

1.2. ¿Cómo programar en wxWidgets?

Para empezar a utilizar la librería, con sus componentes y utilidades, tenemos que incluirla: *wx.h* y además crearemos el bloque **IFDEF - DEFINE - ENDIF** para la definición de las clases.

A continuación, declaramos la clase más importante de la aplicación: *MyApp* que hereda de *wxApp*. Es la clase principal y más importante ya que con dicha clase implementamos el evento: *OnInit()* el cual es el encargado de iniciar la aplicación.

Aparte, en la clase derivada de *wxApp*, en nuestro caso *MyApp*, debe de aparecer todas las ventanas tipo *Frame*, las ventanas avanzadas, y los diálogos que compone toda la aplicación completa.

```
class MyApp public wxApp
{
public:
    virtual bool OnInit();
private:
    MyFrame *frame;
};
```

Por último en este fichero, se debe declarar que existe una clase que hereda de *wxApp* y que tiene la funcionalidad de iniciar nuestra aplicación. Aunque parezca mentira, con esta instrucción lo que estamos realizando es la declaración de la función principal (*main*) que toda aplicación debe tener. Luego, en el fichero *.cpp* implementaremos esa función Principal que explicaremos en su lugar.

```
DECLARE_APP (MyApp)
```

Definimos una clase nueva llamada *MyFrame* que hereda de *wxFrame*.

Con esta clase definiremos nuestro *Frame*, es decir, el contenido y estilo de la ventana. Luego, hay que definir las funcionalidades que tanto la ventana como los componentes vamos a querer que tengan, es decir, le daremos una funcionalidad por cada evento la aplicación que queramos.