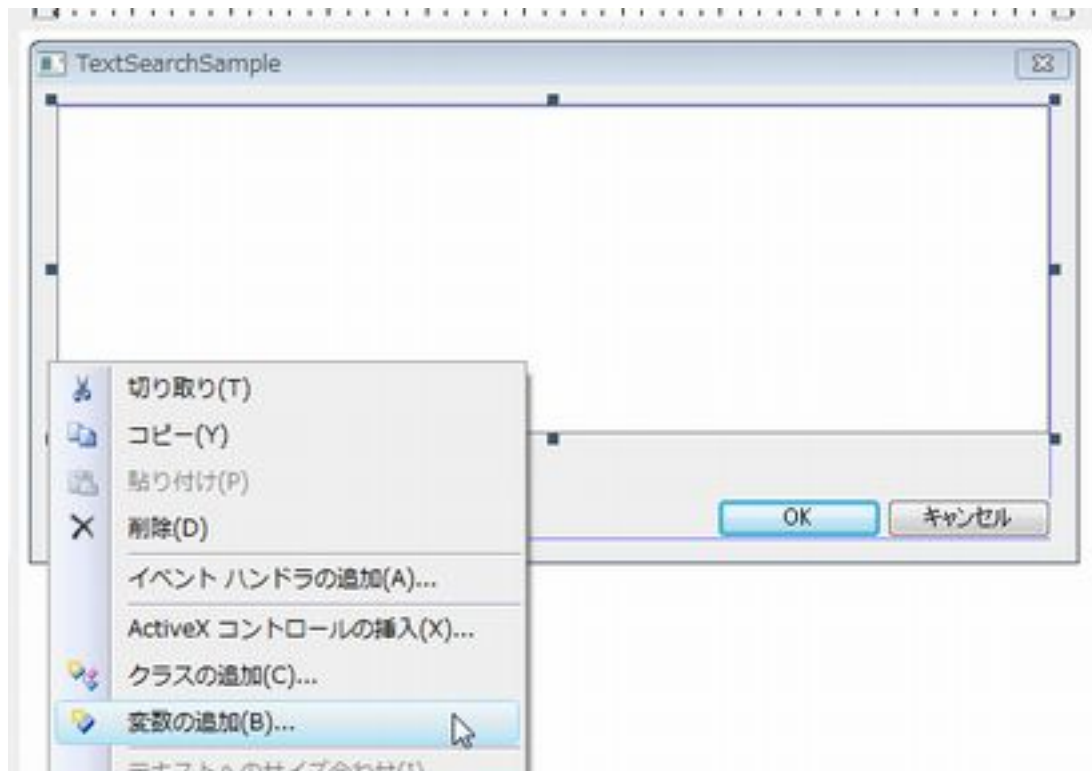


MFC リストボックスに要素

[VC++]

手順

リストボックスに変数を割り当てる (m_list_line)

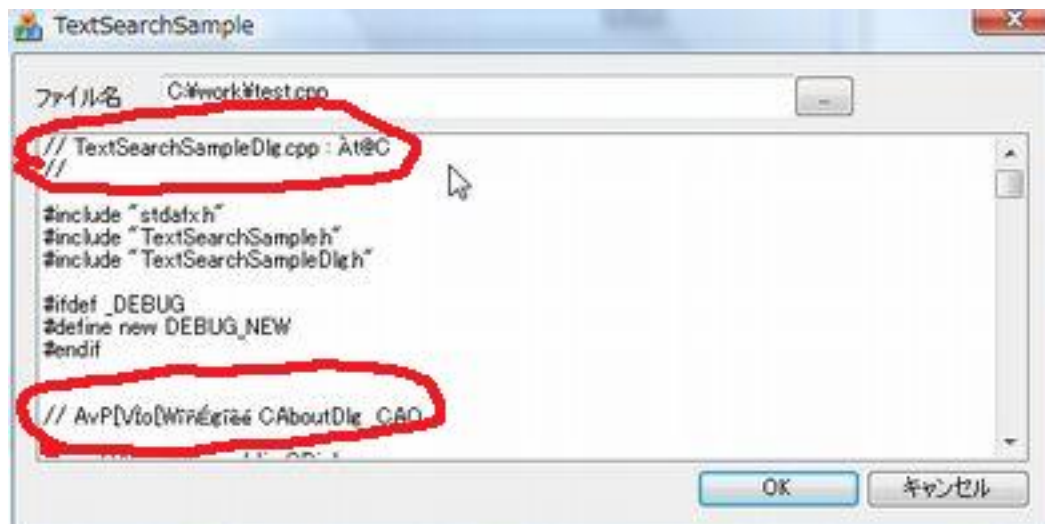


ファイルを読み込み、1 行を 1 要素として追加

```
// テキストボックスの値を、CString にコピー  
m_src_file.GetWindowTextW(fileName);  
  
CStdioFile file;  
CString line;  
  
int i = 0;  
if (file.Open(fileName, CFile::modeRead)) {  
    while(file.ReadString(line)) {  
        m_list_line.AddString(line); // <- 行を追加  
    }  
    file.Close();  
}
```

文字化け

MFC ファイルを読む で、TRACE したときは、文字化けを起こさなかったが、リストボックスに追加すると文字化けが発生



理由

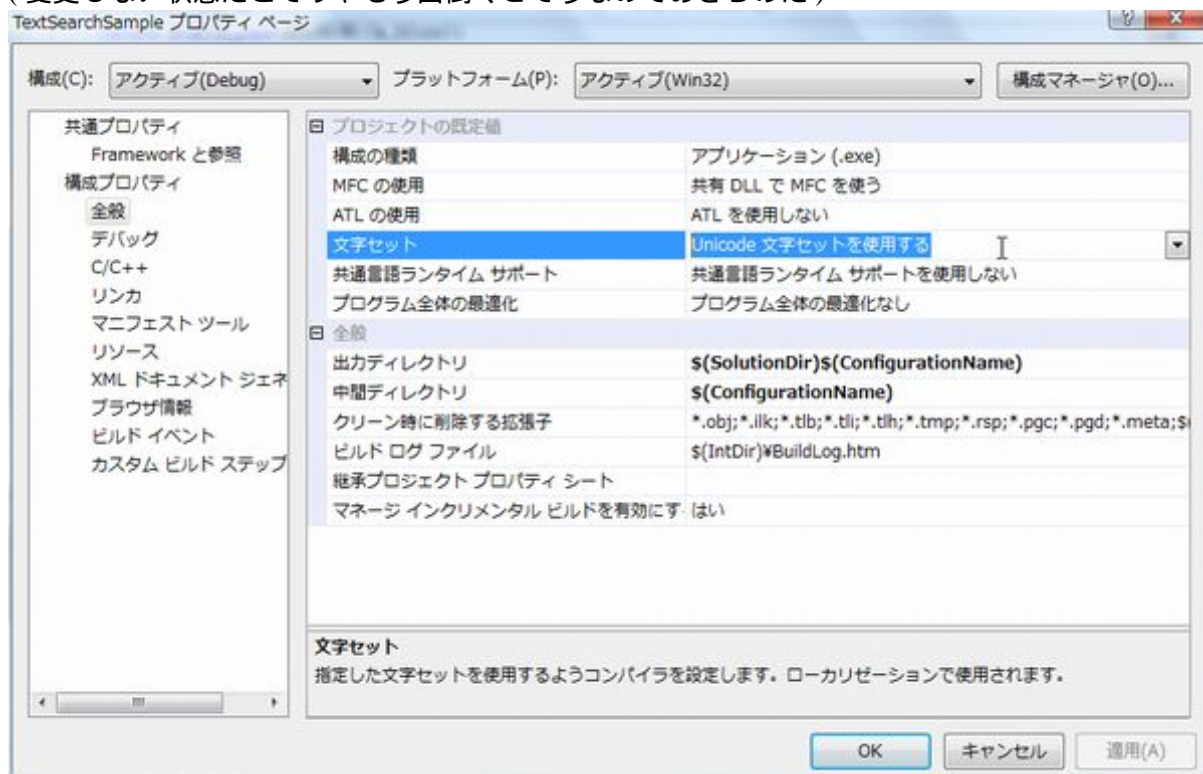
このあたりを参照

- ・ <http://fatalita.sakura.ne.jp/3DLib/Ref/ T/>

対策

プロジェクトのプロパティの文字セットを、「マルチ バイト文字セットを使用する」に変更する。

(変更しない状態だとそりゃもう面倒くさそうなのであきらめた)



ソースを若干修正

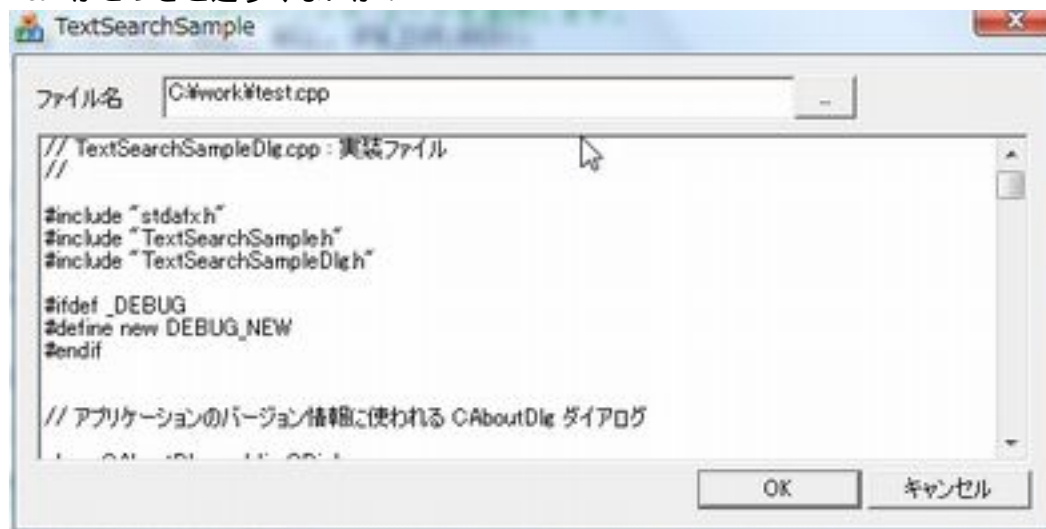
```
m_src_file.GetWindowTextW(fileName);
```

```
m_src_file.GetWindowTextA(fileName);
```

文字化け直るも・・・

文字化けは直った。

L&F がさっきと違うくないか？



参考キーワード

- MultiByteToWideChar
- WideCharToMultiByte
- CA2W
- CW2CT