hPrevInstance, LPTSTR lpCmdLine, int
nCmdShow)
{
    MSG msg;
    WNDCLASSEX wcx;

    memset(&wcx, 0, sizeof(WNDCLASSEX));

    wcx.cbSize = sizeof(WNDCLASSEX);

    wcx.lpfWndProc = (WNDPROC)WndProc;
    wcx.cbClsExtra = 0;
    wcx.hInstance = hInstance;
    wcx.hCursor = LoadCursor(NULL, IDC_ARROW);
    wcx.hbrBackground = (HBRUSH)GetStockObject(WHITE_BRUSH);
    wcx.lpszClassName = "simp_win"; // szWindowClass;

    if (!RegisterClassEx(&wcx))
        return 0;

    HWND hWnd = CreateWindow("simp_win", // ウィンドウクラスの名前
        "シンプル他ウィンドウ", // キャプションの内容
        WS_OVERLAPPEDWINDOW | WS_VISIBLE, // ウィンドウの属性、クラスの名前
        CW_USEDEFAULT, CW_USEDEFAULT, // 位置、大きさは指定しない
        CW_USEDEFAULT, CW_USEDEFAULT,
        HWND_DESKTOP, // 親はデスクトップ
        NULL, hInstance, NULL); // メニューハンドルなし、インスタンス、

    // メイン メッセージ ループ :
    while (GetMessage(&msg, NULL, 0, 0)) // メッセージループ
    {
        DispatchMessage(&msg);
    }

    return 0;
}

```

```

//
// 目的： メイン ウィンドウのメッセージを処理します。
//
// WM_COMMAND - アプリケーション メニューの処理
// WM_PAINT   - メイン ウィンドウの描画
// WM_DESTROY - 中止メッセージを表示して戻る
//
LRESULT CALLBACK WndProc(HWND hWnd, UINT message, WPARAM wParam, LPARAM lParam)
{
    switch (message)
    {
    case WM_PAINT:
        {
            PAINTSTRUCT ps;
            char *p = "Simple Window";
            BeginPaint(hWnd, &ps);
            TextOut(ps.hdc, 10, 10, p, (int)strlen(p));
            EndPaint(hWnd, &ps);
            break;
        }
    case WM_DESTROY:
        PostQuitMessage(0);
        break;
    default:
        return DefWindowProc(hWnd, message, wParam, lParam);
    }
    return 0;
}

```