

Borland® Delphi™ for Windows ·1·

Delphi 使用指南

Borland International, Inc.

石油工业出版社

内 容 提 要

本套丛书由 Borland 公司授权, 包括《Delphi 使用指南》、《Object Pascal 程序语言指南》和《数据库应用程序开发指南》三册。

本书介绍如何使用 Object Pascal 进行高层次的 Windows 应用软件开发。内容包括 Pascal 基础知识、Object Pascal 入门、Object Pascal 高级使用, 以及 Delphi 的高级使用。

可供 Pascal 语言软件开发人员、C/S 数据库开发人员、高级应用软件和系统开发人员以及 VB 用户参考。

图书在版编目(CIP)数据

Delphi 使用指南 / Borland International, Inc. 编著 .
北京: 石油工业出版社 . 1996. 5
ISBN 7-5021-1749-0

I . D…

II . B…

III . 软件工具, Delphi-指南

IV . TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第 07874 号

石油工业出版社出版
(100011 北京安定门外安华里二区一号楼)
北京宇辰贸易公司照排部排版
国防科工委印刷厂印刷
新华书店北京发行所发行

*

787×1092 毫米 16 开本 30.75 印张 575 千字 印 1—10000

1996 年 5 月北京第 1 版 1996 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-5021-1749-0/TP·17

全套定价: 180.00 元

目 录

简介

Delphi 的安装	1
文件概述	2
使用这本手册	2
使用在线帮助	3
使用交互式教学课程	3
手册惯例	3
与 Borland 的联系	4

第 I 部分

Delphi 快速入门

第 1 章

Delphi 简介

Delphi 的开发环境	7
启动 Delphi	8
Delphi 使用界面的基本组件	8
Delphi 启动后即可见到的组件	8
窗体	8
窗体工具	9
构件模板	10
对象监视器	11
对象选择器	11
程序编辑器	11
快速图标栏	12
Delphi 启动后不可见的组件	13
工程管理器	13
菜单设计工具	14
集成调试器	14
对象浏览器	14
图像编辑器	15
Delphi 的开发模式	15
设计一个窗体	17

产生一个新的窗体	17
加入一个新的构件到窗体中	17
设置构件的属性值	18
Name 的属性	19
执行程序	19
事件的处理	20
开始一个新的工程	22
从事件处理句柄中调用过程或 函数	24
发行您的应用程序	25
Delphi 的工程概述	26
工程 (.DPR) 文件	26
观察 .DPR 文件	27
.DPR 文件中的 uses 子句	27
单元 (.PAS) 文件	28
观察 .PAS 文件	29
.PAS 文件的 uses 子句	30
窗体 (.DFM) 文件	30
.DFM 文件中的类型说明	31
没有窗体的源程序单元	32
设置使用环境	33
访问环境设置	33
Gallery 选项	33
Use on New Form	34
Use on New Project	35
使 Gallery 选项有效	35
Desktop Contents 选项	36
Desktop Only	36
Desktop and Symbols	36
Autosave 选项	37
Edit Files	37
Desktop	37
Form Designer 选项 (Grid)	37

Debugging 选项	37
Inegrated Debugging	37
Step Program Block	37
Break On Exception	37
Minimize On Run	37
Compiling 选项	38
总结	38

第 II 部分 基本技巧

第 2 章

使用构件和程序

Delphi 构件	41
窗体构件	42
缺省的构件模板	42
安装额外的构件	49
管理窗体中的构件	49
设置窗体属性	50
Name 属性	51
向窗体中加入构件	51
选择窗体中的构件	53
改变窗体中构件的大小	53
在窗体中加上一个构件的多个拷贝	54
组合构件	55
剪切、复制和粘贴构件	56
删除和恢复构件	57
对齐	58
利用窗体的网格 (grid) 作为对齐的基准	59
锁定构件位置	60
控制不可见构件的产生次序	60
设置构件属性	60
对象监视器如何显示属性	61
在对象监视器上用 Tab 跳跃到属性名称位置	62

显示及设置共有的属性	63
Name 属性的有效范围 (Scope)	63
利用属性编辑器	64
对话框编辑器	64
装入一个图像	64
改变图像大小	66
存储您的工程	67
在执行期间设置属性	68
在执行期间利用属性来设置窗体	68
程序的运用	69
产生缺省的事件处理句柄	69
将窗体显示为对话框	70
运用程序编辑器	71
查看程序编辑器	71
如何找到已有的事件处理句柄	72
找到缺省的事件处理句柄	72
将事件与事件处理句柄结合	73
利用 Sender 参数	74
显示和编写共享事件	75
修改一个共享的事件理句柄	76
删除事件处理句柄	77
自定义 Delphi 的可视化构件库 (VCL)	78
从库中加入和删除一个构件	79
加入 VBX 控制	80
处理一个失败的编译过程	81
存储构件的源程序	81
利用构件专家	81
利用自定义库	83
总结	84
第 3 章	
建立窗体和菜单	
什么是一个窗体?	86
设计可重用的窗体	86

共享窗体	86	将文本文件转成 .DFM 格式	109
使窗体可被其他窗体调用	87	ASCII 窗体的实例	109
使窗体可相互调用	87	MDI 和 SDI 窗体	111
修改共享的窗体	87	创建窗体菜单	113
使用浏览陈列室中的窗体样板	88	打开菜单设计工具	114
将一个窗体样板加入到工程中	88	建立菜单	115
打开一个窗体样板作为参考	89	菜单命名	116
观察窗体和单元	90	菜单项命名	116
建立窗体	91	加入、插入和删除菜单项	117
利用常式来显示对话框	91	加入分隔条	117
显示信息框	91	指定加速键和键盘热键	118
ShowMessage 程序	91	产生嵌套式(子)菜单	118
MessageDlg 函数	92	通过将现存菜单降层生成嵌套式	
创建简单的输入窗体	94	菜单	119
覆盖输入字符	95	移动菜单项	119
开发自定义对话框	97	查看菜单	120
建立一个模式或非模式对话框	97	无需打开菜单设计工具来编辑	
显示一个非模式对话框	98	菜单项	120
显示一个模式对话框	98	利用菜单设计工具的快速菜单	121
设置对话框的窗体属性	99	快速菜单命令	121
指定一个对话框的标题	100	设计期间在菜单中进行切换	122
提供命令按钮	100	利用菜单样板	122
按 Esc 时执行按钮程序	100	将菜单存储成样板	124
按 Enter 时执行按钮程序	101	样板菜单项和事件处理句柄的	
当用户选择一个按钮时关闭对		命名规则	125
话框	101	连接菜单事件和程序代码	126
生成标准的命令按钮	102	菜单构件事件	126
设置 Tab 次序	103	处理菜单项事件	126
测试 Tab 次序	104	连接一个菜单项与一个现存的事件	
将一个构件从 Tab 次序中删除	105	处理句柄	127
.....	105	动态地加入菜单项	127
使构件有效或失效	105	合并菜单	127
设置对话框中的焦点	106	指定活动菜单: Menu 属性	128
在设计时设置焦点	106	决定合并菜单项的顺序: GroupIndex	
在运行期间设置焦点	106	属性	128
将一个窗体存成一个样板	107	引入资源 .RC 文件	128
将窗体文件存成 ASCII 文本	108	管理窗体在程序运行期间的动作	129

指定窗体为工程的主窗体	129	工程选项	146
将窗体指定成自动生成	130	Default 检查框	147
控制窗体的自动生成次序	130	窗体选项	147
总结	131	Application 页	147
第 4 章		Title	147
管理工程、文件和目录		HelpFile	148
什么是工程	132	Icon	148
工程目录	132	Compiler 页	148
组成一个工程的文件	133	Linker 页	148
在设计期间生成的文件	133	Directory 和 Conditional 选项	149
编译器生成的工程文件	134	管理工程内容	149
非 Delphi 资源文件	135	利用工程管理器	150
了解工程中的文件	136	显示工程管理器	150
工程的源程序 (.DPR) 文件	136	工程管理器窗口	150
单元源程序 (.PAS) 文件	137	工程管理器快速图标	151
与窗体相关连的程序单元文件	138	工程管理器状态栏	152
窗体程序单元类型说明	139	工程管理器文件列表	152
窗体程序单元的变量说明	139	工程管理器 Path 栏	153
窗体程序单元的编译器指示	139	将窗体和程序单元集成到工程中	154
过程和函数的程序单元文件	139	生成新的窗体程序单元	155
构件的程序单元文件	140	生成新的源程序单元	155
单元目标 (.DCU) 文件	140	生成一个新构件程序单元	155
图形的窗体 (.DFM) 文件	140	利用一个属于不同工程或位于不同	
开始一个新工程	141	位置 (共享文件) 的文件	156
利用工程样板开始一个工程	141	利用已有的 Borland Pascal 源程序	
自定义工程选项	142	单元	156
环境选项	142	从工程中移除一个组成文件	156
Autosave Options	143	存储工程和个别的工程文件	157
Gallery	143	存储一个工程	157
陈列室选项	143	工程的第一次存储	158
指定缺省的新工程	144	后续的存储	158
指定一个工程样板	144	程序单元和工程源程序文件的	
指定一个工程专家	144	命名	158
指定缺省新窗体	145	分别存储不同版本的工程文件	159
指定缺省主窗体	145	存储文件	160
将样板加入到陈列室	145	File Save 和 File Save As	161
		生成一个完整工程的备份	161

在工程构件中进行切换	162	常量说明	180
观看窗体和程序单元	162	调用过程和函数	181
在窗体图像和程序单元源程序间		调用过程	181
切换	162	一个例子: 剪切、拷贝、粘贴和全部	
将一个窗口放置到前面	162	清除	182
利用工程管理器来观看或编辑程序单		调用含有参数的过程	183
元	163	调用函数	184
观看工程源程序 (.DPR) 文件	164	以函数的返回值赋值	184
编译、产生和运行工程	164	使用返回布尔值的函数可完成	
检查源程序语法	164	程序的跳转	185
编译一个工程	165	控制程序代码的执行流程	187
获得编译状态信息	166	if 语句	187
产生一个工程	166	在 if 语句中使用 else 部分	188
运行一个工程	166	在 if 语句中编写多个语句	189
在 WINDOWS 环境中运行一个工		嵌套式 if 语句	189
程	167	case 语句	191
管理多重工程版本和团体开发	167	编写循环语句	192
启动团体开发支持	167	repeat 语句	192
总结	168	while 语句	194
 		for 语句	195
第 III 部分		一个计数的例子	196
程序语言概论		使用嵌套式 for 循环	197
<hr/>		决定使用哪种循环	200
第 5 章		Object Pascal 的程序模块	200
编写 Object Pascal 程序代码		事件处理句柄中的程序模块	201
编写可读性强的程序代码	171	在程序单元中的程序模块	202
程序的编写风格	171	程序模块中的程序模块	203
为程序代码做注释	172	了解范围	203
编写赋值语句	173	访问不在本范围中的说明	204
给属性和变量赋值	173	一个关于范围的例子	205
标识符说明	175	在一个不同的范围中重新	
变量说明	176	说明标识符	208
为变量命名	176	使用一个全局变量	208
给变量指明类型	176	编写一个过程或函数	211
数据类型	178	编写一个程序或函数的标题部分 ..	213
类型和赋值兼容性	179	编写一个程序或函数的程序模块 ..	214
		过程或函数程序模块中的说明 ..	214

类型说明	214
变量和常量的说明	215
说明部分的顺序	215
编写语句部分	215
为函数中赋一个返回值	215
在您的程序代码中放置过程或函数.....	
.....	216
前置说明	218
传递参数	220
数值参数	221
变量参数	223
常量参数	224
决定使用哪一种参数	224
定义新的数据类型	225
枚举型	225
子界型	228
数组类型	230
多维数组	231
字符串类型: 字符数组	231
计算字符串的长度	233
集合型	234
记录型	236
一些有关对象的说明	237
了解 Object Pascal 程序单元	238
什么是程序单元	238
程序单元的结构	238
接口部分	240
执行部分	240
初始化部分	241
如何使用程序单元	241
执行部分的 uses 句子	242
重新编写一个程序单元	242
在工程中加入一个已存在的程序单 元	243
总结	244

第 6 章

用 Delphi 的对象编程

什么是对象?	249
检查一个 Delphi 的对象	249
改变构件的名称	252
从一个对象中继承数据和程序	254
对象、构件	256
对象范围	257
访问其他窗体上的构件	258
一个对象的范围和后代	258
重载一个方法	259
公有域和私有域说明	259
访问对象域和方法	261
给对象变量赋值	262
建立非可视化对象	265
建立一个对象的实例	266
撤消您的对象	266
总结	267

第 7 章

编写坚固可靠的应用程序

保护程序模块代码	269
响应异常事件	270
执行错误处理程序代码	270
处理异常事件	270
异常事件和执行流程	271
嵌套式异常事件响应	271
保护资源配置	272
什么样的资源需要保护?	273
建立一个资源保护程序模块	274
处理 RTL 异常事件.....	275
什么是 RTL 异常事件?	275
输入输出异常事件	276
堆异常事件	276
整数运算异常事件	276
类型转换异常事件	277
转换异常事件	277

硬件异常事件	277
建立一个异常事件处理句柄	278
异常事件处理句柄	279
使用异常事件实例	280
异常事件处理句柄的范围	281
提供缺省异常事件处理句柄	281
处理异常事件类	282
启动异常事件	282
处理构件异常事件	283
静异常事件	284
定义您自己的异常事件	285
说明一个异常事件对象类型	285
启动一个异常事件	286
设置异常事件地址	286
总结	286

第 8 章

使用集成调试器

错误的类型	288
运行错误	289
逻辑错误	289
设计一个调试方案	289
开始一个调试过程	290
生成调试信息	290
在您开始调试之前	291
执行你的程序	291
指明程序参数	292
控制程序执行	292
执行到光标位置	292
执行点	293
单步执行程序代码	293
Trace Into	293
Step Over	294
调试您的应用程序的起始程序	
代码	294
执行到一个断点	295
暂停程序	295

重新开始执行程序	295
使用断点	296
设置断点	296
无效的断点	297
在程序开始后设置断点	297
使用断点	297
观察和编辑在断点处的程序代码	298
使断点失效或无效	298
删除断点	298
修改断点属性值	299
建立状态断点	299
设置布尔值	300
使用通过次数	300
自定义断点和执行点颜色	301
检查程序数据值	301
观察表达式	301
格式化观察项表达式	302
使一个观察值失效	303
删除一个观察项	304
计算和修改表达式	304
计算表达式	304
修改变量值	306
观察函数调用	306
查看函数调用	307
处理硬体和语言异常	308
总结	309

第 IV 部分

应用程序实例

第 9 章

使用字符序列

在一个序列中处理字符串	313
统计一个序列中的字符串个数	313
访问一个特定的字符串	313
查找一个字符串的位置	314

在一个串列中加入字符串	314	动态地加入滚动条	337
在一个串列中移动一个字符串	315	在文本中使用剪贴板	338
从一个串列中删除一个字符串	315	选择文本	338
拷贝一个完整的字符串列	316	剪贴、拷贝和粘贴文本	339
顺序访问一个串列中的字符串	316	删除文本而不改变剪贴板的内容	339
装入和存储字符串列	317	339
建立一个新的字符串列	317	灰暗菜单项目	340
局部字符串	318	说明一个方法	341
全局字符串	319	从一个事件处理句柄中调用	
把对象加入一个字符串列中	320	一个过程	341
在一个字符串列中操作一个对象	321	提供一个弹出式菜单	342
访问相对对象	322	处理 OnPopup 事件	342
加入对应的对象	322	为窗体指明弹出式菜单	343
总结	322	使用通用对话框	344
第 10 章		在对象监视器中通用对话框的选项	345
文本编辑器实例		345
多文档界面应用程序	324	从一个通用对话框中激活 Help 按	
建立 MDI 框窗体	325	钮	345
FormStyle 属性值	325	使用 OpenFileDialog 构件	346
建立 MDI 子窗体	326	OpenDialog 构件属性值	346
建立应用程序菜单	327	指明文件过滤字符	347
建立框窗体菜单	328	Filter 属性值	347
建立子窗口菜单	329	打开一个已有的文本文件	348
合并应用程序菜单	330	说明一个窗体水平的变量	349
在运行时建立子窗口	331	装入一个文件	350
调用其他的程序单元	331	使用 Save 对话框	351
在打开的子窗口下	333	SaveDialog 构件属性值	351
对齐和访问打开的子窗口	333	存储文本文件	352
编写窗口菜单命令程序代码	333	建立备份文件	353
在一个菜单中包含一个打开		使用字体对话框	354
文件的表	334	字体对话框构件属性值	355
提供一个文本操作的区域	334	在便笺构件中改变字体	355
加入便笺构件	335	打印文本文件	356
在一个便笺构件中处理文本	335	使用打印对象	356
设置文本对齐和字卷行	336	画布	357
设置文本对齐	336	字体	357
		使用打印机对话框	357

Print 对话框构件的属性值	357
MinPage/MaxPage	358
Options poPageNums	358
Options poPrintToFile	358
Options poSelection	358
PrintRange	359
用户 Printer 对话框构件	359
处理 File Print Setup OnClick 事件	359
把你的文本文件导引到打印机中	359
下载文本	360
打印便笺的内容	361
退出	361
关闭一个窗口	362
关闭子窗口	362
确定是否文件已经被修改过	363
退出应用程序	364
总结	365

第 11 章

在程序运行时绘图

制图和画图的区别	367
使用像素数组	368
处理像素	368
读取像素的颜色	368
设置像素的颜色	368
使用画笔	369
移动画笔	369
使用画刷	370
画直线及折线	370
画一直线	370
画折线	371
绘制图形	371
制作矩形和椭圆的方法	372
制作圆角矩形的方法	372
制作多边形的方法	373

制作其他形状的图形	373
总结	373

第 12 章

画图程序实例

响应鼠标	375
什么是鼠标所产生的事件	376
响应鼠标的 Mouse-down 动作	376
响应鼠标的 Mouse-up 动作	378
响应鼠标的移动	379
在窗体对象上增加一个域	380
对绘制的线条作微调	382
跟踪起始点	383
跟踪移动过程	384
在窗体中加入一个工具条	386
在工具条中加入加速键	387
在工具条中加入一个加速键	387
指定加速键上的图形	388
设置加速键的起始状态	388
制作一组加速键	389
使用可切换状态加速键	389
响应鼠标的单击事件	390
响应被按下的鼠标	390
使用不同的工具来绘图	390
说明一个枚举变量类型	391
使用加速键来改变绘图工具	392
使用绘图工具	393
选择更有效的处理	393
如何绘制相应的图形	394
在窗体中加入一个处理方法	396
自定义您的笔和画刷	398
增加一个隐藏式工具条	398
隐藏和显示工具条	400
改变笔的风格	401
共用一个事件处理句柄	401
改变笔的颜色	402
改变笔的宽度	403

改变画刷的风格	403	作一个自行处理图形的控制构件	428
改变画刷的颜色	404	将控制构件设置成为自行处理图形的	
增加一个状态条	404	风格	428
装入一个状态条显示板	405	将图形对象加入至字符串串列中	429
配置显示板要显示的内容	405	将图形加入程序中	429
立体化显示板	406	将图像加入至字符串表中	430
更新状态条的内容	406	绘制自行处理图形的项目	431
绘制位图	407	决定其大小	431
加入一个可滚动的区域	408	绘制每一项的内容	433
加入一个图象构件	408	处理文件	433
加入一个构件	409	删除文件	435
设置位图初始之大小	409	确认是否要删除文件	435
绘制位图	410	改变文件的属性	436
加入一个菜单	411	读取文件的属性	436
打印图形	412	改变文件的部分属性	438
处理图形文件	413	设置文件的属性	438
从文件中装入所要的图形	414	文件的移动、复制、和改名	439
将图形存到文件中	414	运行程序	442
取代现有的图形	415	从文件列表中运行程序	442
用剪贴板来处理图形	416	拖动数据	443
将图形复制到剪贴板中	417	开始一个拖曳动作	443
将图形剪切到剪贴板中	417	接受被拖曳的项目	444
从剪贴板中粘贴图形	418	放开拖曳的项目	445
总结	419	结束拖曳动作	446
		总结	446

第 13 章

文件管理器实例

生成一个文件管理器的窗体	421
配置窗体的内容	421
装入需要的控制构件	421
设计菜单	423
建立驱动器列表	424
找出可使用的磁盘	424
链接各个控制构件	425
响应标签的改变	425
响应目录列表的改变	426
响应文件列表的改变	427

第 14 章

使用 DDE 和 OLE 来交换数据

如何使用 DDE	449
DDE 的对话	449
DDE 的服务	449
DDE 的主题	450
DDE 的项目	450
创建 DDE 客户程序	450
和 DDE 服务器的链接	452
请求数据	454
压入数据	455

控制其他程序	456	OLE 的工具箱和状态条	480
创建 DDE 服务器的程序	457	设置工具箱和状态条	480
建立和 DDE 客户的链接	458	加入工具箱	481
如何使用 OLE	459	加入状态条	481
什么是 OLE	459	插入对象	482
OLE 1.0 和 OLE 2.0	460	使用插入对象对话框	483
在设计时和执行时创建对象	460	初始化 OLE 客户端	484
链接和嵌入	461	使对象失效	486
链接式对象	461	粘贴对象	488
嵌入式对象	462	使用选择性粘贴对话框	488
OLE 的类	462	用剪贴板来使用 OLE 对象	492
OLE 的文件	462	注册贴簿的格式	492
OLE 的项目	463	指定 OLE 格式	493
如何生成 OLE 客户端程序	463	粘贴 OLE 对象	495
OLE 格式的数据文件	465	拖曳对象	496
DEE 和 OLE 的比较	466	注册一个可以拖曳 OLE 对象的窗体	497
总结	467	将一个 OLE 对象拖曳到我们的程序 中	498
第 15 章		使用文件来处理对象	499
OLE 的实例		将对象存入文件中	500
生成一个 MDI 的框架	470	从文件中读入对象	500
生成窗体和子窗体	471	总结	502
加入 OLE 客户端构件	472		
OLE 程序菜单	472		
生成框架的菜单	474		
生成子窗体菜单	476		
OLE 对象的菜单项目	479		
		附录 A	
		中文环境设置	

简介

Delphi 给我们提供了一种全新的 Windows 应用程序开发方法。它速度快，具有强大且容易使用的可视化开发环境，并采用了具有弹性和可重用的完整的面向对象（object-oriented）程序语言，以及采用了目前世界上最快的编译器（compiler）与领先的数据库技术。

由于以上的这些特点，Delphi 可以让我们快速地建立起主从结构的应用程序，Delphi 可支持产生单一可执行文件（.EXE）与动态链接库（dynamic-link library, DLL），以及从单机，网络到主从结构的应用程序。

Delphi 的安装

Delphi 和它的安装程序都是 Windows 下的软件，所以在安装 Delphi 前必须先启动 Windows。安装程序会生成所需的目录，并从磁盘或光盘中复制所需的文件，安装程序在使用上非常明了，也容易操作。接下来我们将逐步地告诉您 Delphi 的安装步骤：

■ Delphi 的安装

- 1 请先启动 Windows 环境；
- 2 将 Delphi 的光盘放入您的光驱（CD-ROMdrive）中；
- 3 利用程序管理器（Program Manager）中的 File|Run 菜单命令（menu command）或文件管理器（File Manager），在 Delphi 光盘中执行 \INSTALL\SETUP.EXE；
- 4 接着按照安装程序的提示来进行安装。

当安装程序安装完成后，您可以选择阅读 README.TXT 文件，其中包含了许多 Delphi 中的一些重要信息，我们建议您在执行 Delphi 前先仔细

阅读它。

如果你是在微软中文 Windows 环境中安装 Delphi，请参考附录 A 来设置 BDE 环境，以便处理中文数据。

文件概述

Delphi 包含了完整的说明文件来帮助您快速高效地来学习这个产品。

Delphi 的文件包含以下三部分：

- 使用指南
- 在线帮助
- 交互式教学教材

使用这本手册

第一部分“Delphi 快速入门”向您介绍在设计或调试您的应用程序时可能要做的工作。

第二部分“基本技巧”向您介绍在开发可靠的，高水准的 Delphi 应用程序时所需的概念与技术，我们将利用简单但有用的例子来告诉您这些技巧。

第三部分“程序设计概论”将讨论您在编写应用程序时会使用到的程序语言。例如如何使用对象（objects）、如何处理异常事件，才可使您的应用程序变得更可靠。

第四部分“应用程序实例”利用几个简单完整的应用程序实例，向您介绍在编写应用程序时可能遇到的大部分问题及解决办法。

在阅读这本手册时，请参照 Delphi 有关资料和在线帮助中有关构件库（component library）部分。

此外，《Object Pascal 程序语言指南》和《Delphi 数据库应用程序开发指南》两本手册中分别介绍了如何在 Delphi 中创建您自己的构件和如何创建一个数据库应用程序。

使用在线帮助

Delphi 的在线帮助 (Online Help) 所提供的信息比使用手册更详尽。可以利用在线帮助来获得:

- Delphi 在程序设计时的某些特定程序信息
- Object Pascal 程序语言的定义
- 可视化构件库 (Visual Component Library) 和运行库 (Run-Time Library) 的参考数据

使用交互式教学课程

Delphi 提供了七个交互式教学课程可让您快速掌握:

- Delphi 程序开发环境快速浏览指引
- 如何建立一个简单的应用程序
- 如何将一个构件 (component) 加到窗体 (form) 上
- 如何设置构件属性值 (properties)
- 如何产生、修改事件处理句柄 (event handlers)
- 如何建立一个简单的数据库应用程序
- 如何建立一个较具水准的数据库应用程序

手册惯例

Delphi 的印刷手册将使用下表中的字体和符号来表示各种特定的文字:

表 Intro.1 手册中使用的字体与符号

单线字体	单线字体用来表示这些文字是出现在显示屏上的 Object Pascal 的程序段, 它也表示您所必须输入的文字
[]	在本文或是语法中的方括号表示该项目为选择性项目, 在括号中的字不必照样逐字输入。
粗体字	在本文或是程序代码中, 粗体字表示 Object Pascal 的保留字或是编辑器的选项

斜体字 在本文中我们使用斜体字来表示 Object Pascal 的标识符，例如变量名称，类型名称等。斜体字同时也用来强调一些特别的词，例如新的名词

按键 用来表示您键盘中的按键。例如，按 *Esc* 键结束程序

■ 此符号用来描述某一个程序的开始，其中的文字描述要完成某一特定工作时所需要执行的步骤

★ 此符号表示应采取的行动。例如在实例说明中要完成一个工作所要采取的行动

与 Borland 的联系

Borland 的援助项目提供给个人、顾问、大公司和系统开发人员等各种不同阶层。若您想取得一个完整并符合您需要的技术支持，请填写注册回函并选取最适合于您的援助项目，寄回本公司。要得知此项援助项目的详细内容及本公司所提供的其他支持，请参阅本产品内的服务支持指导手册。