

Bitmaps unter Windows Mobile mit Win32 einlesen und zeichnen

Geschrieben von: Philipp

FRIDAY, 13 MARCH 2009 11:22 - Zuletzt aktualisiert FRIDAY, 13 MARCH 2009 11:33

Folgender Code zeigt wie unter Windows Mobile ein Bitmap eingelesen und dann gezeichnet werden kann. Es wird dabei die Win32 API genutzt.

Ihr müsst vorher in eurem Projekt das Bitmap als Resource hinzufügen. In diesem Beispiel wurde das mit der ID IDB_BITMAP1 gemacht.

```
// Bitmap laden
// hinst könnte bei der Benutzung von ATL zum Beispiel
_AtIBaseModule.GetResourceInstance() sein
HBITMAP bitmap = LoadBitmap(hinst,MAKEINTRESOURCE(IDB_BITMAP1));

// Fenster bereinigen
InvalidateRect(hWnd, NULL, TRUE);
UpdateWindow(hWnd);

// device context holen
HDC hdc = GetDC(hWnd);
HDC hdcTemp = CreateCompatibleDC(hdc);

// zeichnen
SelectObject(hdcTemp, bitmap);
BitBlt(hdc, 0, 0, 50, 50, hdcTemp, 0, 0, SRCCOPY);

// device context wieder frei geben
ReleaseDC(hWnd,hdc);
```