

```

// Achtung, nur ein Fragment, ohne resource.rc / resource.h
// IDD_MODELESS_DLG muß noch angelegt werden

#pragma once
#include <afxdialogex.h>

class CModelessDlg : public CDialogEx
{
    DECLARE_DYNAMIC(CModelessDlg)

public:
    // IDD_MODELESS_DLG ist die ID Ihrer Dialog-Ressource
    CModelessDlg(CWnd* pParent = nullptr);
    virtual ~CModelessDlg();

    enum { IDD = IDD_MODELESS_DLG };

protected:
    virtual void DoDataExchange(CDataExchange* pDX);
    virtual void PostNcDestroy(); // Wichtig für die Selbsterstörung
    virtual void OnCancel();      // Verhindert Schließen über ESC-Taste

    DECLARE_MESSAGE_MAP()
};

// Implementierung CModelessDlg.h

#include "CModelessDlg.h"
#include "resource.h"

IMPLEMENT_DYNAMIC(CModelessDlg, CDialogEx)

CModelessDlg::CModelessDlg(CWnd* pParent /*=nullptr*/)
    : CDialogEx(CModelessDlg::IDD, pParent)
{
}

CModelessDlg::~CModelessDlg()
{
}

void CModelessDlg::DoDataExchange(CDataExchange* pDX)
{
    CDialogEx::DoDataExchange(pDX);
}

BEGIN_MESSAGE_MAP(CModelessDlg, CDialogEx)
END_MESSAGE_MAP()

void CModelessDlg::PostNcDestroy()
{
    CDialogEx::PostNcDestroy();
    delete this;
}

```

```

}

void CModelessDlg::OnCancel()
{
    DestroyWindow(); // Schließt das Fenster korrekt für Modeless
}

// Hauptprogramm

#include "CModelessDlg.h"

class CMainFrame : public CFrameWnd
{
// ... bestehender Code ...
private:
    CModelessDlg* m_pModelessDlg = nullptr; // Zeiger auf den Dialog

public:
    afx_msg void OnOpenModelessDialog(); // Der Button-/Menü-Handler
    afx_msg void OnModelessClosed();    // mit SendMessage etc. und
                                        // dann m_pModelessDlg = nullptr;

void CMainFrame::OnOpenModelessDialog()
{
    // Falls der Dialog bereits existiert: In den Vordergrund bringen
    if (m_pModelessDlg != nullptr)
    {
        m_pModelessDlg->SetForegroundWindow(); // SW_HIDE beachten.
        // Mögliche Zusatzoption: m_pModelessDlg->ShowWindow(SW_SHOW);
        return;
    }

    m_pModelessDlg = new CMyModelessDlg(this); //Klasse Hauptfenster
// übergeben, ansonsten wird Parameter als nullptr verwendet,vgl. Konstruktor

    // Fenster erstellen (IDD_MODELESS_DLG ist die Ressourcen-ID)
    if (m_pModelessDlg->Create(CModelessDlg::IDD, this))
    {
        m_pModelessDlg->ShowWindow(SW_SHOW); // Sichtbar machen
    }
    else
    {
        delete m_pModelessDlg;
        m_pModelessDlg = nullptr; // <--hier nullptr setzen! Wichtig.
    }
}

// nullptr setzen, beim Schließen des Dialoges. Option SW_HIDE beachten,

```

```
// falls verwendet.  
// Dialog erst am Ende der Anwendung,einmal anlegen, SW_SHOW / SW_HIDE  
void CMainFrame::OnModelessClosed()  
{  
  
    if (m_pModelessDlg != nullptr)  
    {  
        m_pModelessDlg= nullptr;  
    }  
  
}
```