

【时尚百例丛书】

二十五个精彩范例讲解
七十五个触类旁通练习
场景式多媒体教学光盘
收录全部实例源文件
设置网站全程跟踪服务

网冠科技

编著

Delphi

程序开发

触类旁通百例

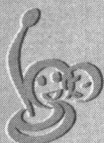
附赠光盘

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



Delphi 程序开发 触类旁通百例

网冠科技 编著



时尚百例丛书



机械工业出版社

Delphi 是面向对象的可视化软件开发工具。本书讲解了 Delphi 在 25 类程序开发方面的方法和技巧,并分别按“课堂讲解”、“范例演示”、“分组练习”结构组织内容。

全书包括 25 个范例和 75 个旁通练习实例。涉及的内容包括:高级界面设计、不规则界面设计、图像多媒体开发、音频多媒体开发、视频多媒体开发、动态效果开发、平面游戏开发、三维动画效果开发、商店管理系统开发、图书管理系统开发、餐饮行业信息管理系统开发、校园信息管理系统开发、企业信息管理系统开发、医院信息管理系统开发、中介信息业管理系统开发、连锁店信息管理系统开发、财务信息管理系统开发、文字处理软件开发、图形图像处理软件开发、打字工具软件的开发、硬件控制与管理程序开发、系统监控与管理程序开发、浏览器程序开发、文件的上传与下载程序开发、局域网程序开发。

本书配备多媒体自学光盘,适于全面学习 Delphi 程序开发的读者,还适于相关职业的在职人员、学生,适合作为学校教材。

图书在版编目(CIP)数据

Delphi 程序开发触类旁通百例/网冠科技编著.-3 版.

-北京:机械工业出版社,2005.4

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-08855-7

I.D... II.网... III.软件工具-程序设计 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 026271 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划:胡毓坚

责任编辑:张 化

责任印制:石 冉

北京中兴印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005 年 4 月第 3 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ • 25.5 印张 • 649 千字

定价:40.00 元(含 1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

总序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”推出以来，由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量，为广大读者所认可，累计出版 100 多个品种，涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域，其中多个品种获得全国畅销书奖，成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

随着图书市场和读者的日臻成熟，图书不仅要满足市场的需要，还应该能预见和引导读者的需要。尤其对于计算机图书来讲，更是如此。因为计算机软、硬件的更新换代直接影响着图书市场的发展和走向，而许多新技术、新职业的发展和推广也需要计算机图书的有效配合。为此，我们对“时尚百例丛书”作了全新改版，围绕着“技能第一”的宗旨，将“时尚”、“教学”与“职业”三者紧密地结合在一起，并以多个系列推出，旨在提供更多有针对性的图书给广大读者，推动整个社会计算机水平的提高。第一批推出的系列包括“入门与提高”、“触类旁通”两大类，其特色分别如下：

入门与提高系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容，从基础知识讲解，到实例的逐步深入，在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时，可以查看相关的重要知识点；也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

此系列书图号的排列方式：每章“课堂讲解”中的图号按图形在该章课堂讲解中的顺序依次排列在图形的左上方，如：图 1，图 2；“范例演示”中的图号按该图在实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方，如：实例 1 操作步骤中的第一幅图为图 1-1，实例 27 操作步骤中的第 8 幅图为图 27-8。

触类旁通系列

根据应用，将每本书所涉及的内容分为 25 大类（即 25 章），作为“触类旁通”之“类”，每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解，并安排三个小组进行“旁通”练习（旁通练习只列出关键步骤）。本系列丛书是通过举一反三的形式，讲授制作实例的方法，适合中级读者使用。

此系列书图号的排列方式：按图形在每个实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方。如：实例 26 操作步骤中的第 7 幅图为图 26-7。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的技能，希望能对读者有所裨益。

电 脑 职 业	所 需 技 能
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、Excel 制表、PowerPoint 做演示稿；掌握常用工具、输入法并打印。
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版输出；最好选修 FreeHand 以及美工知识。
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计。
影视设计人员	能用 3ds max 三维设计、Premiere 视频编辑、After Effects 等添加特效。继续选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件。
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理。选修建筑史及相关理论知识。
动画设计人员	能用 Flash 做二维闪客动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 做三维场景及各种影视动画。建议选修 Photoshop 及美工知识。
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页。建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识。
数码设计人员	能用 DC、DV（数码相机/数码摄像机）拍片、捕捉视频、Photoshop 照片处理、Premiere 视频编辑及非编处理。建议学习摄影及拍摄知识。
多媒体设计人员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾，Photoshop 设计界面、Director 或 Authorware 实现交互，能实现音视频与字幕的三者同步。
教育工作者	能用 Flash 或 PowerPoint 或 Authorware、Director 制作教学课件；布置机房实施同步教学。建议选修 Photoshop 及视频软件。
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑、Excel 或用友软件等制表计算、数控机打印发票。建议学习 Word 编排文字及电算化相关知识和输入法。
软件开发人员	至少精通一种工具（如 C/C++、VB、VC、Delphi、PB、Oracle、VFP、JSP、SQL Server、Java、ASP 等）进行开发、项目实施与测试。
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用。能排除各种软硬件故障及恢复系统。掌握网络安全技能。

提供教案、教学光盘和网站支持

本着“每写一句话都要为读者着想”、“每做一张光盘都要替读者考虑”、“每一本书都要跟踪服务”的读者至上原则，使读者在购买一本书的同时真正获得售后服务，新版“时尚百例丛书”配有多媒体教学光盘和网站，并对教师提供教案支持。

前言

本书是“时尚百例丛书·触类旁通百例系列”中的一本，讲解 Delphi 在程序开发领域中的应用。

Delphi 是程序开发的强大工具

Delphi 是面向对象的可视化编程语言，它是目前面向对象进行软件开发的最有力的工具之一。

Delphi 推出以后，很快成为程序开发的强大工具，特别是数据库系统开发的最有力工具之一。由于 Delphi 易学易用，而且便于实现界面、数据库、图形图像、多媒体、网络等各方面的应用，可以大大提高开发应用的效率。

本书主要内容及光盘内容

本书针对具有 Delphi 基础知识的读者，专题讲解 Delphi 在 25 大类软件开发方面的方法和技巧。

全书包括 25 个经典造型范例、75 个旁通练习实例。25 章的内容分别是：高级界面设计、不规则界面设计、图像多媒体开发、音频多媒体开发、视频多媒体开发、动态效果开发、平面游戏开发、三维动画效果开发、商店管理系统开发、图书管理系统开发、餐饮行业信息管理系统开发、校园信息管理系统开发、企业信息管理系统开发、医院信息管理系统开发、中介信息业管理系统开发、连锁店信息管理系统开发、财务信息管理系统开发、文字处理软件开发、图形图像处理软件开发、打字工具软件的开发、硬件控制与管理程序开发、系统监控与管理程序开发、浏览器程序开发、文件的上传与下载程序开发、局域网程序开发。

本书光盘除提供了 100 个实例的源文件及效果文件外，还提供了时尚多媒体教学光盘，便于读者快速掌握 Delphi 程序开发的要领。读者完全可以将 100 个实例稍加修改（作为模板），直接成为自己的作品。

技术支持

本书由网冠科技王静主编完成，参加本书编写工作的还有宋静、王成林、苏静新、林国斌、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。读者若有问题可直接与作者联系，邮箱是：wg100@vip.sina.com。也可直接登录“孔明”网站得到技术支持

(地址: 孔明 或 <http://www.kongming.cn>)。

多媒体教学光盘简介

多媒体教学光盘是本次改版的一大亮点，其界面时尚、内容丰富，包括实例的具体制作方法和实例素材库。为便于读者应用，现作简单介绍。

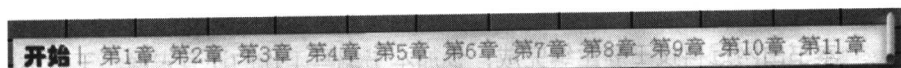
光盘主界面如下图所示。立体化舞台、动感的旋律，可以使读者轻松进入电脑学习之旅。



: 单击该按钮，可以浏览百例效果多媒体相册。



: 单击该按钮将展开如下所示的章节目录。



点击相应章节后即进入其二级界面，读者可根据界面提示按钮进行操作和学习。

本光盘讲解详细、流畅，读者可以直观地学习书中实例的制作步骤。

目 录

总序

多媒体教学光盘简介

前言

第1章 高级界面设计

课堂讲解	1
1.1 背景知识	1
1.2 制作思路	1
1.3 关键技法	2
1.4 开发流程	2
范例演示	2
实例1 变色窗体设计	2
触类旁通	5
第一小组练习	5
实例2 透明窗体效果设计	5
第二小组练习	7
实例3 窗体动态分割效果设计	7
第三小组练习	8
实例4 喷溅窗体设计	8

第2章 不规则界面设计

课堂讲解	10
2.1 背景知识	10
2.2 制作思路	10
2.3 关键技法	12
2.4 开发流程	13
范例演示	13
实例5 图像形状的窗体	13
触类旁通	17
第一小组练习	17
实例6 设计基本形状窗体	18
第二小组练习	20
实例7 不规则窗体之镂空效果	21
第三小组练习	22
实例8 窗体中的爆炸效果	23

第3章 图像多媒体开发

课堂讲解	24
3.1 背景知识	24
3.2 思路讲解	24
3.3 技能讲解	27
3.4 开发流程	31
范例演示	31
实例9 多媒体效果预览	31
触类旁通	39
第一小组练习	39
实例10 图像翻转效果	39
第二小组练习	41
实例11 图像放大预览效果	41
第三小组练习	43
实例12 条纹多媒体效果	43

第4章 音频多媒体开发

课堂讲解	45
4.1 背景知识	45
4.2 制作思路	45
4.3 关键技法	46
4.4 开发流程	47
范例演示	47
实例13 CD 音频播放器	47
触类旁通	55
第一小组练习	55
实例14 简单的录音程序	55
第二小组练习	57
实例15 MP3 播放器	57
第三小组练习	61
实例16 获取歌曲信息	61

第5章 视频多媒体开发

课堂讲解	66
5.1 背景知识	66
5.2 制作思路	66
5.3 关键技法	67
5.4 开发流程	68
范例演示	68
实例17 MPEG 视频播放器	68

触类旁通	72	第 8 章 三维动画效果开发	
第一小组练习	72	课堂讲解	119
实例 18 RM 播放器	72	8.1 背景知识	119
第二小组练习	74	8.2 制作思路	119
实例 19 Flash 播放器	75	8.3 关键技法	120
第三小组练习	78	8.4 开发流程	121
实例 20 GIF 播放器	78	范例演示	121
第 6 章 动态效果开发		实例 29 三维动态太阳系	121
课堂讲解	81	触类旁通	126
6.1 背景知识	81	第一小组练习	126
6.2 制作思路	81	实例 30 3D 通道效果	126
6.3 关键技法	82	第二小组练习	128
6.4 开发流程	83	实例 31 水波效果	128
范例演示	83	第三小组练习	131
实例 21 星空模拟效果	83	实例 32 飘动的三维字体	131
触类旁通	87	第 9 章 商店管理系统开发	
第一小组练习	87	课堂讲解	134
实例 22 飞翔的蝴蝶	88	9.1 背景知识	134
第二小组练习	90	9.2 制作思路	134
实例 23 动态字幕效果	90	9.3 关键技法	135
第三小组练习	92	9.4 开发流程	136
实例 24 移动的坦克	92	范例演示	136
第 7 章 平面游戏开发		实例 33 商店销售管理系统	136
课堂讲解	95	触类旁通	141
7.1 背景知识	95	第一小组练习	141
7.2 制作思路	95	实例 34 商店进货管理系统	141
7.3 关键技法	96	第二小组练习	143
7.4 开发流程	96	实例 35 网络式商店管理系统	143
范例演示	97	第三小组练习	145
实例 25 俄罗斯方块游戏	97	实例 36 销售统计系统	145
触类旁通	108	第 10 章 图书管理系统开发	
第一小组练习	108	课堂讲解	148
实例 26 贪吃蛇	108	10.1 背景知识	148
第二小组练习	112	10.2 制作思路	148
实例 27 智力拼板	112	10.3 关键技法	149
第三小组练习	115	10.4 开发流程	150
实例 28 数字猜猜猜	115	范例演示	150
		实例 37 图书管理系统	150

触类旁通	158	第 13 章 企业信息管理系统开发	
第一小组练习	158	课堂讲解	197
实例 38 图书销售管理系统	158	13.1 背景知识	197
第二小组练习	160	13.2 制作思路	197
实例 39 图书租赁管理系统	160	13.3 关键技法	198
第三小组练习	162	13.4 开发流程	198
实例 40 图书查询系统	162	范例演示	198
第 11 章 餐饮行业信息管理系统开发		实例 49 固定资产管理系统	198
课堂讲解	164	触类旁通	203
11.1 背景知识	164	第一小组练习	203
11.2 制作思路	164	实例 50 人事管理系统	203
11.3 关键技法	165	第二小组练习	205
11.4 开发流程	165	实例 51 工资管理系统	205
范例演示	166	第三小组练习	210
实例 41 饭店客房管理系统	166	实例 52 考勤管理系统	210
触类旁通	170	第 14 章 医院信息管理系统开发	
第一小组练习	170	课堂讲解	214
实例 42 菜谱管理系统	170	14.1 背景知识	214
第二小组练习	172	14.2 制作思路	214
实例 43 餐饮收费管理系统	172	14.3 关键技法	214
第三小组练习	175	14.4 开发流程	215
实例 44 餐饮银卡管理系统	175	范例演示	215
第 12 章 校园信息管理系统开发		实例 53 住院信息管理系统	215
课堂讲解	181	触类旁通	221
12.1 背景知识	181	第一小组练习	221
12.2 制作思路	181	实例 54 药品信息管理系统	221
12.3 关键技法	182	第二小组练习	226
12.4 开发流程	182	实例 55 门诊收费信息管理 系统	226
范例演示	182	第三小组练习	229
实例 45 学籍信息管理系统	182	实例 56 医院统计查询系统	229
触类旁通	186	第 15 章 中介信息业管理系统开发	
第一小组练习	186	课堂讲解	232
实例 46 教务课程管理系统	186	15.1 背景知识	232
第二小组练习	189	15.2 思路讲解	232
实例 47 学生课程管理系统	190	15.3 关键技法	233
第三小组练习	192	15.4 开发流程	233
实例 48 学生宿舍管理系统	192		

范例演示	233	第三小组练习	276
实例 57 住房信息管理	233	实例 68 家庭财务管理系统	276
触类旁通	241	第 18 章 文字处理软件开发	
第一小组练习	241	课堂讲解	282
实例 58 婚介信息管理	241	18.1 背景知识	282
第二小组练习	244	18.2 制作思路	282
实例 59 供求信息管理	244	18.3 关键技法	283
第三小组练习	245	18.4 开发流程	283
实例 60 就业信息管理	245	范例演示	283
第 16 章 连锁店信息管理系统开发		实例 69 精美记事本	283
课堂讲解	247	触类旁通	287
16.1 背景知识	247	第一小组练习	287
16.2 制作思路	247	实例 70 电子日记本	287
16.3 关键技法	248	第二小组练习	291
16.4 开发流程	248	实例 71 文本编辑器	291
范例演示	249	第三小组练习	293
实例 61 超市管理系统	249	实例 72 笔记本软件	293
触类旁通	256	第 19 章 图形图像处理软件开发	
第一小组练习	256	课堂讲解	296
实例 62 超市销售管理系统	256	19.1 背景知识	296
第二小组练习	259	19.2 制作思路	296
实例 63 超市库房管理系统	259	19.3 关键技法	296
第三小组练习	262	19.4 开发流程	297
实例 64 超市收费管理系统	262	范例演示	297
第 17 章 财务信息管理系统开发		实例 73 小小绘图板	297
课堂讲解	264	触类旁通	303
17.1 背景知识	264	第一小组练习	303
17.2 制作思路	264	实例 74 矢量图形绘制软件	303
17.3 关键技法	265	第二小组练习	307
17.4 开发流程	265	实例 75 图像格式转换器	307
范例演示	265	第三小组练习	310
实例 65 财务管理系统	265	实例 76 简单的图像效果处理	310
触类旁通	269	第 20 章 打字工具软件的开发	
第一小组练习	269	课堂讲解	314
实例 66 财务存款信息管理		20.1 背景知识	314
系统	269	20.2 制作思路	314
第二小组练习	274	20.3 关键技法	314
实例 67 个人财务管理系统	274	20.4 开发流程	315

范例演示	315	实例 88 远程操作系统管理 程序	354
实例 77 打字测试软件	315	第 23 章 浏览器程序开发	
触类旁通	320	课堂讲解	357
第一小组练习	320	23.1 背景知识	357
实例 78 中文打字软件	320	23.2 制作思路	357
第二小组练习	324	23.3 关键技法	357
实例 79 精致打字练习程序	324	23.4 开发流程	358
第三小组练习	327	范例演示	358
实例 80 简单录入测试软件	327	实例 89 网页浏览器开发	358
第 21 章 硬件控制与管理程序开发		触类旁通	361
课堂讲解	329	第一小组练习	361
21.1 背景知识	329	实例 90 网络离线浏览器程序 开发	361
21.2 制作思路	329	第二小组练习	364
21.3 关键技法	330	实例 91 英文版 WEB 浏览 开发	364
21.4 开发流程	330	第三小组练习	366
范例演示	331	实例 92 IE 恢复器的开发	366
实例 81 实现打印机控制程序	331	第 24 章 文件的上传与下载程序开发	
触类旁通	337	课堂讲解	371
第一小组练习	337	24.1 背景知识	371
实例 82 实现扫描仪控制程序	337	24.2 制作思路	371
第二小组练习	339	24.3 关键技法	371
实例 83 光驱控制程序	339	24.4 开发流程	372
第三小组练习	340	范例演示	372
实例 84 硬件检测程序	340	实例 93 FTP 上传程序开发	372
第 22 章 系统监控与管理程序开发		触类旁通	377
课堂讲解	342	第一小组练习	377
22.1 背景知识	342	实例 94 文件的检测与上传	377
22.2 关键技法	342	第二小组练习	380
22.3 关键技法	343	实例 95 邮件上传程序设计	380
22.4 制作流程	343	第三小组练习	382
范例演示	343	实例 96 FTP 下载程序开发	382
实例 85 本地机系统监控程序	343	第 25 章 局域网程序开发	
触类旁通	348	课堂讲解	386
第一小组练习	348	25.1 背景知识	386
实例 86 计算机系统设置程序	348	25.2 制作思路	386
第二小组练习	351		
实例 87 远程系统监控程序	351		
第三小组练习	354		

25.3 关键技法	386	第二小组练习	392
25.4 开发流程	387	实例 99 局域网上发送消息	392
范例演示	387	第三小组练习	394
实例 97 局域网聊天小程序	387	实例 100 局域网 QQ 监测	
触类旁通	389	程序	394
第一小组练习	389		
实例 98 局域网聊天室	389		

第1章 高级界面设计

在设计窗体界面时，如果要对其进行美化，通常都是设置背景颜色或设置图片。另外，还经常遇到将一个窗体分割成多块，以及在程序运行时弹出一个信息提示或欢迎窗口，这些窗体的效果为程序系统添加了人性化的效果。今天，我把窗体的设计经验加以总结，并引导读者不断地拓展思考，开发出更具有人性化的软件。

课堂讲解

窗体界面在设计时，不仅要注意它的实用性，也要考虑能否给用户带来方便和轻松，我们先花费几分钟来了解高级界面设计的基本知识。

1.1 背景知识

当前及未来的计算机操作系统，基本都通过可视化界面来实现人机交流。对于任何软件或管理系统都要通过界面来执行相应的命令，以便实现人机交流。随着软件行业的发展以及用户审美观念和需求的变化，软件界面从单调乏味逐渐走向多彩多姿，随之高级窗体界面的设计也应运而生。对于一个软件，除了主窗体外，还需许多功能实现窗体和辅助窗体，如对话框类窗体、启动界面、关于界面、信息提示界面等，都可根据需要进行设计。

1.2 制作思路

高级界面的设计并没有统一的思路，对于功能的实现可根据具体需要来设计方便应用的界面；对于趣味方面则需靠程序员的灵感，并把这些灵感通过程序代码来实现。例如在许多软件中都有改变背景颜色的功能，通常都是单一的颜色，但也可以为可变的过渡色，在实现此功能时，如果设置单一背景色，只需要修改窗体的 Color 属性值即可；如果设置可变的背景色，则需通过循环语句逐行或逐列改变 Color 属性值（详细方法请参考范例 1）。

又如把窗体设计成透明窗体，增加软件的趣味性。实现此功能需先获取窗体中所有组件，然后重新创建窗体，取消窗体只放置窗体中所有组件（详细方法请参考范例 2）。

对许多数据需要通过分栏来浏览或管理，此功能只需通过所使用组件的 OnDragOver 事件即可实现（详细方法请参考范例 3）。

对于许多窗体界面的设计，只要能想出来就有实现其功能的思路，本章仅通过几个实例来为您介绍高级界面设计的常规思路。接下来将介绍本章范例所需的技能。

1.3 关键技法

在设计窗体时，一般都是通过窗体的属性、函数、事件或 Windows API 函数来实现。例如实现窗体的变色功能，只需改变其 Color 属性值即可改变窗体颜色；实现透明窗体功能时，使用了 API 函数中的 createrectrgn、combinergn 和 setwindowrgn 函数来实现，基本格式请参考第 2 章的 2.1 节；实现分栏窗体功能时，主要通过 OnDragOver 事件来实现。

对窗体的属性、函数、事件及 API 函数这里就不再详细介绍，不明白的地方请参考其他相关书籍或与我联系。接下来是介绍高级窗体设计的一般流程。

1.4 开发流程

在设计窗体时需先确定窗体的样式，再分析窗体实现的方法，然后编辑其功能实现的代码，图 1 所示为高级窗体设计的一般流程图。

图 1

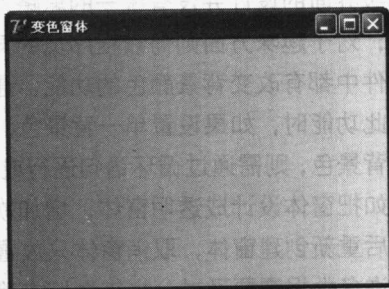


范例演示

实例 1 变色窗体设计

【范例效果】本例的效果特色是可通过两种方式改变窗体的颜色，一种是窗体颜色为单一颜色，另一种是窗体可设置为水平或垂直方法的过渡颜色，右图为水平过渡色窗体。

【核心知识】本例在实现背景过渡色时，主要使用了 R、G、B 颜色的改变并与给定颜色的结合来实现过渡色，因此看上去并不是单一颜色过渡。



- ① 在 Delphi 中创建应用程序, 并根据需要设置窗体 Form1 的属性。
- ② 在窗体 Form1 中添加 PopupMenu 组件, 双击该组件打开快捷菜单编辑窗口, 如图 1-1 所示, 在该窗口中设置所需的菜单项。
- ③ 创建新窗体 Form2, 并根据图 1-2 添加各组件, 参考光盘中源程序设置窗体及各组件的属性。
- ④ 在代码编辑窗口中切换到 Unit1, 并执行“File→Use Unit”命令, 打开“Use Unit”对话框, 如图 1-3 所示, 在该对话框中选择需要的单元文件, 并单击 **OK** 按钮, 向 Unit1 中添加单元文件; 用同样的方法向 Unit2 中添加 Unit1 单元文件。

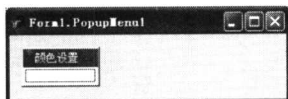


图 1-1

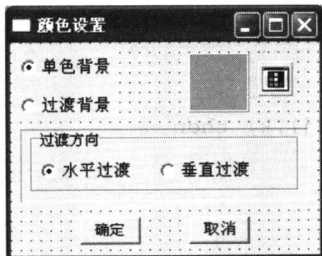


图 1-2

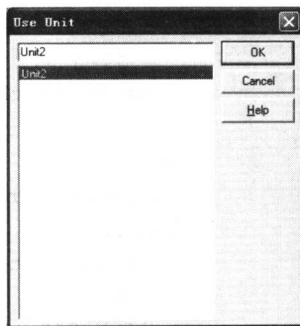


图 1-3

- ⑤ 窗体 Form1 的 OnPaint 事件可实现窗体过渡色的设置, 其功能实现的代码为:

```

procedure TForm1.FormPaint(Sender: TObject);
var
  i,j,k,m:word;
  h:string;
  dy,d:real;
begin
  dy:=0;
  if form2.Button1.ModalResult=mrok then
  begin
    if form2.rb1.Checked=true then //设置窗体为单色背景
      form1.Color:=form2.Panel1.Color;
    if form2.rb2.Checked=true then //设置窗体为过渡色背景
    begin
      h:=inttohex(form2.Panel1.Color,6); //把十进制颜色值转换为十六进制颜色值
      i:=strtoint('$'+leftstr(h,2)); //提取颜色中的红色
      j:=strtoint('$'+midstr(h,3,2)); //提取颜色中的绿色
      k:=strtoint('$'+rightstr(h,2)); //提取颜色中的蓝色
      if form2.rb4.Checked=true then
        dy:=clientheight/(256-min(min(i,j),k));
      if form2.rb3.Checked=true then
        dy:=clientwidth/(256-min(min(i,j),k));
      d:=0;
    end;
  end;
end;

```

