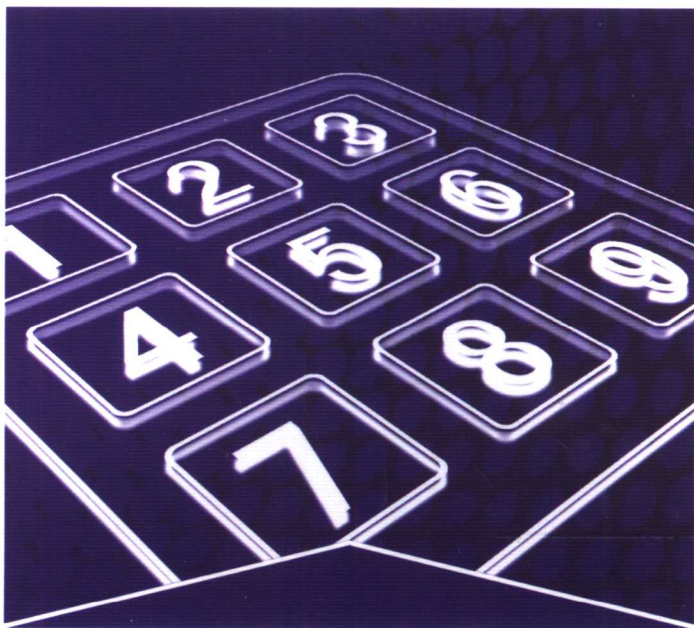


电脑编程实例导航丛书



Delphi 编程

典型实例解析

《电脑编程技巧与维护》杂志社 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

清华大学出版社



Delphi 编程

典型实例解析



电脑编程实例导航丛书

Delphi 编程典型实例解析

《电脑编程技巧与维护》杂志社 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书本着实用第一的原则,通过 64 个 Delphi 编程典型实例解析,深入地总结了 Delphi 应用程序开发的编程方法与编程技巧。全书共列举 64 个 Delphi 编程应用实例,分为 3 章。第 1 章“基础与应用编程实例”,为初学者提供了 27 个 Delphi 基础应用编程入门的实例;第 2 章“数据库及图形图像与游戏编程实例”,在此章中精选了数据库应用编程实例 10 个和图形图像处理与游戏编程实例 14 个,为编程人员提供使用 Delphi 进行数据库编程和图形图像处理与游戏编程的方法和技巧;第 3 章“网络与通信编程实例”,通过 13 个不同的应用实例介绍了使用 Delphi 实现网络与通信应用编程方法和编程技巧。书中每一个实例都具有很强的实用性和代表性,浓缩了 Delphi 应用程序设计的精华。

本书对初学 Delphi 编程以及有一定基础需要进一步提高 Delphi 编程能力的程序员来说都是很好的学习参考资料。

本书附赠实例源代码,读者可以从中国水利水电出版社网站免费下载,网址为:
<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

图书在版编目 (CIP) 数据

Delphi 编程典型实例解析/《电脑编程技巧与维护》
杂志社编著. —北京:中国水利水电出版社, 2007

(电脑编程实例导航丛书)

ISBN 978-7-5084-4239-6

I. D… II. 电… III. 软件工具—程序设计

IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 143333 号

| | |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 书 名 | Delphi 编程典型实例解析 |
| 作 者 | 《电脑编程技巧与维护》杂志社 编著 |
| 出版 发行 | 中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) |
| 经 售 | 全国各地新华书店和相关出版物销售网点 |
| 排 版 | 北京万水电子信息有限公司 |
| 印 刷 | 北京市天竺颖华印刷厂 |
| 规 格 | 787mm × 1092mm 16 开本 23.5 印张 708 千字 |
| 版 次 | 2007 年 1 月第 1 版 2007 年 1 月第 1 次印刷 |
| 印 数 | 0001—4000 册 |
| 定 价 | 38.00 元 |

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

丛书序

《电脑编程技巧与维护》杂志是为从事电脑编程、系统应用开发的人员创办的专业性和实用性都很强的技术刊物。自1994年创刊以来，始终以“实用第一，智慧密集”为宗旨，坚持“质量第一”、“读者第一”的原则，为广大电脑编程爱好者、软件开发人员和专业计算机系统维护人员提供第一手技术资料、编程技巧和维护经验；紧紧跟踪计算机软硬件技术发展和应用趋势，不断求变创新，针对软件开发过程中的许多关键技术问题着重提供各类解决方案，在业内获得一致好评，是广大编程和维护人员的首选刊物。在栏目内容上，选题覆盖面广，涉及技术领域宽、信息量大，帮助程序员开阔视野；在技术水平上，始终把握计算机技术发展的大方向，提供先进、详尽、准确的技术指导，并在长期工作中与国际性大公司建立了良好的合作关系，为读者提供全球最新、最全的实用信息；在实用性上，稿源来自于专业开发和维护人员的实践经验，是普通书籍难以获得的编程心得、体会与技巧。

2006年是《电脑编程技巧与维护》创刊十二周年，为了最大限度地开发和利用本刊宝贵而丰富的资源，更好地服务和真诚回报多年来一直关爱和支持本刊的广大读者，《电脑编程技巧与维护》杂志社和中国水利水电出版社共同策划出版了这套“电脑编程实例导航丛书”。

这套丛书包括《Visual C/C++系统开发典型实例解析》、《Visual C/C++图形图像与游戏编程典型实例解析》、《Visual Basic编程典型实例解析》、《Delphi编程典型实例解析》、《C#编程典型实例解析》、《Java编程典型实例解析》、《计算机系统安全与维护编程典型实例解析》、《计算机网络与通信编程典型实例解析》、《编程疑难问题解析126例》，一套9册共684个典型实例。每册书的编程实例均依不同的编程应用分成若干章，条目清晰可查，使用极为方便。

这套丛书选编了《电脑编程技巧与维护》杂志近两年发表的和一部分尚未发表而又极为实用、精彩的典型编程实例。该套书的特点是：其各册内容来自编程高手的智慧和经验总结，其中不少文章的作者是业界资深程序员和技术专家，内容有深度、思路有新意、讲解深入浅出，编程技巧新颖实用，构思巧妙；丛书中的实例都是作者从实际项目提炼出的开发范例，实例讲解部分先给出设计目标，然后介绍实现目标的基本思想和方法，最后详细给出其核心程序的源代码，对程序的关键部分进行讲解并给出程序的运行效果；丛书中每一个实例

的程序源代码都经过上机调试通过，对编程中的疑难问题进行了深入解答，给程序开发人员移植源代码和学用编程带来了方便，加快了编程应用的步伐。全套书既讲究内容的深入性、专业性、权威性和实用性，同时兼顾轻松、通俗易懂、时效性强的特点。

这套丛书是《电脑编程技巧与维护》资源的二次深入开发，浓缩了当前主流编程语言 Visual C/C++、Visual Basic、Delphi、Java、C#等程序设计的精华，其目的是力求为读者建造一个真正的知识整合、编程思想、编程技术、技巧交流的平台，让读者从中学习到编程高手的诀窍，丰富读者的编程技巧，拓宽读者的编程思路，迅速提升读者的程序开发能力。对电脑编程人员来说，程序开发能力的提高，除了对语言和算法的不断钻研学习、不断实践、不断总结提高，练好基本功，打好基础外，还要集思广益，善于学习，善于借鉴参考别人的经验，深入透彻地理解其中的精髓，然后溶入到自己的设计方案中去，这无疑是一条有效的学习途径，对于自身编程能力的增强和编程水平的迅速提高十分重要，这也正是我们编写这套丛书想要达到的目的。

这套丛书可作为高等院校学生进行课程项目开发、毕业项目设计的参考书，也可作为软件从业人员及编程爱好者的珍藏宝典，还可作为高等培训学校的实例教程。

《电脑编程技巧与维护》杂志社

中国水利水电出版社

2006年5月

前 言

为了让更多的 Delphi 编程人员和程序开发者比较集中地学习和参考 Delphi 编程的实践经验、心得体会和技巧,在《电脑编程实例导航丛书》中,《Delphi 编程典型实例解析》一书精选了《电脑编程技巧与维护》杂志近两年共 24 期已发表的精彩编程实例 64 例。根据 Delphi 的不同应用对象,将精选的 64 个 Delphi 编程应用实例分为 3 章。第 1 章基础与应用编程实例,为初学者提供了 27 个 Delphi 基础应用编程入门的实例;第 2 章数据库及图形图像与游戏编程实例,精选了数据库应用编程实例 10 个和图形图像处理与游戏编程实例 14 个,为编程人员提供使用 Delphi 进行数据库编程和图形图像处理与游戏编程的方法和技巧;第 3 章网络与通信编程实例,通过 13 个不同的应用实例介绍使用 Delphi 实现网络与通信应用的编程方法和编程技巧。全书每一章都本着实用第一的原则,通过一个个应用实例介绍使用 Delphi 进行应用程序开发的方法与技巧。

本书的主要特色如下:第一,每一章都是通过一个个的实例来介绍 Delphi 应用编程方法和技巧,避免了枯燥、空洞的理论,并且每一个实例都具有很强的实用性和代表性。在实例的讲解上一般都是先给出设计目标,然后介绍实现该目标的基本思想和方法,最后详细给出其核心程序的源代码,并对程序的关键部分进行讲解,给出程序的运行结果。第二,所选的每一个实例都是从事 Delphi 应用编程人员的经验总结,具有很强的实用性,其中有很多编程技巧可供借鉴。第三,每一个实例的程序源代码都经过上机调试通过,给程序开发人员移植源代码带来了方便。第四,对个别版本和开发环境稍微低一些的经典实例进行点评和分析,起到触类旁通的作用。书中实例的源程序代码可到网上下载。

本书是《电脑编程技巧与维护》丰富资源的二次开发,浓缩了 Delphi 程序设计的精华,是 Delphi 编程高手们编程实践经验的总结和智慧的结晶。该书结构清晰、层次分明、实例典型而实用,对有 Delphi 应用基础的编程人员和应用开发人员及初学 Delphi 编程的新手都有很好的参考价值。

书中不足甚至疏漏之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

《电脑编程技巧与维护》杂志社

2006 年 10 月

目 录

丛书序

前 言

第 1 章 基础与应用编程实例

| | | |
|-------|------------------------------------------|-----|
| 实例 1 | Delphi 面向对象的编程方法 | 2 |
| 实例 2 | 使用 Delphi 设计中介服务器 | 7 |
| 实例 3 | 使用 Delphi 设计 MIS 客户端 | 18 |
| 实例 4 | 使用 Delphi 设计 MIS 报表及打印功能 | 29 |
| 实例 5 | 使用 Delphi 对 MIS 进行优化与安全维护 | 36 |
| 实例 6 | 在 Delphi 中创建新的元件 | 45 |
| 实例 7 | 在 Delphi 的 DBGrid 中添加可视组件的改进方法 | 53 |
| 实例 8 | Delphi 环境下编写组件 TLxFileInfo 获取文件信息 | 57 |
| 实例 9 | Delphi 基本控件的综合应用 | 61 |
| 实例 10 | Delphi 中控件组的生成及事件响应 | 67 |
| 实例 11 | Delphi 中带有鼠标轮事件的 DBGrid 控件的设计与应用 | 70 |
| 实例 12 | Delphi ADO 控件再封装 | 75 |
| 实例 13 | 自动窗口监控精灵的设计与制作 | 80 |
| 实例 14 | Delphi 中正常窗口的实现 | 84 |
| 实例 15 | 采用 Delphi 编程实现汉字输入法安装包 | 87 |
| 实例 16 | 在 Delphi 中使显示器显示模式与程序设计窗体相互适应的实用方法 | 90 |
| 实例 17 | 利用 Delphi 的流对象对多媒体文件进行操作 | 98 |
| 实例 18 | 用 Delphi 内嵌汇编实现卸载任意进程的某个 DLL | 102 |
| 实例 19 | Delphi 中消息机制的剖析 | 106 |
| 实例 20 | 用 Delphi 实现系统进程查看器 | 110 |
| 实例 21 | 用 Delphi 设计电子通信系统 | 116 |
| 实例 22 | 用 Delphi 实现试题库出卷系统 | 128 |
| 实例 23 | 用 Delphi 实现动态时钟程序 | 134 |
| 实例 24 | 通用权限控制系统 Delphi 编程 | 138 |
| 实例 25 | Delphi 的 Object Pascal 编程实例 | 143 |
| 实例 26 | 利用 WebBrowser Control 实现程序界面与现实的分离 | 148 |
| 实例 27 | Delphi 多线程的安全问题分析及解决 | 151 |

第 2 章 数据库及图形图像与游戏编程实例

| | | |
|-------|----------------------------------------------|-----|
| 实例 28 | 用 Delphi 开发基于 SQL Server 2000 的多客户应用程序 | 157 |
|-------|----------------------------------------------|-----|

| | | |
|-------|-----------------------------------------------------------|-----|
| 实例 29 | Delphi 数据库多栏动态组合显示的设计与实现 | 160 |
| 实例 30 | 向数据库中导入数据的几种方法 | 165 |
| 实例 31 | 用 Delphi 制作“资源管理器”结构的数据查询窗口,并将当前窗口中的 数据转出到 Excel | 178 |
| 实例 32 | Delphi 中数据库的图形显示 | 183 |
| 实例 33 | 用 Delphi 开发低成本高性能的数据库应用系统 | 189 |
| 实例 34 | Delphi 数据库的 SQL 编程实例 | 194 |
| 实例 35 | Delphi 中数据库关联树型结构的生成与同步数据维护 | 196 |
| 实例 36 | 基于 Delphi 7 开发免安装的数据库应用程序 | 203 |
| 实例 37 | 采用流技术实现数据库图像数据存取技术 | 209 |
| 实例 38 | 一个独创的四区设置——循环设计方法 | 212 |
| 实例 39 | 利用 Delphi 6 实现拉普拉斯高斯边缘检测算法 | 217 |
| 实例 40 | 利用流技术在 24 位 BMP 文件中实现信息隐藏 | 220 |
| 实例 41 | 用 Delphi 实现图片浏览功能 | 233 |
| 实例 42 | 在 Windows 系统下用 Delphi 实现图形的多线程显示 | 239 |
| 实例 43 | 用 Delphi 实现动态图像 | 246 |
| 实例 44 | 用 Delphi 实现屏幕截图 | 249 |
| 实例 45 | Delphi 中利用 Tbitmap 实现窗体图形动态打印 | 251 |
| 实例 46 | 两种网络图库设计方法的比较 | 254 |
| 实例 47 | 用 Delphi 实现图文混编的滚动显示效果 | 258 |
| 实例 48 | Delphi 编程实现图像的局部放大 | 261 |
| 实例 49 | 拼图游戏简易外挂的实现 | 266 |
| 实例 50 | 俄罗斯方块游戏的敏捷设计与开发 | 270 |
| 实例 51 | 对对碰游戏在 Delphi 下的实现与技巧 | 276 |

第 3 章 网络与通信编程实例

| | | |
|-------|--------------------------------------|-----|
| 实例 52 | 个性化网页浏览器的开发 | 284 |
| 实例 53 | 统一网内微机系统时钟的一种方案 | 293 |
| 实例 54 | TCP/UDP 协议的实时监听 | 296 |
| 实例 55 | 在 Delphi 中编程控制系统 IP 配置 | 303 |
| 实例 56 | 利用“拦截者”技术实现 MIDAS 数据安全 | 307 |
| 实例 57 | 用 Delphi 建立多线程 COM 服务器 | 312 |
| 实例 58 | 使用 XML 打造自己的网站管理系统 | 321 |
| 实例 59 | 利用 Delphi 编写远程控制程序 | 328 |
| 实例 60 | 在 Delphi 6.0 串口通信中发送第 9 位数据的方法 | 341 |
| 实例 61 | 用 Delphi 和 VB 实现浏览器中超长文件的上传 | 344 |
| 实例 62 | 设计 Internet 文件下载进度指示器 | 348 |
| 实例 63 | 利用 Delphi 7 打造专业的邮件群发器 | 351 |
| 实例 64 | Delphi 常用网络功能实现技巧 12 则 | 357 |

第 1 章

基础与应用编程实例

实例 1 Delphi 面向对象的编程方法

本例通过猎豹奔跑动画设计实例，介绍相关的 Delphi 7 编程代码的规则和方法。动画设计是用 Delphi 7 进行多媒体开发的一个重要应用，动画效果的实现要依靠一个非常有用的控件 Timer，其主要功能是每隔一定的时间间隔（最少为 1ms）触发 Timer 控件的 Timer 事件，执行相应的程序代码。

一、窗体设计

1. 打开 Delphi 7，选择菜单命令 File → New → Application，新建一个工程 Project1。

2. 本实例需要一个 Form 对象 Form1，一个 GroupBox 对象 GroupBox1（在组件面板的 Standard 页中），一个 ScrollBar 对象 ScrollBar1（在组件面板的 Standard 页中），一个 Image 对象 Image1（在组件面板的 Additional 页中）和两个 Timer 对象 Timer1 和 Timer2（在组件面板的 System 页中）。

3. 设定控件属性。

（1）Form1：Caption 属性设置为“动画设计”；Color 属性设置为 clWhite；AutoScroll 属性设置为 False，这样窗体将不会显示超出部分；单击 Icon 属性打开 Picture Editor 对话框，如图 1-1 所示。单击 Load...按钮从文件中选择一个 ico 类型的图片 Face01.ico，单击 OK 按钮，这时就可以看到窗体左上角的小图标变成了一个笑脸。

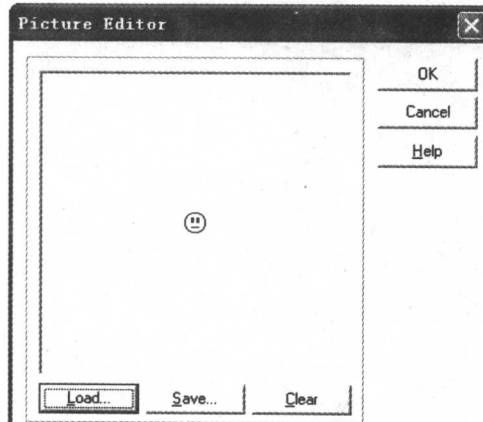


图 1-1

（2）Image1：AutoSize 属性设置为 True，这样图像框将自动根据图形的大小调整框的大小。

（3）GroupBox1：在窗体上拖放到合适大小，Caption 属性设置为“速度”。

注意：一定要先创建 GroupBox1，然后在 GroupBox1 边框内创建 ScrollBar1，否则将不能实现两者成组的功能。

（4）ScrollBar1：Max 属性设置为“300”；Min 属性设置为“1”；LargeChange 属性设置为“50”，该属性表示单击滚动条的空白处改变的大小；SmallChange 属性设置为“10”，该属性表示滚动条在单击两边的小箭头时改变的大小。

（5）Timer1：Interval 属性设置为“100”，即 0.1 秒。

（6）Timer2：Interval 属性设置为“1000”，即 1 秒。

窗体设计完成后界面如图 1-2 所示，接下来学习更为重要的代码设计规则和方法。

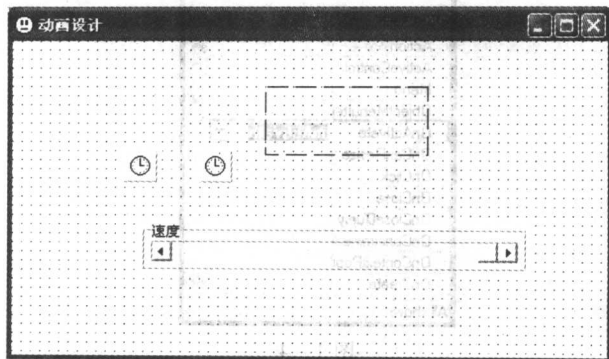


图 1-2

二、代码设计

1. 程序编辑器

Delphi 7 提供了一个高效的 Pascal 程序编辑器，代码编辑区是编辑程序代码的地方，如图 1-3 所示，它能够自动显示程序的源代码，并将代码中不同类别的语句用不同颜色区分开，例如保留字用黑体显示，注释用蓝色显示等。

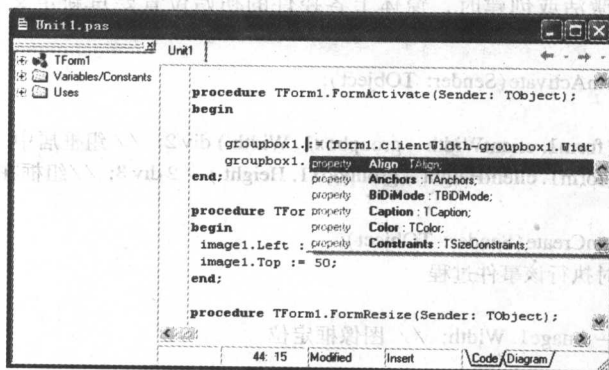


图 1-3

2. 事件过程

在 Delphi 中，每个控件都预订好了一系列的事件，比如 `OnClick`、`OnDblclick`、`OnChange` 等，一个具体的过程定义了对对象对事件的响应，该过程就叫作事件过程，它的名字由对象名加上去掉 `On` 的事件名构成。当特定对象发生此事件时，便会执行此事件过程的代码。

3. 添加事件过程的方法

添加事件过程的具体方法：在对象检查器中选择 `Form1`，选择 `Events` 页，如图 1-4 所示，双击 `OnActive` 右边的空白区域。这时在代码窗口中将自动出现 `Form1` 的 `OnActive` 事件过程的定义起止语句：

```
procedure TForm1.FormActivate (Sender: TObject);
// Form1 的 OnActive 事件过程
```

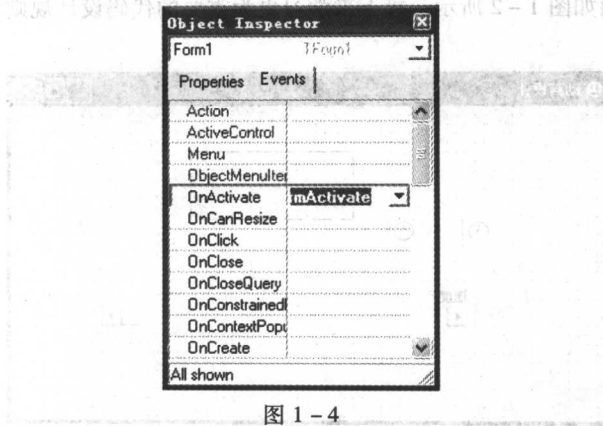


图 1-4

```
begin // 起始语句
```

```
...
```

```
end; // 终止语句
```

在起始和终止语句中添加代码，实现相应的功能，即 Form1 发生 OnActive 事件时，执行该事件过程的全部代码，完成代码所指示的内容。

在代码编辑过程中，Delphi 的代码提示功能将适时地弹出一个菜单，提供所有可用的属性、方法和参数等，选择自己需要的选项，双击或按回车键，就可自动在相应的位置插入完整的代码结构。

4. 猎豹奔跑动画相关代码

当动画所在窗体被激活或创建时，窗体上各控件的初始位置要重新定义，事件过程的具体语句如下：

```
procedure TForm1. FormActivate(Sender: TObject);
begin
    groupbox1. Left: = (form1. clientWidth - groupbox1. Width) div 2; // 组框居中
    groupbox1. Top: = (form1. clientHeight - groupbox1. Height) * 2 div 3; // 组框在窗体下 2/3 处
end;
procedure TForm1. FormCreate(Sender: TObject);
// 在程序创建窗体时执行该事件过程
begin
    image1. Left: = 0 - image1. Width; // 图像框定位
    image1. Top: = 50;
end;
```

当窗体大小更改时，重新定义组框的位置，依上述步骤添加事件过程起止代码，具体语句如下：

```
procedure TForm1. FormResize(Sender: TObject);
// 在窗体改变大小时执行该事件过程
begin
    groupbox1. Left: = (form1. clientWidth - groupbox1. Width) div 2;
// 窗体大小改变时，组框居中
    groupbox1. Top: = (form1. clientHeight - groupbox1. Height) * 2 div 3; // 在窗体中位置不变
end;
```

根据滚动条的值，设置时钟控件的时间间隔大小，从而控制图片的显示速度，代码如下：

```
procedure TForm1. ScrollBar1Change(Sender: TObject); // 在滚动条滑块改变位置时执行
begin
    Timer1. Interval: = scrollbar1. Position; // 设置时钟的时间间隔为滚动条的值
    Timer2. Interval: = scrollbar1. Position;
```

```

end;
procedure TForm1.ScrollBar1Scroll(Sender: TObject; ScrollCode: TScrollCode;
var ScrollPos: Integer); // 在滚动条滑块被拖动时执行
begin
    Timer1.Interval := scrollbar1.Position;
    Timer2.Interval := scrollbar1.Position;
end;

```

下面程序是实现动画的真正具体代码，动画效果的实现，实际上是多张图片根据一定的时间间隔（一般不大于 0.25 秒）反复交替显示的结果。

注意：从文件中加载图片时，其中的 2.bmp、3.bmp、4.bmp 等是图片的相对路径，即图片和此工程文件保存在同一路径下，若不在同一路径，则应将图片的完整路径写全。

```

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
//每隔一定的时间(Interval)就执行一次
begin
    If currentpic = 7 Then // 图片显示变量循环变化
        currentpic := -1;
        currentpic := currentpic + 1;
        image1.Left := image1.Left + 50; // 图像框在窗体中从左向右运动
        If (image1.Left) > form1.Width Then // 图像框运动出窗体后,再从左开始运动
            image1.Left := -360;
        case currentpic of
            0: image1.Picture.LoadFromFile('2.bmp'); // 根据图片显示变量的值
            1: image1.Picture.LoadFromFile('3.bmp'); // 从文件中加载相应图片,其中的
            2: image1.Picture.LoadFromFile('4.bmp'); // 2.bmp, 3.bmp, 4.bmp 等是图片相对路
            3: image1.Picture.LoadFromFile('5.bmp'); // 径,即图片和此工程文件保存在同一
            4: image1.Picture.LoadFromFile('6.bmp'); // 路径下,若不在同一路径,则应将图
            5: image1.Picture.LoadFromFile('7.bmp'); // 片的完整路径写全
            6: image1.Picture.LoadFromFile('8.bmp');
        end;
    end;
end;
procedure TForm1.Timer2Timer(Sender: TObject);
begin
    If x = 2 Then // 窗体图标变量循环变化
        x := -1;
        x := x + 1;
        case x of
            0: form1.Icon.LoadFromFile('face01.ico'); // 设置窗体图标的动画显示效果
            1: form1.Icon.LoadFromFile('face02.ico');
            2: form1.Icon.LoadFromFile('face03.ico');
        end;
    end;
end;

```

5. 全局变量的声明和使用

大家可能注意到了，在上面的程序中用到了两个变量：currentpic 和 x，按照 Pascal 语言的语法定义，变量必须先声明再使用，那么这两个变量的声明在哪里呢？一个 Timer 事件过程执行完毕后，currentpic 和 x 的值是需要保留的，也就是依次循环累加，否则将只能显示一张图片，所以 currentpic 和 x 变量都是全局变量。Delphi 的库单元全局变量一般可以在事件过程代码上面的保留字 implementation 后面说明。

```

implementation
var

```

```
currentpic: integer;
```

```
x: integer;
```

全局变量 `currentpic` 和 `x` 的初始化写在程序的结尾处，最后一个 `end` 保留字之前，加入保留字 `initialization` 和初始化的代码如下：

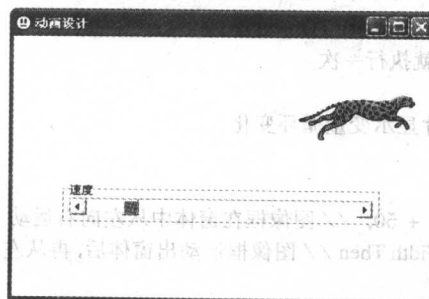
```
initialization
```

```
currentpic: =0;
```

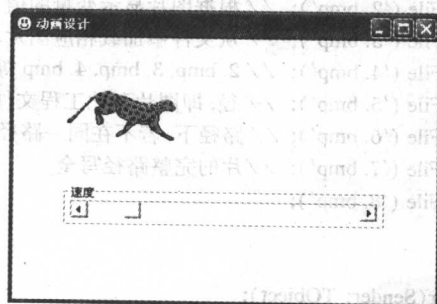
```
x: =0;
```

三、运行结果

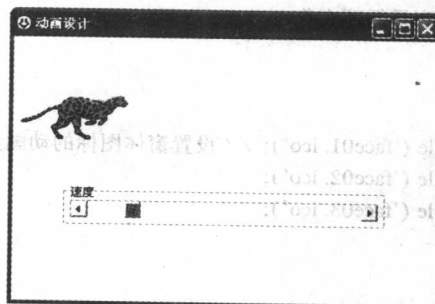
将工程保存后，按下 F9 键，就可以欣赏这个动画作品了，如图 1-5 所示。



(a)



(b)



(c)

图 1-5

画面虽然显得“朴素”了些，但已经用到了 Delphi 中很多基本的操作，或者说迈出了轻松的第一步，如果有兴趣，可以将代码扩充，使其动画效果更加丰富，比如让它慢慢变淡、跳跃旋转、缩放变形等。只要认真探索，一定可以做出更精彩的效果！

(冯 堃)

实例 2 使用 Delphi 设计中介服务器

本例介绍如何利用 Delphi 编写中介服务器程序。

这里采取每个模块对应一个中介服务器的方式来开发，这样不但结构清晰，而且也便于日后的维护。下面以开发“供应商管理模块”的中介服务器为例介绍中介服务器的开发方法。

一、建立主窗体

1. 在 Delphi 中选择菜单 File → New → Application，新建一个工程（Application），并按表 2-1 所示。设置工程主窗体的各属性值。

表 2-1 工程主窗体属性设置

| 属性 | 值 |
|-------------|-------------|
| Name | MainFrm |
| Caption | 供应商管理模块服务器 |
| WindowState | wsMinimized |

2. 选择菜单命令 Project → Options，选择 Application 页，修改 Title 属性为“供应商管理模块服务器”，喜欢的话可以单击 Load Icon 按钮修改服务器的图标。如图 2-1 所示。

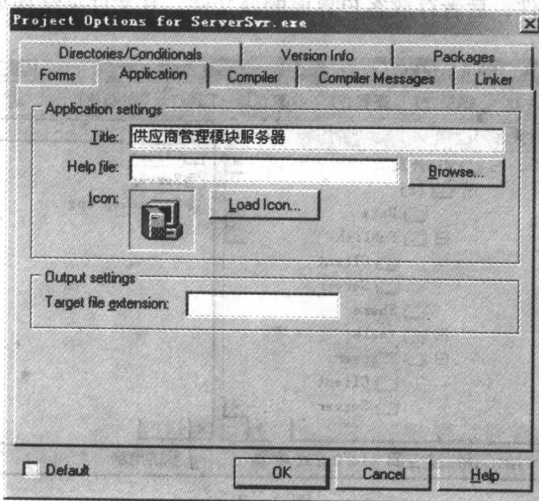


图 2-1

3. 选择 Directories/Conditionals 页，设置 Output directory 为“.. \.. \Publish \Server\”，Search path 为“.. \.. \Share”。目的是直接在发布文件夹下生成服务器文件，以便让工程能正确搜索共享文件夹下的文件。如图 2-2 所示。

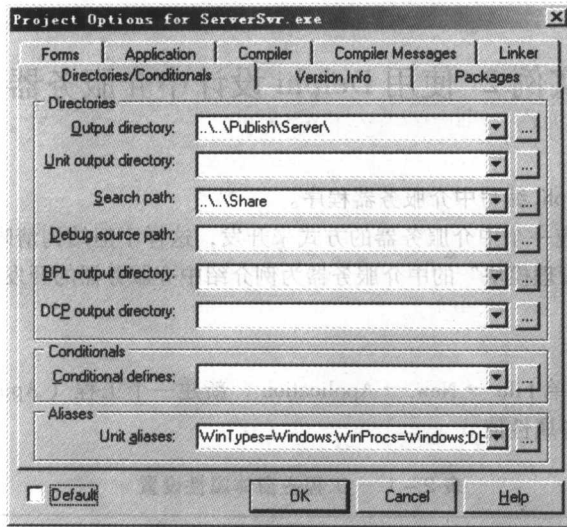


图 2-2

4. 保存主窗体文件为 Main.pas，工程文件为 ServerSvr.dpr。

为了文件管理上的方便，先建立一个程序文件夹，存放该工程的所有文件，然后在该工程文件夹下建立 Share 文件夹（用于存放公共的文件）和 Publish 文件夹（用于存放发布的文件）。由于使用的系统是分布式结构，所以在 Publish 文件夹下建立 Client 和 Server 两个文件夹，分别存放 Client 和 Server 的发布文件。接着每个模块分别建立一个文件夹，在该文件夹下分别建立 Server 和 Client 两个文件夹，前者存放中介服务器的原文件，后者存放客户界面的原文件。其文件夹结构如图 2-3 所示。

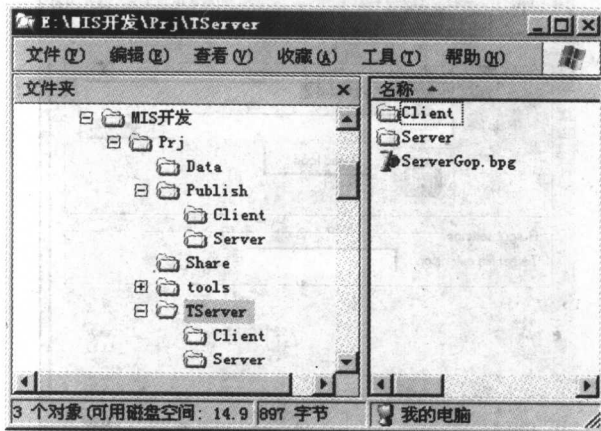


图 2-3

二、建立数据连接模块

1. 选择菜单命令 File → New → Data Module，建立一个空白的 Data Module 模块，其 Name 属性设置为 DataBaseFrm。在上面放上数据库连接控件。由于本例以 ADO 的驱动式来连接数据库，因此这里使用 TADOConnection 控件，并命名为 DBConnection。然后双击 DBConnection，弹出数据库连接对话框，设置连接数据库的参数，即设置 ConnectionString 属性。

2. 单击 Build 按钮，弹出“数据链接属性”对话框，在“提供程序”页的“OLE DB 提供程序”