

“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机知识普及系列

数据管 COOL-理

Delphi4.0 +
Visual FoxPro 6.0

(本书配套光盘含电子图书
及“FoxPro通用程序设计实
战训练”)

北京希望电脑公司 总策划

王永信 王益进 肖阳 主编

酷!



北京希望电脑公司



北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn



希望电脑 COOL 系列

● 数据管理 COOL ●

Delphi 4.0 + Visual FoxPro 6.0

北京希望电脑公司 总策划
王永信 王益进 肖阳 主编

北京希望电子出版社

www.bhp.com.cn

软件2号

Delphi

数据管理

Visual Foxpro

内 容 简 介

本书是“希望电脑 COOL 系列”图书之一。全书由两篇构成, 本书结合大量实例, 给读者讲解了 Borland Delphi 4.0 和中文 Visual FoxPro 6.0 的编程方法和使用技巧。

全书共分为 14 章, 其中前 8 章用大约一半的篇幅向读者解说应用 Delphi 进行软件开发的一些实际例子, 内容包括: 基础编程、图形编程、菜单应用、对话框设置以及附加控件、Win95 控件、多媒体与定时器的应用等。后 6 章用同样的篇幅向读者介绍 Microsoft Visual FoxPro 6.0 中文版的数据库管理功能以及编程基础, 介绍了 VFP 数据库与查询、VFP 基础、建立报表与标签、制作菜单与表单、项目管理器和程序向导、程序生成器的应用等内容。

全书把与软件的使用技巧有关的知识点融入到许多实际的例子中, 使读者能够通过边学知识点边实践, 理解两种软件的内部运行机制, 从而进一步掌握使用这两种软件的方法。

本书语言通俗易懂, 介绍详细, 图文并茂, 是读者学习使用 Delphi 4.0 和 Visual FoxPro 6.0 的一本极具价值的参考书。我们相信, 通过本书的学习, 读者不仅可以掌握 Delphi 4.0 和 Visual FoxPro 6.0 的精髓, 还可以从中找到适合自己的编程工具。

本书所附光盘含与本书配套的电子图书, 以及赠送的“FoxPro 应用程序设计实战演练”多媒体学习软件。

系 列 书	希望电脑 COOL 系列
书 名	数据管理 COOL (Delphi 4.0+Visual FoxPro 6.0)
总 策 划	北京希望电脑公司
文 本 著 者	王永信 王益进 肖阳 主编
审校/责任编辑	周凤明 刘晓融
C D 制 作 者	希望多媒体创作中心
C D 测 试 者	希望多媒体测试中心
出版/发行者	北京希望电脑公司 北京希望电子出版社
地 址	北京海淀路 82 号 (100080) 网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn 电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102 (图书发行, 技术支持) 010-62633308, 62633309 (多媒体发行, 技术支持) 010-62613322-215 (门市) 010-62531267 (编辑部)
经 销	各地新华书店、软件连锁店
排 版	门槛创作室 WORD 照排部
C D 生 产 者	文录激光科技有限公司
文 本 印 刷 者	北京广益印刷厂
规 格 / 开 本	787 毫米×1092 毫米 16 开本 29.25 印张 662 千字
版 次 / 印 次	1999 年 8 月第 1 版 2000 年 2 月第 2 次印刷
印 数	6001—10000 册
本 版 号	ISBN 7-900024-24-7/TP·24
定 价	39.00 元 (ICD, 含配套书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有自然破损、缺页、倒页、脱页者, 本社发行部负责调换。

夏夜。

凉风习习，沁人心脾。

万籁俱寂之时，凭栏远眺，一股来自新世纪门槛的气息隐约而至，在我们的前方踏歌而行！

在跨越新世纪门槛的年代，我们只能依“酷”奋发，赶超亘古永恒的“希望”。

《希望电脑 COOL 系列》丛书，正是缘此而发，在 COOL 中追求“希冀”。

计算机和网络无疑是世纪之交最“酷”的精灵。我们在希冀与无奈中辗转反侧——穿过那冷酷的迷雾，可否看到她那明媚的笑容？

扪心自问，我们同在追寻。

把酒当歌，我们聊以自慰，本套丛书——

我们浓缩了世纪之交最“酷”的软件！

我们展示了门槛寻觅的最“精简”的说辞！

于是，我们给您递上了这份二合一的“希望”梦幻组合！

阅赏简明扼要的如水行文，充分回味这种超值的组合，追寻一种世纪的希望，我们将遨游在 COOL 之软件丛林中：

《应用编程 COOL》全面综述当今最流行的开发平台——VB 和 VC，让你饱尝威力无比的开发之“酷”。

《数据库开发 COOL》和《数据管理 COOL》分别就数据库的开发和管理，展示了曾经神秘莫测的数据库大世界。

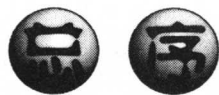
《智能办公 COOL》和《电脑排版 COOL》通过 Office2000、PageMaker6.5C、WPS2000 使办公和枯燥的排版异彩纷呈起来。

《网络纵横 COOL》在新世纪网络大战的烟雾中，全面洞穿层层未知，让你逍遥于无际的茫茫网海中。

《动画创作 COOL》和《影音创作 COOL》则全面揭开动画和影音的制作技术，让你不再迷失在侏罗纪公园的秘密中。

《图形绘制 COOL》、《辅助设计 COOL》、《美工设计 COOL》、《特色工具 COOL》则从美工、广告、设计、四季共享工具等方面，阐述各自的知识 and 应用。

这是一个充满 COOL 的世界。让我们一同跨过新世纪的门槛，共同拥有希望的明天！



希望二合一梦幻组合



► 站在 21 世纪的门槛上 迈向希望的明天

希望电脑 COOL 系列

编委会名单

策 划 刘晓融 林慕新

主 编 马 宁 赖晓凌

编 委 刘 春 王永信 王益进 肖 阳 王 军 金 伟

徐 强 丁 萌 修 众 刘旭昌 姜 丰 李 晗

尹春鹏 齐明睿 赵汝庄 蒋长浩 温志华 史树明

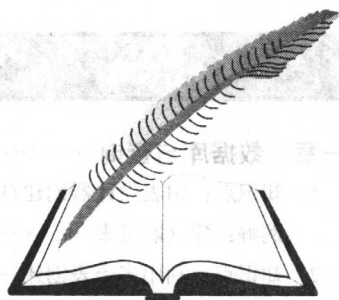
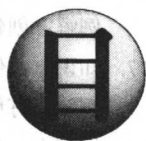
兰 云 潘 华 范醒哲 曹丰昀 王 健 潘文渊

李旭宇 单 健 李晓东 张熙平 忠 明 黄 甬

刘启辛 姜礼楠 金聪伟 杜 瑞 金志伟 孙昊鸣

李启昌 洪 钧 袁 远 李 晓

读者如有问题，可通过电子邮件 ldandxwh@public.bta.net.cn 或
mk2000@mail.777.net.cn 跟我们联系。



Delphi 4.0 篇

第一章 快速入门 1

1. 知识点: Delphi 快速入门 2

例解: 第一个 Delphi 程序 2

2. 知识点: Delphi 快速入门——多些控件 6

例解: 大小写转换程序 6

第二章 基础编程 13

1. 知识点: Delphi 窗体 14

例解: 打字程序 14

2. 知识点: Delphi 窗体 22

例解: 更改光标 22

3. 知识点: 标准控件 27

例解: 简单减法器 27

第三章 图形编程 31

1. 知识点: 图形编程 32

例解: 画笔程序 32

第四章 菜单 69

1. 知识点: Delphi 快速入门 70

例解: 各种菜单演示 70

第五章 对话框 95

1. 知识点: 使用公用对话框 96

例解: 一个编辑器 96

2. 知识点: 非模态对话框 123

例解: 通过自定义对话框设置格式 123

3. 知识点: 对话框 131

例解: 使用一个模态对话框设置格式 131

第六章 附加控件 133

1. 知识点: 附加控件 134

例解: 一个图像浏览器 134

2. 知识点: 附加控件——MaskEdit 控件 157

例解: 计算时间和天数 157

第七章 Windows95 特殊控件 163

1. 知识点: TrackBar 和 ProgressBar

控件 164

例解: 能自由改变大小的圆饼 164

2. 知识点: Windows95 特殊控件——热

键 175

例解: 动态设置热键演示 175

3. 知识点: 上下控件和组合框 186

例解: 测试系统中所有字体 186

4. 知识点: RichEdit 控件 195

例解: 多文档界面的编辑器 195

5. 知识点: Windows95 特殊控件 210

例解: 演示 HeaderControl 210

第八章 多媒体与定时器 215

1. 知识点: Delphi 定时器	216
例解: 动态时钟	216
2. 知识点: Delphi 与多媒体	221

例解: 多媒体播放器	221
3. 知识点: Delphi 与多媒体	240
例解: 动画 About Box	240

Visual FoxPro 6.0 篇

第一章 数据库与查询

1. 知识点: 用表设计器创建自由表	252
例解: 建立职员表	252
2. 知识点: 利用多个表创建一个表	254
例解: 建立业绩表	254
3. 知识点: 录入特殊类型字段	256
例解: 添加记录	256
4. 知识点: 有条件的记录操作	258
例解: 对职员表的记录操作	258
5. 知识点: 修改表结构	262
例解: 不丢失数据增加字段	262
6. 知识点: 显示职员表中的特殊记录	263
例解: 限定显示记录的条件	263
7. 知识点: 数据库设计器使用技巧	266
例解: 建立表间关系与参照完整性	266
8. 知识点: 录入数据技巧	270
例解: 用 Excel 文件更新订单表	270
9. 知识点: 添加部分记录	274
例解: 向订单表成批追加记录	274
10. 知识点: 以多种数据类型保存数据	277
例解: 数据的导出	277
11. 知识点: 查找表中数据	280
例解: 在职员表中查找“经理”	280
12. 知识点: 查找并替换指定的文本	281
例解: 创建职员表和业绩表间的关系	281
13. 知识点: 记录定位	284
例解: 移动插入点到指定记录	284
14. 知识点: 利用多个表的部分记录创建 查询	287
例解: 充分利用向导	287
15. 知识点: 用查询设计器建立复杂查询	290
例解: 查询职员的销售信息	290

16. 知识点: 建立交叉表查询	296
例解: 创建职员销售量统计表	296
17. 知识点: 使用向导建立视图	299
例解: 订单总金额最高的业务员升职	299
18. 知识点: 使用设计器建立视图	302
例解: 评定评价表和业绩表间的关系	302
19. 知识点: 创建参数化视图	305
例解: 改变评定为 TOP 的销售底数	305
20. 知识点: 创建远程视图	307
例解: 修改远程订单中的产品单价	307

第二章 Visual FoxPro 语言基础

1. 知识点: 创建自由表	314
例解: 创建图书目录表	314
2. 知识点: 显示表的数据和结构	316
例解: 按要求显示图书表的数据	316
3. 知识点: 修改表结构	319
例解: 修改图书表的表结构	319
4. 知识点: 修改表中的数据	321
例解: 更正图书表的书目信息	321
5. 知识点: 插入记录	324
例解: 在图书表中插入图书记录	324
6. 知识点: 删除记录	325
例解: 删除图书表中的部分记录	325
7. 知识点: 追加记录	327
例解: 向图书表中追加几个图书记录	327
8. 知识点: 同时复制表的结构和数据	328
例解: 生成外国图书和中国图书表	328
9. 知识点: 结构描述表	330
例解: 由图书表生成藏书表	330
10. 知识点: 成批追加记录	332
例解: 向藏书表中写入文本文件	332
11. 知识点: 建立索引	333

例解：按指定顺序显示图书表	333	例解：添加线条和其它图形	376
12. 知识点：记录的排序	335	9. 知识点：修改布局	377
例解：生成关于图书的有序表	335	例解：选择、移动及调整控件的大小	377
13. 知识点：顺序查询	337	10. 知识点：按布局分组数据	380
例解：按条件查询图书表中记录 ...	337	例解：添加组	380
14. 知识点：索引查询	340	11. 知识点：预览和打印	381
例解：查找图书表中的指定记录 ...	340	例解：报表和标签的预览和打印 ...	381
15. 知识点：计数命令	342	第四章 表单与菜单	383
例解：统计图书数量	342	1. 知识点：基本表单控件	384
16. 知识点：求和与平均	343	例解：隐形飞机	384
例解：统计藏书表中图书单价的信息	343	2. 知识点：使用具有编辑功能的控件	394
17. 知识点：生成汇总表	344	例解：RTF 文本编辑器	394
例解：生成按书名和作者分类的汇总	344	3. 知识点：多用户管理	400
表	344	例解：用户身份验证的设计	400
18. 知识点：多工作区操作	346	4. 知识点：创建一对多表单	405
例解：查看收藏图书的信息	346	例解：学生成绩查询	405
19. 知识点：更新命令	347	5. 知识点：结构化查询语言	413
例解：生成淘汰书表更新藏书表 ...	347	例解：查询与 SQL 简介	413
20. 知识点：逻辑联接	349	6. 知识点：多媒体播放	418
例解：建立多表间的逻辑联接	349	例解：一个播放影片的程序	418
21. 知识点：表的物理联接	351	7. 知识点：用户界面设计	421
例解：建立图书综合表	351	例解：一个简单的欢迎程序	421
第三章 报表与标签	353	8. 知识点：实用菜单技术	424
1. 知识点：报表向导	354	例解：创建流行应用菜单	424
例解：简单报表	354	9. 知识点：用代码控制菜单	428
2. 知识点：报表设计器	358	例解：动态修改菜单状态	428
例解：修改报表布局	358	第五章 项目管理器	439
3. 知识点：报表设计器	360	1. 知识点：项目管理器	440
例解：制作通用报表	360	例解：“项目管理器”窗口	440
4. 知识点：标签	367	2. 知识点：项目管理器	441
例解：制作标签	367	例解：包含、排除与共享	441
5. 知识点：修改布局	370	3. 知识点：项目管理器	443
例解：增添报表控件	370	例解：规范一个项目	443
6. 知识点：修改布局	372	第六章 应用程序向导与应用程序生成	447
例解：添加域控件	372	器	
7. 知识点：修改布局	375	1. 知识点：应用程序向导	448
例解：更改控件颜色	375	例解：用向导生成应用程序框架 ...	448
8. 知识点：修改布局	376		

Delphi4.0篇

第一章

快速入门

本章导读

Delphi 是迄今为止最好用的可视化、面向对象的编程环境。在这里，用户几乎不用编写代码，只用鼠标点几下，就可以构造出一个其他语言程序员用几百行代码实现的程序。

本章用户将产生出第一个简单的 Delphi 程序和一个加入了一些控件的、有实际意义的程序。尽管很简陋，但毕竟读者已经向着 Delphi 的殿堂迈进了一步。

本章介绍的知识点有：Delphi 的编程环境，生成一个简单的 Delphi 窗口的方法，在 Delphi 中编制好软件的运行、编译方法。

我们还介绍了一些基本的控件，当然是非常粗陋的概览了，计有：编辑框控件、按钮控件等。

一 启动 Delphi，系统自动产生一个新工程，这个新工程包括一个名字为 form1 的窗体。

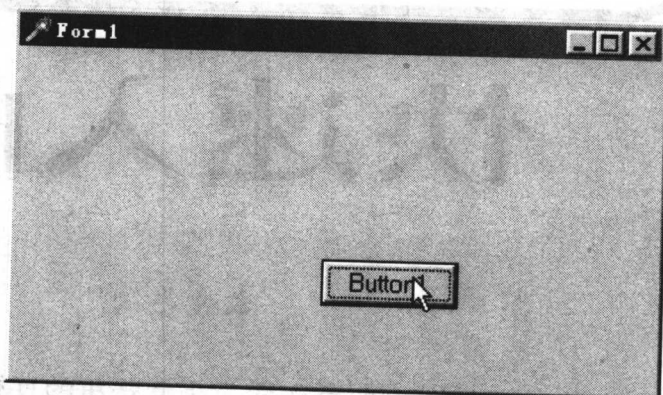
我们第一个用 Delphi 编写的应用程序就从 form1 开始。

控件面板在 Delphi 的主菜单下方，包括很多控件页，包括 Standard（标准控件）、Additional（附加控件）、Win32（Windows95 特殊控件）、System（系统控件）、Dialog（对话框控件）、ActiveX（ActiveX 控件）等页。

Standard 页存放了所有的标准控件，也是最常用的控件。我们向

1. 程序分析说明

作为第一个 Delphi 程序，我们重在向读者介绍 Delphi 程序的概况，像所有的编程书籍都有一个“Hello World”例程一样，我们这个例子也是一个可视化编程方法的“Hello World”程序，我们产生一个标准的 Windows 风格的矩形主窗体（Form），主窗体包含一个按钮（Button），单击（Click）这个按钮就关闭主窗口，同时也就关闭了整个应用程序。这个主窗口可以像任何一个标准的 Windows 窗口一样，由用户改变其大小和在屏幕中的位置。



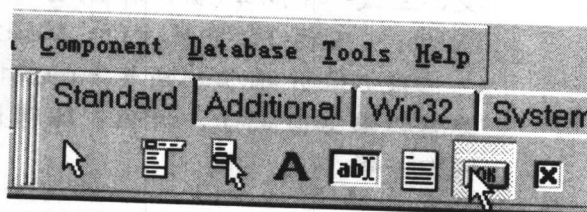
在这个例子中还将向大家介绍怎么存储工程文件、怎么编译运行好的应用程序的基础知识，这些都是运用 Delphi 编程最基本的知识。

2. 添加控件安排控件布局

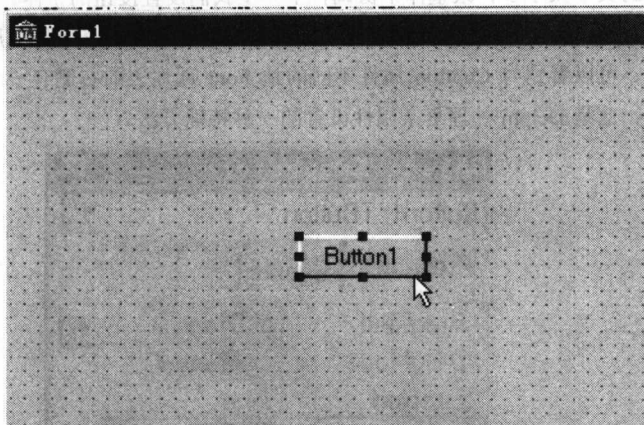
这个例子中只包含一个按钮控件。

◆添加一个按钮控件

选中图中的“Standard”选项卡（鼠标单击），就会出现一些控件的选择，图中可以看到的有菜单、标签、编辑框等。选择其中的一个按钮控件（上面写有“OK”字样的控件）。



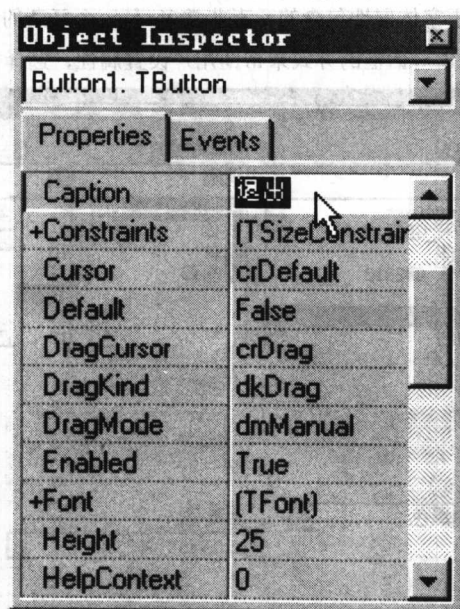
然后将鼠标移入 Form1 窗体，在我们要加入按钮（Button）控件的位置上单击鼠标左键，这样，一个按钮就被加入 Form1 窗体中了。



3. 设置控件属性

可以通过拖放设定按钮的合适大小和位置，选中的控件四周都有改变大小的手柄，我们将鼠标移动到手柄上，按下左键，再拖动鼠标，就可以改变按钮的大小，可以看到一个动态显示当前拖动到的大小区域的矩形，松开鼠标左键，按钮的大小就变为设置的大小（矩形的大小）。

按钮控件上显示的文字是通过设定 Caption（标题）属性来确定的，选中 Button1 控件，在左边的 Object Inspector（对象观察器）中设定 Caption 属性为“退出”，表明这个按钮的功能是退出应用程序。



程序中添加的控件都从控件面板中选取。

Object

Inspector 通常叫做对象浏览器，用来显示当前选择的控件的各种属性以及对应于相应的控件的。

用户可以通过对象浏览起来改变控件的属性。

Object Inspector 还有一页是有关事件响应的。

事件响应将在编写程序代码中简单介绍。

向窗体中添加控件一般就采取这种选择控件面板中的控件——添加的方式，有时要同时添加多个控件，可以在选择的同时按下 Shift 键。

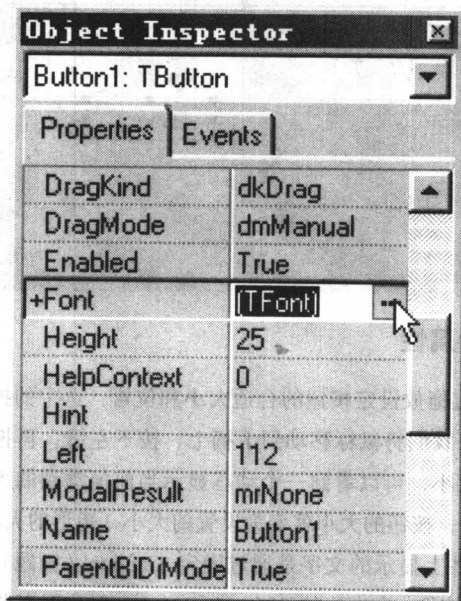
属性的设置是 Delphi 编程的重要一环。

几乎所有的控件都不能全部采用默认属性值，都要进行改动，有时单靠设置属性就可以完成程序设计的大部分任务。

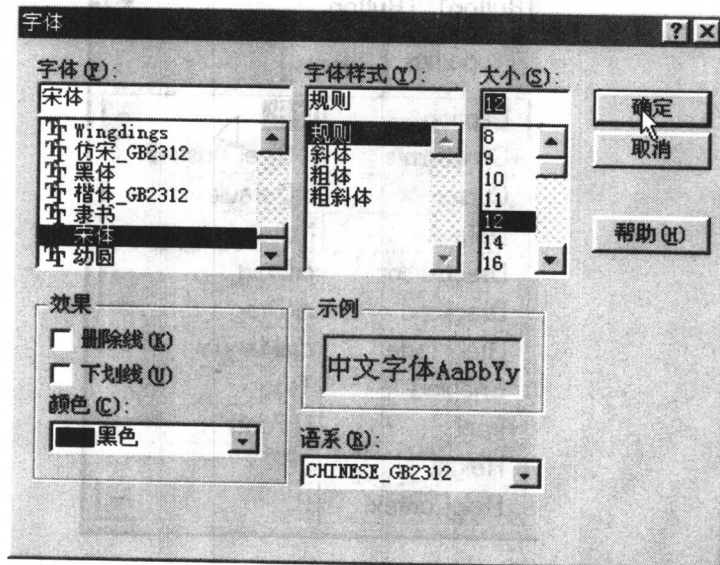
所有的控件、菜单项、对象的数据成员都可以说是一种属性，属性是用来描述具体的对象的具体特征的，所以当我们新建一个对象的一个实例后，为了这个实例在实际中有存在的必要，必须使这个实例与现实的需要相挂钩，这就要靠设置实例的各种属性以适应我们对于具体问题的具体要求了。

我们可以看到，这时按钮上面的文字就变成了“退出”，但是这时按钮上的文字太小了，跟整体不协调，下一步我们设置按钮的字体。

在 Object Inspector (对象观察器) 窗口中找到 Font (字体) 属性，选中后，可以看到与 Caption 属性不同的是 Font 属性表的右侧有一个“...”按钮，这是 Delphi 处理复杂属性设置的一种特殊方法。



点击“...”(我们把这个按钮叫做“more”按钮)会弹出一个字体设置对话框，由于字体属性包含的元素非常多，是一个复杂的属性，所以 Delphi 就采取这种弹出对话框的方式来帮助用户设置属性，选择宋体，12 号字。

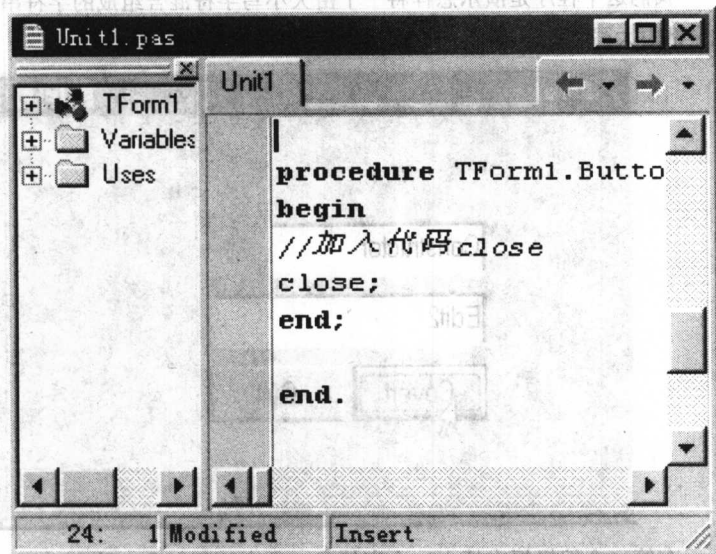


4. 编写代码

我们实现用户单击退出按钮就将整个程序退出，Delphi 编程的一个特殊概念就是有关事件响应的概念，这一概念在这里不便展开细说，读者在阅读本书的后边各章时就会对事件响应的编程方法有更深刻的认识，这里我们先来一个感性认识。

◆编写退出按钮的单击事件响应

双击退出按钮，就会弹出一个代码编辑窗口，在代码编辑窗口中声明了一个事件的相应函数，TForm1.Button1Click，在其中的 Begin 和 End 之间写入 Close 语句，这个语句是 Form1 控件的方法，意思是将窗体 Form1 关闭。



5. 运行与调试

现在我们的第一个 Delphi 程序全部编写完毕，选择“Run”菜单下的“Run”命令，或直接按下快捷键 F9，程序就会运行，单击“退出”按钮关闭程序。

这个主窗口已经具备了 Windows 窗口的所有特征，可以改变大小、设置最大最小化，在任务栏中也有它的名字。

6. 程序完整代码

本程序只有一个事件处理代码，就是对退出按钮的处理，这里写出完整的函数定义。

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    close;  
end;
```

知识

字体设置对话框是 Windows 的系列公用对话框之一。

用户可以利用字体设置对话框对字体的名称、大小、颜色等属性进行设置。

每一个 Windows 的操作都可以成为一个事件。

比如说用户单击了一个按钮，对这个按钮来说，就发生了一个单击事件。

再比如一个窗体被最大化，对这个窗体来说，就发生了一个最大化事件。

对于事件的响应函数就是告诉应用程序，当发生这个事件时我们要做什么。

如在我们的第一个 Delphi 编程的

例子中，我们要告诉我们的第一个 Delphi 程序，当发生用户单击退出按钮这个事件时，就退出程序。

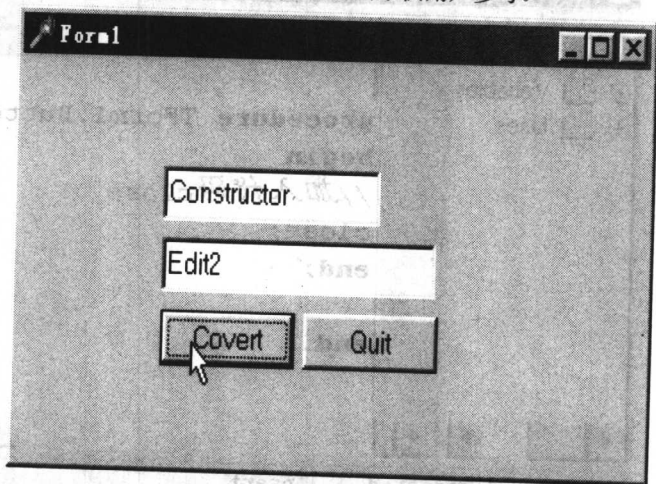
Close 语句可以关闭主窗口 Form1，也就是退出整个程序。Close 过程实际上是 Delphi 中 TForm 控件的一个方法，它起的作用就是使 TForm 创建的窗口关闭，释放窗口建立时分配的内存。

Tform 控件是 Delphi 编程的基础，所有的 Delphi 程序都建立在窗口编程的基础之上，Windows 操作系统，顾名思义，在 Windows 操作系统中，窗口占有多么重要的作用。

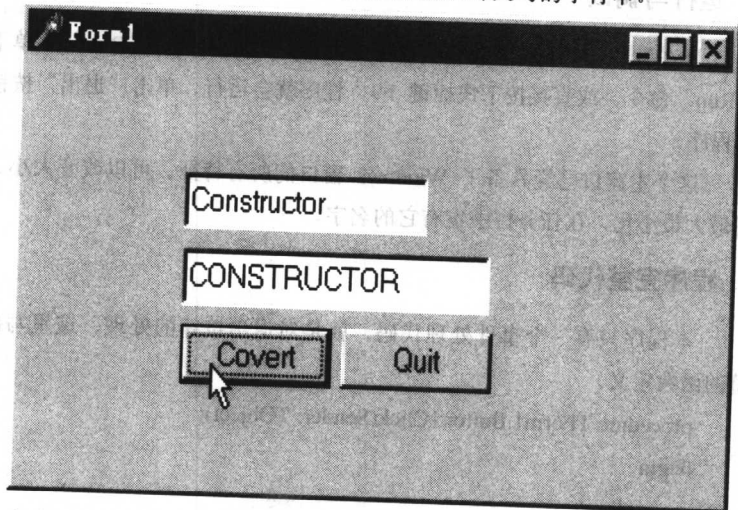
1. 程序分析说明

下面我们在第一个例子的基础上，再加入一些控件，如编辑框等，使程序看起来有一些实际的功能（不像上个例子，用户除了退出之外没有其他事情可干，这实在是编 Delphi 可视化应用程序的大忌，不过上一个程序是我们的第一个 Delphi 程序，有情可原）。

我们这个程序是演示怎样将一个由大小写字符混合组成的字符串转换成全部由大写字母组成的字符串，再显示出来供用户参考。



在第一个编辑框中填入一个字符串，大小写都包含，单击“Covert”按钮。就会在第二个对话框中出现转换过来的全部大写的字符串。

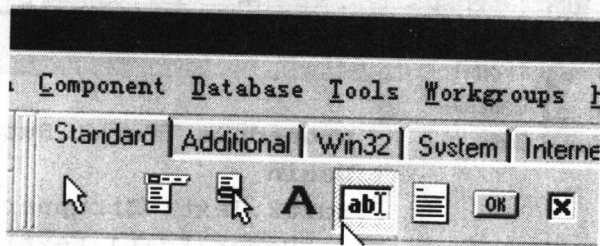


在这个例子中，我们用了编辑框控件和一个 Delphi 有关字符串转换的函数。

2. 添加控件安排控件布局

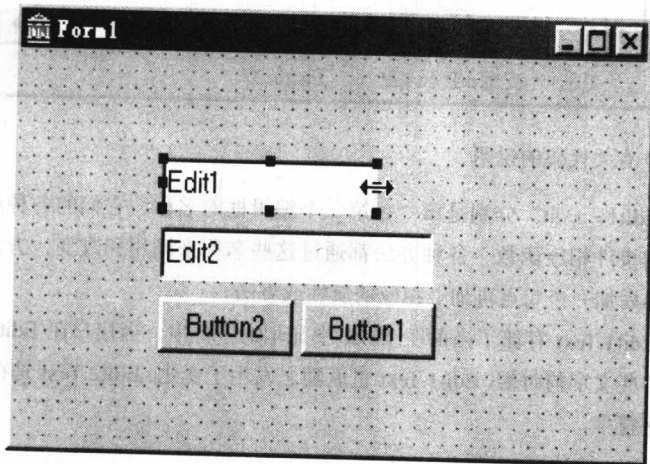
◆添加控件

本例中使用了编辑框 (Edit)，编辑框也是 Windows 的基本控件之一，可以接受用户的输入信息 (输入控件)，也可以用于向用户显示字符串 (输出控件)，在编辑框的显示区域中可以拥有一个不断闪烁的光标，作为用户输入文字位置的提示，用户在某一个编辑框获得输入光标 (输入提示) 时按下键盘，所按字符就会出现在编辑框中，编辑框控件在控件面板的 Standard 页中。



◆控件布局

加入两个编辑框，两个按钮，并进行合理布局，上面的编辑框 (Edit1) 用于输入未经处理的字符串，下面的编辑框 (Edit2) 用于显示处理后的字符串。



3. 设置控件属性

设置左边的按钮为转换按钮，Caption 为 “Covert”，表明用户单击此按钮就进行转换，同样设置右边按钮为退出按钮，Caption=’Quit’。

可以分别设置每一个控件的字体 (Font 属性)，如果所有的控件都用同一个字体，就可以设置所有控件共同的拥有者，或者说所有控件的共同父窗口——Form1 窗体的 Font 属性即可使在 Form1 管辖下的所有控件都使用为 Form1 设置的字体，设置方法也是弹出一个字体设置对话框供您选择。

第一个例子中的退出按钮在这个例子中依然出现，还增加了对编辑框的使用。

控件的数目一多，对控件的整体布局就显得重要起来。我们在一个窗体中布局控件，以美观和方便为原则，同时也兼顾对于重要程度不同的控件的布局上区别对待的问题。

对多个控件的布局可以运用 Alignment Tools (布局工具)。

后面的章节中我们将专门介绍 Alignment Tools 的使用方法，我们只是在这里使读者有一个感性认识。

读者可能注意到了,我们每个例子都包括六个部分:

(1) 程序分析说明,主要介绍程序的各种功能和各功能在实现过程中一些有代表性的富有特色的技术。

(2) 添加控件安排控件布局,在这一部分中我们主要对例子的人机界面部分进行必要的介绍,同时对程序中使用到的各种控件做一个概括的介绍。

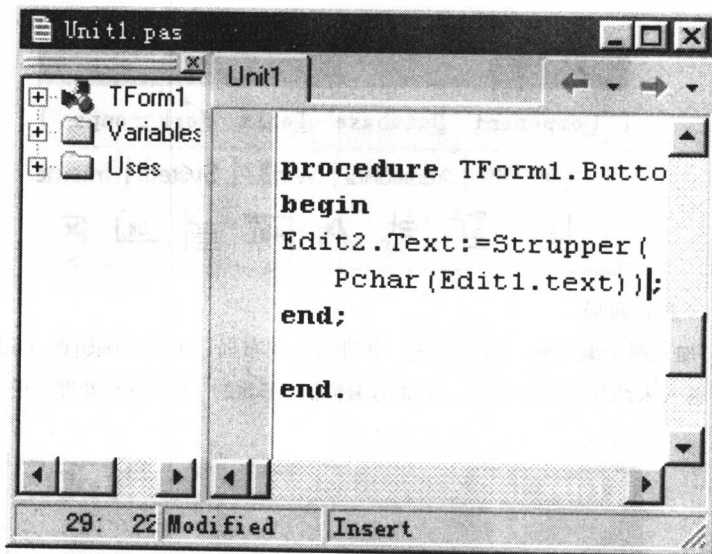
(3) 设置控件属性,这一部分中,我们主要对各种添加进来的控件进行属性的设置,在有可能的情况下,对各种控件尽量做全面的介绍。

4. 编写代码

◆加入事件处理代码

要处理的事件有两个,一个是当用户单击退出按钮时退出整个程序,和第一个例子一样,我们双击“Quit”按钮,键入事件响应函数体 Close。

另一个是当用户单击“Covert”按钮时,将第一个编辑框中输入的由大小写字符混合组成的字符串转换为全部由大写字符组成的字符串后显示在第二个编辑框中,双击“Covert”按钮,在代码编辑框中写入如下代码:



◆有关代码的说明

Edit1、Edit2 分别是第一、第二个编辑框的名称,它们的各种属性和它们的事件相应函数、各种方法都通过这些名称来调用和改变,方法就是在名称后加一个句点再加上相应的属性或方法。

Edit1.Text 存储了当前在 Edit1 中显示的字符串,当用户在 Edit1 中键入了一些文字的时候,Edit1.Text 也就随之发生了变化,Edit2.Text 是在 Edit2 中的字符串。

```
Function StrtoUpper (a: pchar): pchar;
```

这个函数完成将字符串 a 中的内容全部转换为大写,然后作为函数返回值返回到调用者的任务。

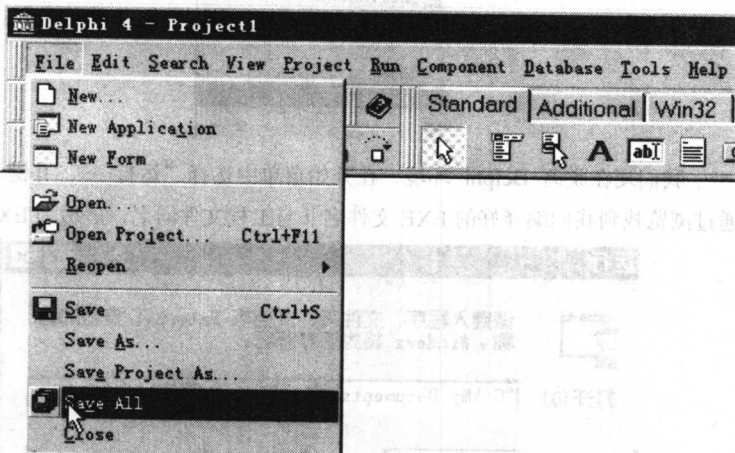
Delphi 中支持两种字符串,一种是从 Pascal 中继承下来的传统的 String 类型的字符串,存储在 Edit1.Text 和 Edit2.Text 中的就是这种字符串,一种是从 C 语言借鉴来的,以 NULL 字符作为结尾的字符串 Pchar 类型,在 Delphi 中还支持 String → pchar 的强制类型转换,本例就利用了这一点。

5. 运行与调试

◆将工程文件存盘

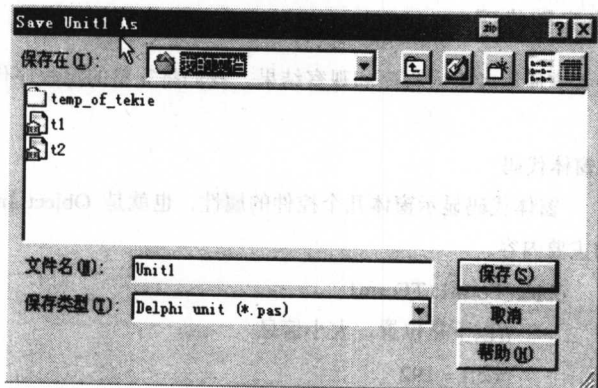
在运行程序之前，为了防止由于程序中的错误导致系统死机，又不得不重新启动计算机，而使整个程序的源代码丢失，我们应该养成在运行程序之前先将含有自己编辑的源代码工程文件、窗体文件和单元文件存盘的好习惯。通过存盘，可以永久地保存代码和窗体模式，以便以后重新利用。

选择 File 菜单下的 Save All 命令，将当前工程的所有文件，包括单元文件、窗体文件等都存储到磁盘上。



如果我们还没有为新建的工程文件命名，Delphi 在执行 Save All 命令时会弹出一个保存文件对话框。

一般，如果新建的工程从来没有命名存储过，系统会弹出两次存储文件对话框，第一次提示您为单元文件命名，第二次才提示您为整个工程命名，而且这两个名字不能相同，命名完毕后单击保存。



◆编译程序成为 EXE 文件

Delphi 的一个最重要的特色就是它产生的应用程序不需要在 Delphi 编程环境中运行，可以被编译成可以单独运行的 EXE 文件，就像其他商品化的软件一样。

(4) 编写代码，在这一部分中编写程序中的事件处理函数实现程序的功能。

(5) 运行与调试，在运行中发现各种问题，同时训练读者调试程序的能力。

(6) 程序完整代码，为方便读者，大的例子后面都有整个例子所有的窗体代码、事件响应代码的完整列表，用户可以对照列表设置应用程序。

开发任何一个 Delphi 程序都离不开这六个步骤，我们每一个例子都按照这六步向大家介绍。