

目 录

第 1 章 C++ BUILDER 的简介与安装

1.1 C++BUILDER 的产生背景.....	1
1.2 C++BUILDER 的发展过程.....	2
1.2.1 C++Builder 的发展.....	2
1.2.1 C++ Builder 4 的新特点.....	3
1.3 C++BUILDER 4 的安装和卸载.....	4
1.3.1 硬件和软件环境要求.....	4
1.3.2 C++Builder 4 的安装过程.....	4
1.3.3 C++Builder 4 的卸载.....	8

第 2 章 C++ BUILDER 4.0 的集成开发环境

2.1 集成开发环境的主窗口.....	10
2.1.1 运行 C++Builder 4.....	11
2.1.2 集成开发环境的主窗口.....	12
2.2 菜单栏	13
2.2.1 “File” 菜单.....	13
2.2.2 “Edit” 菜单.....	15
2.2.3 “Search” 菜单.....	16
2.2.4 “View” 菜单.....	17
2.2.5 “Project” 菜单.....	18
2.2.6 “Run” 菜单.....	20
2.2.7 “Component” 菜单.....	21
2.2.8 “Database” 菜单.....	22
2.2.9 “Tools” 菜单.....	22
2.2.10 “Help” 菜单.....	23
2.4 工具栏	24
2.5 控件栏	27
2.6 常用开发工具软件	28
2.6.1 文本编辑器.....	29
2.6.2 窗体编辑器.....	31
2.6.3 对象浏览器.....	33

2.6.4 对齐工具栏.....	37
2.6.5 对象存储器.....	40
2.6.6 图像编辑器.....	44
2.6.7 类浏览器.....	46
2.7 本章小结.....	47

第3章 项目管理

3.1 项目	49
3.1.1 项目文件.....	50
3.1.2 单元文件.....	51
3.1.3 表单文件.....	52
3.1.4 包文件.....	54
3.1.5 桌面文件.....	55
3.2 项目管理器.....	55
3.2.1 项目管理器的工具栏.....	56
3.2.2 项目管理器的状态栏.....	57
3.2.3 项目管理器的快捷菜单.....	57
3.3 项目组的操作.....	59
3.3.1 项目组的创建.....	59
3.3.2 项目组的管理.....	60
3.3.3 项目组的编译和运行.....	63
3.3.4 一个简单的项目组的操作实例.....	63
3.4 项目模板.....	66
3.4.1 项目模板页.....	66
3.4.2 应用程序向导	67
3.5 本章小结.....	72

第4章 创建一个简单的应用程序

4.1 应用程序的设计要求.....	73
4.2 应用程序的开发过程.....	74
4.2.1 设计应用程序窗口界面.....	74
4.2.2 编写响应函数的源代码.....	75
4.2.3 编译调试应用程序.....	77

4.2.4 完善应用程序的功能.....	78
4.3 本章小结.....	84
第5章 常用控件介绍	
5.1 窗体.....	86
5.1.1 窗体的属性.....	86
5.1.2 窗体的事件.....	95
5.1.3 窗体的方法.....	101
5.2 菜单.....	102
5.2.1 菜单设计.....	102
5.2.2 主菜单.....	108
5.2.3 弹出式菜单.....	111
5.2.4 菜单项.....	113
5.3 文本输入及输出控件.....	116
5.3.1 Label 控件.....	116
5.3.2 Edit 控件.....	120
5.3.3 MaskEdit 控件.....	125
5.3.4 Memo 控件.....	127
5.3.5 StaticText 控件.....	129
5.3.6 ListBox 控件.....	129
5.3.7 ComboBox 控件.....	136
5.4 按钮及选择控件.....	138
5.4.1 Button 控件.....	138
5.4.2 BitBtn 控件.....	139
5.4.3 SpeedButton 控件.....	143
5.4.4 RadioButton 控件.....	144
5.4.5 RadioGroup 控件.....	145
5.4.6 CheckBox 控件.....	147
5.4.7 CheckListBox 控件.....	148
5.5 容器类控件.....	149
5.5.1 GroupBox 控件.....	149
5.5.2 Panel 控件.....	150
5.6 本章小结.....	152

第6章 对话框

6.1 模式对话框.....	153
6.2 无模式对话框.....	155
6.3 消息对话框.....	156
6.4 通用对话框控件.....	159
6.4.1 OpenFileDialog 控件.....	159
6.4.2 SaveDialog 控件.....	163
6.4.3 OpenPictureDialog 控件.....	164
6.4.4 FontDialog 控件.....	164
6.4.5 ColorDialog 控件.....	167
6.4.6 PrintDialog 控件.....	168
6.4.7 PrintSetupDialog 控件.....	171
6.4.8 FindDialog 控件.....	172
6.4.9 ReplaceDialog 控件.....	174
6.5 本章小结.....	175

第7章 WIN32 控件的使用

7.1 PAGECONTROL 控件.....	176
7.1.1 PageControl 控件的属性.....	177
7.1.2 PageControl 控件方法和事件.....	178
7.1.3 TabSheet 对象.....	178
7.1.4 PageControl 控件的使用.....	179
7.2 PROGRESSBAR 控件.....	182
7.2.1 ProgressBar 控件的属性.....	183
7.2.2 ProgressBar 控件的方法.....	183
7.2.3 ProgressBar 控件的使用.....	183
7.3 TRACKBAR 控件.....	185
7.3.1 TrackBar 控件的属性.....	186
7.3.2 TrackBar 控件的方法和事件.....	187
7.3.3 TrackBar 控件的使用.....	187
7.4 RICHEDIT 控件.....	189
7.4.1 RichEdit 控件的属性.....	189

7.4.2 RichEdit 控件的方法和事件.....	192
7.4.3 RichEdit 控件的使用.....	194
7.5 IMAGELIST 控件	201
7.5.1 ImageList 控件的属性.....	202
7.5.2 ImageList 控件的方法.....	203
7.5.3 ImageList 控件的使用.....	205
7.6 TREEVIEW 控件	207
7.6.1 TreeView 控件的属性.....	208
7.6.2 TreeView 控件的方法和事件.....	210
7.6.3 TreeNode 对象.....	211
7.6.4 TreeNodes 对象.....	213
7.6.5 TreeView 控件的使用.....	214
7.7 STATUSBAR 控件.....	218
7.7.1 StatusBar 控件的属性.....	219
7.7.2 StatusBar 控件的事件.....	219
7.7.3 StatusBar 控件的使用.....	220
7.8 本章小结.....	223
第8章 用户输入响应	
8.1 鼠标的控制.....	224
8.1.1 鼠标的形状.....	225
8.1.2 响应鼠标事件.....	227
8.2 键盘的控制.....	235
8.2.1 键值的检测.....	236
8.2.2 键盘事件.....	239
8.3 对象焦点.....	242
8.3.1 焦点属性.....	243
8.3.2 焦点方法.....	244
8.3.3 焦点事件.....	246
8.4 本章小结.....	248
第9章 图形编程技术	

9.1 WINDOWS 图形基础知识	250
9.1.1 图形设备接口	250
9.1.2 坐标系统	250
9.2 TCanvas 类	250
9.2.1 画笔	251
9.2.2 画刷	253
9.2.3 TCanvas 的其他属性	256
9.2.4 常用的绘图函数	259
9.2.5 在窗体上绘图	268
9.3 IMAGE 控件和 SHAPE 控件	278
9.3.1 Image 控件	279
9.3.2 Shape 控件	284
9.4 TBitmap	285
9.4.1 TBitmap 的属性	286
9.4.2 TBitmap 的方法	287
9.5 一个动画程序	288
9.6 完整的源程序清单	296
9.6.1 PAINT 源程序	296
9.6.2 UFO 动画源程序	304
9.7 本章小结	311
第 10 章 开发一个数据库应用程序	312
10.1 数据库的基础知识	312
10.2 数据库应用程序开发环境	313
10.2.1 数据库引擎管理器	314
10.2.2 数据库桌面工具	318
10.2.3 数据库浏览器	323
10.3 开发一个通讯录应用程序	325
10.3.1 数据库应用程序的分类	325
10.3.2 创建一个通讯录数据库	327
10.3.3 设计应用程序界面	328

10.3.4 与数据库建立连接.....	332
10.3.5 给“文件”菜单的菜单项编写响应函数.....	333
10.3.6 给应用程序加上查询功能.....	335
10.3.7 添加和插入记录.....	341
10.3.8 移动当前记录的指针.....	344
10.3.9 从表单中删除记录.....	347
10.3.10 使用过滤器显示符合条件的记录.....	347
10.3.11 设置数据库的工作范围.....	350
10.3.12 给表中的记录排序.....	352
10.4 升级数据库应用程序.....	357
10.4.1 动态生成数据库表单.....	358
10.4.2 动态打开数据库表单.....	363
10.4.3 动态查询数据库表单.....	364
10.4.4 添加一个记录.....	366
10.4.5 过滤器的使用.....	367
10.4.6 设置数据库的工作范围.....	368
10.4.7 给表单中的记录排序.....	368
10.5 回顾开发过程.....	370
10.6 本章小结.....	390
第11章 多媒体的开发	
11.1 多媒体的基本知识.....	391
11.2 多媒体控制设备 MCI.....	392
11.3 ANIMATE 控件.....	393
11.3.1 Animate 控件的属性.....	394
11.3.2 Animate 控件的方法.....	395
11.3.3 Animate 控件的事件.....	396
11.3.4 Animate 控件的使用.....	396
11.4 MEDIAPLAYER 控件.....	401
11.4.1 MediaPlayer 控件的属性.....	402
11.4.2 MediaPlayer 控件的方法.....	406
11.4.3 MediaPlayer 控件的事件.....	408
11.4.4 MediaPlayer 控件的使用.....	409

11.5 本章小结.....	414
第 12 章 INTERNET 控件及应用	
12.1 INTERNET 的基本知识.....	415
12.1.1 IP 地址.....	416
12.1.2 TCP/IP 协议.....	416
12.1.3 Internet 资源.....	417
12.1.4 Internet 网络服务.....	418
12.2 INTERNET 控件.....	418
12.2.1 ClientSocket 控件.....	419
12.2.2 ServerSocket 控件.....	421
12.3 一个通信应用程序实例.....	423
12.3.1 应用程序设计过程.....	423
12.3.2 应用程序源代码.....	430
12.4 本章小结.....	436
第 13 章 异常处理	
13.1 传统的异常处理.....	438
13.2 面向对象语言的异常处理.....	439
13.2.1 C++ 的异常处理语法.....	439
13.2.2 C++ 抛出异常的过程.....	441
13.2.3 C++ 的异常处理.....	441
13.2.4 C++Builder 4.0 提供的 C++ 异常处理选项.....	442
13.3 C++BUILDER 4.0 的异常处理.....	444
13.3.1 可视化控件库的异常处理机制.....	444
13.3.2 可视化控件库的异常处理与 C++ 的区别.....	445
13.3.3 可视化控件库对操作系统异常的处理.....	445
13.3.4 可视化控件库的异常类型.....	447
13.3.5 缺省的可视化控件库异常处理.....	448
13.3.6 多个异常的处理.....	448
13.3.7 唤起异常.....	450
13.3.8 使用自己定义的异常类.....	450
13.4 本章小结.....	451

第14章 程序调试

14.1 错误类型	452
14.1.1 编译期错误.....	453
14.1.2 运行期错误.....	453
14.1.3 逻辑错误.....	453
14.2 程序调试器的设置	453
14.2.1 调试信息与环境设置.....	453
14.2.2 调试器的设置	455
14.3 程序运行的控制	456
14.3.1 单步执行和跟踪执行.....	456
14.3.2 运行至光标.....	457
14.3.3 程序暂停和重新运行.....	458
14.3.4 命令行参数.....	458
14.4 断点	459
14.4.1 断点的设置.....	459
14.4.2 断点列表窗口	460
14.5 变量监视	461
14.5.1 查看列表框.....	461
14.5.2 查看属性对话框.....	462
14.5.3 计算及修改表达式的值.....	463
14.6 调试观察器	464
14.7 其他与调试相关的窗口	467
14.7.1 局部变量窗口	467
14.7.2 函数调用堆栈窗口.....	467
14.7.3 线程状态窗口	468
14.7.4 CPU 窗口.....	468
14.7.5 模块窗口.....	470
14.8 本章小结	470

附录 1

附录 2

前言

C++ Builder 4.0 是 Inprise 公司（即以前的 Borland 公司）在 1999 年推出的面向对象、可视化的应用程序开发工具，它是目前最优秀的开发工具之一。

掌握传统的软件开发工具和方法需要一个长期艰辛的学习和积累过程，这使许多初学者望而生畏，退避三舍。并且当今是一个技术发展日趋迅速的时代，这给计算机应用程序开发提出了巨大的挑战。如果用传统的方法和应用程序开发工具进行应用程序开发，不但方法复杂，而且周期长，完全不能适应当前快速开发应用程序的要求。C++ Builder 4.0 是一种简单易学而又能够快速开发应用软件的工具，恰好可以满足这样的需要。

1993 年，Borland 公司推出了新一代应用程序开发工具 Delphi 1.0。Delphi 1.0 以其快速应用程序开发和真正的可视化设计，为 Borland 公司赢得了极大的成功。以后的几年里，Borland 公司又相继推出了 Delphi 的一系列版本，使 Delphi 的功能日趋完善。Borland 公司也看到 C++ 是当今世界上最流行的应用程序开发语言。为此 Borland 公司在 Delphi 的基础上，推出了以 C++ 为应用程序开发语言的快速应用程序开发工具——C++ Builder。C++ Builder 继承了传统 C++ 应用程序开发工具高效和低层硬件控制能力强的特点，同时从 Delphi 中继承了可视化控件库所有的控件，使得 C++ Builder 具有了快速开发应用程序的特点，又真正做到了可视化，使两者的完美地结合起来。

C++ Builder 设计和实现应用程序功能的基本单元是可视化控件库的控件。就好像集成电路中的芯片一样，将复杂的电路封装在芯片内部，留给用户的只是它的输入输出接口，控件这种可视化软件单元使得用户只需关心它的属性和方法，而具体这些属性和方法如何实现则没有必要知道。C++ Builder 的应用程序集成开发环境中包括了一百多个可视化控件，它们基本上覆盖了应用程序开发的各个方面。使用这些控件来开发应用程序就象搭积木一样简单，只需加入极少的代码就可以完成复杂的功能，既节省了人力，又大大缩短了软件的开发周期，适应了当今软件开发的潮流。

本书对于 C++ Builder 4.0 的初学者是一本很好的入门向导书，由浅入深地介绍了 C++ Builder 4.0 的基本操作和应用。本书的主要特点是在介绍的过程中结合丰富、有趣的实例，让读者轻松地掌握 C++ Builder 4.0 的基本操作和应用。本书面向的对象是初级用户，如果读者已有一定的 C++ Builder 的知识，本书的编程实例、一些较高级的应用对读者也会有很大的参考价值。

由于时间仓促，水平有限，书中难免有一些不当和错误，希望广大读者谅解，并诚恳期望予以批评指正。

作者

1999 年

第 1 章

C++ Builder 的简介与安装

本章要点

- C++ Builder 的发展过程
- C++ Builder 4.0 的新特点
- C++ Builder 4.0 的安装

1.1 C++ Builder 的产生背景

当今世界面临的是一个知识爆炸的年代，各种技术的发展日新月异，一日千里。这也给计算机应用程序开发提出了巨大的挑战。如果采用传统的应用程序开发工具和方法进行应用程序开发，开发方法复杂，开发周期长，完全不能适应当前快速开发应用程序的要求。同时要掌握传统的软件开发方法和工具需要一个长期艰辛的学习和积累过程。如此枯燥繁重的劳动，使许多初学者望而生畏，退避三舍。有没有一种简单易学而又能够快速开发应用软件的工具呢？就是在这种背景下，Borland C++ Builder 作为一种快速应用程序开发工具应运而生。

1.2 C++ Builder 的发展过程

1.2.1 C++ Builder 的发展

如果说一个初学者只用十分钟就可以开发出一个功能完备的多媒体应用程序，也许这

是在痴人说梦。放在 10 年前，这个观点完全正确。而放在今天，这个梦想已经变成现实。利用 Borland C++ Builder 这种快速应用程序开发工具做这件事易如反掌，即使是一个刚刚入门的初学者，也能在很短的时间内开发出一个功能强大的应用程序。

下面就先给大家简要介绍一下 Borland C++ Builder 的发展过程。

十几年前，Borland 公司推出了第一个 Turbo Pascal 编译器。Turbo Pascal 以其稳定、优雅和快速的编译功能受到了广大用户的欢迎。Borland 公司也由此一举成名，成为当时傲视群雄的软件公司。随着 Turbo Pascal 的成功，Borland 公司又相继推出了 Turbo C、Turbo C++、Borland C++ 等性能卓越的产品。在 Windows 操作系统开创之初，Borland C++3.1 是当时唯一可以在 Windows 操作系统下开发 Windows 应用程序的开发工具。这些成功的产品将 Borland 公司推向了事业的顶峰。然而在微软公司推出了 VC 之后，Borland 公司渐渐失去了它的优势，在软件开发工具的竞争中失去了它的霸主地位。Borland 公司并没有从此一蹶不振。经过几年卧薪尝胆，Borland 公司审时度势，及时推出了新一代应用程序开发工具 Delphi。Delphi 以其快速应用程序开发和真正的可视化设计，一经推出就光芒四射，为 Borland 公司赢得了关键性的胜利。以后的几年里，Borland 公司又相继推出了 Delphi 的一系列版本，使 Delphi 的功能日趋完善。Borland 公司也看到 C\C++ 是当今世界上最流行的应用程序开发语言。为此 Borland 公司在 Delphi 的基础上，推出了以 C++ 为应用程序开发语言的快速应用程序开发工具——C++ Builder。C++ Builder 继承了传统 C++ 应用程序开发工具高效和低层硬件控制能力强的特点，同时从 Delphi 中继承了可视化控件库所有的控件，使得 C++ Builder 具有了快速开发应用程序的特点，又真正做到了可视化，成为快速应用程序开发工具的有力竞争者。

从某种意义上来说 C++ Builder 并不是一个完全以 C++ 为开发语言的开发工具，它从 Delphi 那里继承了可视化控件库所有的控件。假以时日，Borland 公司（现在已经更名为 Inprise 公司）会不会用 C++ 完全改写可视化控件库所有的控件，使 C++ Builder 成为一个彻底的以 C++ 为应用程序开发语言的快速应用程序开发工具呢？我们只能拭目以待。

C++ Builder 设计和实现应用程序功能的基本单元是可视化控件库的控件。就好像集成电路中的芯片一样，将复杂的电路封装在芯片内部，留给用户的只是它的输入输出接口，控件这种可视化软件单元使得用户只需关心它的属性和方法，而具体这些属性和方法如何实现没有必要知道。C++ Builder 的应用程序集成开发环境中包括了一百多个可视化控件，它们基本上覆盖了应用程序开发的各个方面。使用这些控件来开发应用程序就像搭积木一样简单，只需加入极少的代码就可以完成复杂的功能，既节省了人力，又大大缩短了软件的开发周期，适应了当今软件开发的潮流。

同时 C++ Builder 还提供了完整的用于应用程序设计、编辑、跟踪调试等工具。此外为了满足分布式开发大型客户/服务器应用程序的需要，C++ Builder 还附带了应用程序版

本控制软件 (Program Version Control Software , PVCS) , 大大方便了团体开发应用程序的管理。

总而言之, C++ Builder 采用控件进行 Windows 应用程序开发彻底改变了传统应用程序开发的观念和方法。程序员不必了解操作系统的运行机制, 也不必了解控件内部是如何封装的。在开发软件的时候, 只要把各种功能的控件组合在一起, 加入极少的代码, 就可以实现应用程序的设计要求。这给那些对复杂冗长的程序代码心有余悸的 Windows 程序员带来了光明和希望, 也给那些徘徊在复杂的软件开发工具前望洋兴叹的初学者提供了一条进入软件开发领域的捷径。

1.2.2 C++ Builder 4.0 的新特点

Inprise 公司 (即以前的 Borland 公司) 于今年推出了 C++ Builder 的新版本——C++ Builder 4.0, 同以前的版本及 VC 相比, 它具有一下特点:

(1) 新型的项目管理器: C++ Builder 4.0 的项目管理器使项目管理更加简单。它允许用户直接从 Windows 的文件夹或其他的项目中向当前项目输入文件;

(2) 类浏览器: C++ Builder 4.0 的类浏览器使用户可以更加方便的访问单元文件。它包括一个树状结构, 显示了应用程序的单元文件中所有的类、类中的成员、属性、方法、全局变量等。用户可以方便的扩展和收缩树中的节点;

(3) 新的编译器特性: 新的编译器特性包括模板、C\ C++ 语言扩展等;

(4) 新的实时库特性: 新的实时库特性包括线程特性、标准 C++ 库的更新、附加的 MS 头文件;

(5) 代码自动查询功能: 代码编辑器的代码自动查询功能是, 当用户编辑代码的时候, 代码编辑器将自动弹出一个窗口, 显示与上下文相关的有用信息;

(6) 可自由配置的工具窗口: C++ Builder 4.0 的集成开发环境允许用户对它进行自由的配置, 用户可以将工具窗口拖拽到任何地方;

(7) 改良的调试环境: C++ Builder 4.0 的调试器又许多新的特性, 包括远程和多线程调试、调试器细节菜单、可配置的调试信息窗口;

(8) 多层数据库应用程序支持: C++ Builder 4.0 对多层数据库应用程序提供支持, 并且提供一个新的向导使用户方便的创建一个多层数据库服务器对象;

(9) 扩展的 ActiveX 支持: C++ Builder 4.0 提供扩展的 ActiveX 支持。

(10) 对微软的兼容性: C++ Builder 4.0 提供一个新的编译器和实时库, 使 C++ Builder 4.0 很容易的编译、链接 Microsoft Visual C++ 5.0 工程文件, workspace 和源文件。用户还可以使用 C++ Builder 4.0 提供的 VC++ Conversion wizard 工具将 Microsoft Visual C++ 5.0 工程文件转换成 C++ Builder 工程文件;

(11) 增加的可视化控件库：C++ Builder 4.0 的可视化控件库较以前的版本增加了许多新的控件和功能；

(12) 对 2000 年日期的维护提供支持：C++ Builder 4.0 将对有关日期的函数提供 2000 年日期问题的支持；

(13) 包管理器：C++ Builder 4.0 的包管理器允许用户编辑、编译和安装包项目；

(14) 增强的开发数据库应用程序能力：C++ Builder 4.0 的数据访问控件的功能得到新的加强。

C++ Builder 4.0 还具有许多新的特点，这里就不再一一列出。

1.3 C++ Builder 4.0 的安装和卸载

1.3.1 硬件和软件环境要求

C++ Builder 4.0 要求的计算机系统的软硬件的配置如下：

- (1) CPU 为 80486 以上的品牌机或兼容机；
- (2) 32M 以上的内存；
- (3) 有 CD-ROM；
- (4) 硬盘有 300 M 的可用空间；
- (5) 标准的 VGA 显示器或更高分辨率的显示器；
- (6) 鼠标、键盘等外设；
- (7) Windows 95、Windows 98 或 Windows NT 操作系统。

1.3.2 C++ Builder 4.0 的安装过程

本书以 Windows 98 操作系统下安装 C++ Builder 4.0 为例讲解 C++ Builder 4.0 的安装过程，具体的过程如下：

- (1) 首先关闭不必要的应用程序，避免和安装程序发生冲突；
- (2) 将 C++ Builder 4.0 的安装盘放入光驱中，启动安装程序；
- (3) 单击画面上的“C++ Builder”选项，安装程序将显示如图 1.1 的画面；
- (4) 单击“Next”按钮，将弹出“Password”对话框；
- (5) 输入密码，单击“Next”按钮，将显示 Inprise 公司的软件授权信息；
- (6) 单击“Yes”按钮，将显示安装说明信息；
- (7) 单击“Next”按钮，将显示“Setup Type”对话框，如图 1.2 所示；

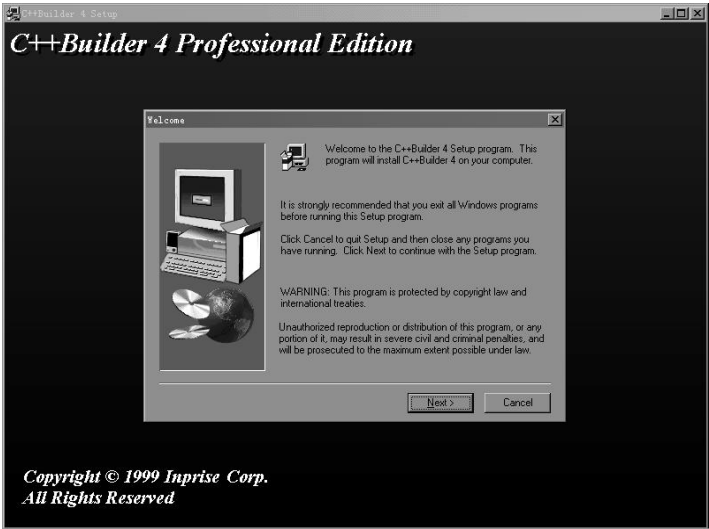


图 1.1 C++ Builder 4.0 自动安装提示画面

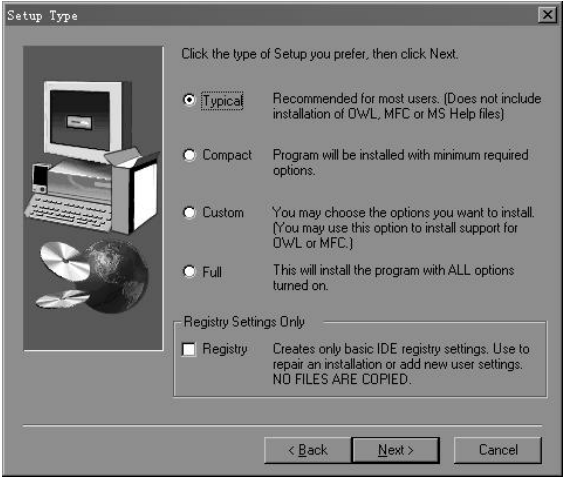


图 1.2 “Setup Type”对话框

(8) 安装程序提供四种安装选项：(a) Typical，该选项适合于大多数用户，它将不安装某些帮助文件；(b) Compact，该选项是最小安装，需要的硬盘空间最小；(c) Custom，该选项允许用户自定义 C++ Builder 4.0 的配置；(d) Full，该选项将安装 C++ Builder 4.0 的所有配置，需要最多的硬盘，大约为 275M。本书选择第一种安装方式，单击“Next”按钮，将显示“External Installation Options”对话框，如图 1.3 所示；

(9) 单击“Next”按钮，将显示“Select Component Directories”对话框，提示用户选择 C++ Builder 4.0 安装的目录，如图 1.4 所示；

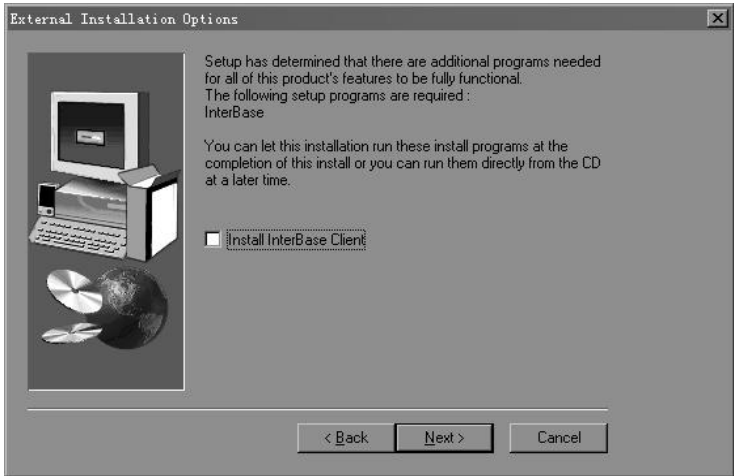


图 1.3 “ External Installation Options ” 对话框

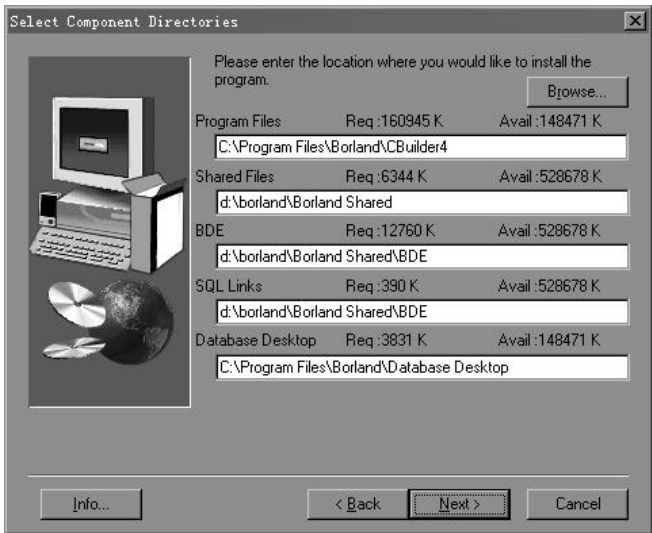


图 1.4 “ Select Component Directories ” 对话框

(10) 用户根据自己计算机硬盘的情况，选择合适的 C++ Builder 4.0 安装目录。本书选择安装在 “ d:\Borland\Cbuilder4 ” 目录下。单击 “ Next ” 按钮，将显示 PVCS 工程目录设置对话框，单击 “ Next ” 按钮选择缺省设置。安装程序将弹出 “ Select Program Folder ” 对话框，用户可以选择一个文件夹，或者自己输入一个文件夹名字，本书选择安装程序给出的名字。这个选项将 C++ Builder 4.0 作为菜单项添加到操作系统 “ 开始 ” 菜单中的 “ 程序 ” 子菜单中；

(11) 单击 “ Next ” 按钮，将显示 “ Start Copying Files ” 对话框，如图 1.5 所示；



图 1.5 “Start Copying Files”对话框

- (12) 单击“Install”按钮，安装程序将开始拷贝文件；
- (13) 对于不同的计算机，拷贝的时间各不相同。在拷贝结束后，将弹出“Setup Complete”对话框，如图 1.6 所示。



图 1.6 “Setup Complete”对话框

这时 C++ Builder 4.0 安装已经成功，选择第一个选项，然后单击“Finish”按钮，计算机将重新启动，用户就可以使用 C++ Builder 4.0 进行应用程序开发了。

1.3.3 C++ Builder 4.0 的卸载

本节将介绍如何卸载 C++ Builder 4.0。具体过程如下：

- (1) 单击操作系统的任务栏上的“开始”菜单，选择“设置”菜单中的“控制面板”菜单项，将弹出“控制面板”窗口，在其中选择“添加/删除程序”，将弹出“添加/删除程