

با وجود اینکه این مقاله در مورد نحوه استفاده از توابع Win32 در .NET است ولی از آنجا که استفاده از آنها باعث Unmanaged شدن برنامه خواهد شد باید تا حد امکان سعی کنیم از آنها در نوشتن برنامه های تحت .NET خودداری کنیم.

پروژه ای از نوع Console Application باز کنید و در قسمت بالای آن (در قسمتی که Using ها نوشته شده اند) عبارت زیر را بنویسید:

```
using System.Runtime.InteropServices;
```

کد زیر را در برنامه بنویسید:

```
[DllImport("User32.dll")]  
public static extern int MessageBox(int h, string m, string c, int type);  
static int Main(string[] args)  
{  
    string myString="This is a Test";  
    return MessageBox(0, myString, "My Message Box", 0);  
}
```

DllImport یک Attribute است که برای استفاده از توابع External باید از آن استفاده کنیم. با استفاده از این Attribute مشخص می کنیم که از چه Dll ی می خواهیم استفاده کنیم و یا به عبارت دیگر تابعی که می خواهیم فراخوانی کنیم (تابعی که DllImport در بالای آن نوشته شده است) متعلق به کدام Dll است.

حالا کافی است که تابع مورد نظرتان را فراخوانی کنید!!!