

内 容 提 要

本书介绍了 Delphi 各个方面的高级编程技术，实例涉及的范围比较广，涵盖了 Windows 开发领域中包括系统、对象模型（COM）、网络、多媒体与数据库等各个方面。每个例子均有一定深度，对于解决读者在开发工作中遇到的具体问题有相当大的帮助。

本书适合于 Delphi 的中高级读者阅读，同时也可用于 Delphi 的初学者在掌握 Delphi 基本编程技巧后的进一步学习。

图书在版编目 (C I P) 数据

Dephi 高级编程 / 刘啸, 汪启伟, 茹黎涛编著; ——北京: 人民邮电出版社, 2002.2
(程序员加油站系列图书)

ISBN 7 - 115 - 09995 - 2

. D 刘 ... 汪 ... 茹 DELPHI 语言 - 程序设计 IV . TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 004445 号

内 容 提 要

本书介绍了 Dephi 各个方面的高级编程技术, 实例涉及的范围比较广, 涵盖了 Windows 开发领域中包括系统、对象模型 (COM)、网络、多媒体与数据库等各个方面。每个例子均有一定深度, 对于解决读者在开发工作中遇到的具体问题有相当大的帮助。

本书适合于 Dephi 的中高级读者阅读, 同时也可用于 Dephi 的初学者在掌握 Dephi 基本编程技巧后的进一步学习。

程序员加油站系列图书

Deph 高级编程

◆ 编 著 刘 啸 汪启伟 茹黎涛等

责任编辑 张立科

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ ppth

网址 <http://wpptph>

读者热线: 010-67129212 010-67129211 (传真)

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京 印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 720×980 1/16

印张: 23.75

字数: 579 千字 2002 年 1 月第 1 版

印数: 1 - 册 2002 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-09995-2/TP · 2706

定价: 49.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

目 录

第 1 章 界面设计	1
1.1 可停泊窗体的设计	1
1.1.1 定义停泊区	1
1.1.2 如何定义停泊对象	1
1.1.3 几个重要的事件	2
1.1.4 简单示例	2
1.2 透明表格	6
1.3 自适应分辨率的窗体的实现	8
1.4 AtiveForm	10
1.5 控件阴影效果的实现	20
1.6 本章小结	22
第 2 章 控件使用和开发	23
2.1 编辑 IP 地址的控件	23
2.1.1 IP 控件的使用	23
2.1.2 IP 控件的属性、方法及事件	24
2.1.3 IP 控件的实现	24
2.2 MediaPlayer 控件的使用	30
2.2.1 MediaPlayer 组件的主要属性和方法	30
2.2.2 简易 CD 播放机制作示例	30
2.2.3 在多媒体文件中批量抓取图像	31
2.3 TChart 控件的使用	35
2.4 Me 中绘制图形	36
2.4.1 TMe 的基本属性	37
2.4.2 在 Me 中绘制图形	37
2.5 THyperLink 控件	38
2.6 TDataTiPiker 控件的使用	41
2.6.1 TDataTiPiker 基本属性	41
2.6.2 在 Dephi 中获取和修改文件的时间	42
2.7 CoolBar 控件的使用	44
2.7.1 TCoolBar 控件的基本属性	44
2.7.2 CoolBar 的使用	45
2.8 LitBox 和 CboBox 中加图片	46
2.9 本章小结	48

第 3 章 文件操作	49
3.1 目录文件遍历	49
3.1.1 Dephi 的文件管理标准过程	49
3.1.2 Dephi 提供的文件控件简介	52
3.1.3 目录文件遍历示例	52
3.1.4 其他补充	54
3.2 类型文件的操作	55
3.2.1 Dephi 处理文件的输入和输出	55
3.2.2 如何选择文件类型	56
3.2.3 类型文件的应用	58
3.3 INI 文件编程	68
3.3.1 INI 文件的基本知识	69
3.3.2 在 Dephi 中操作 INI 文件	69
3.3.3 示例	70
3.4 比较两个文档间的异同	71
3.5 将 WAV 文件加入 EXE 文件中	77
3.5.1 在工程中引用资源文件	77
3.5.2 调用资源文件	78
3.5.3 一个存取资源文件中的 WAV 的实例	79
3.6 本章小结	80
第 4 章 线程	81
4.1 一个简单的线程的例子	81
4.1.1 线程的基本知识	81
4.1.2 一个简单的线程例子	82
4.2 线程中使用临界区和互斥元	83
4.2.1 类的构造	83
4.2.2 信号灯对象与互斥对象的使用	85
4.3 数据库后台查询例子	86
4.3.1 基本思想	87
4.3.2 一个多线程同步查询的例子	87
4.4 TThread 的使用	89
4.4.1 一个简单的使用 TThread 的例子	89
4.4.2 使用 Tthread 中的同步问题	90
4.5 本章小结	92
第 5 章 COM/DCOM 编程	93
5.1 COM 自动化对象	93
5.1.1 建立简单的服务器	93
5.1.2 建立简单客户程序	96

5.2	IE 扩展的实现	98
5.3	Variant 数组的运用	106
5.4	利用 COM 技术实现外壳扩展的属性页	113
5.5	本章小结	119
第 6 章	图像编程	121
6.1	图像浏览器	121
6.1.1	文件浏览功能的实现	121
6.1.2	图像的显示	121
6.1.3	实例制作	121
6.2	透明窗体效果	125
6.2.1	窗体的全透明	125
6.2.2	获取桌面图像内容	125
6.2.3	实例制作	126
6.3	图像色彩平衡调整	130
6.3.1	提供调整手段	130
6.3.2	实现图像色彩平衡调整	130
6.3.3	实例制作	130
6.4	自定义滤镜	135
6.4.1	滤镜基本知识	135
6.4.2	矩阵卷积型滤镜变换	135
6.4.3	实例制作	136
6.5	简单的 OpenGL 绘图	142
6.5.1	OpenGL 的基本知识	143
6.5.2	OpenGL 绘图	143
6.5.3	实例制作	144
6.6	本章小结	147
第 7 章	多媒体编程	149
7.1	旋转文字	149
7.1.1	TLogFont 结构	149
7.1.2	实例制作	150
7.2	动画光标	152
7.2.1	动画光标的素材	152
7.2.2	设置鼠标光标	152
7.2.3	实例制作	152
7.3	汇编控制喇叭发声	158
7.3.1	Bep 函数	158
7.3.2	嵌入汇编语句控制喇叭发声	158
7.3.3	实例制作	159

7.4	MediaPlayer 控件的使用	164
7.4.1	MediaPlayer 控件的基本使用方法	164
7.4.2	进度控制.....	164
7.4.3	显示区域的控制.....	164
7.4.4	实例制作.....	165
7.5	DirectDraw 入门	170
7.5.1	DirectDraw 基础知识.....	171
7.5.2	DephiX 控件包	171
7.5.3	DephiX 控件包的安装	172
7.5.4	实例制作.....	172
7.6	本章小结	178
第 8 章	OLE 编程	179
8.1	在 Exce 和 Word 间共享图表	179
8.2	OLE 文档	184
8.3	结构化存储	191
8.4	本章小结	194
第 9 章	数据库编程	195
9.1	数据库应用程序示例	197
9.1.1	Dephi 提供的数据库控件.....	197
9.1.2	数据库窗体专家和数据库操作台	199
9.1.3	Dephi 数据库应用程序的开发方法和步骤	199
9.1.4	一个数据库的实例.....	201
9.2	数据库的动态建立	224
9.2.1	Table 方法	224
9.2.2	SQL 方法	225
9.2.3	总结.....	226
9.3	不同数据库间的数据转移	226
9.3.1	基本思想.....	226
9.3.2	要点分析.....	229
9.4	Tbatch 完成数据批处理	229
9.4.1	TBatchMove 组件	229
9.4.2	TBatchMove 操作模式	229
9.4.3	其他.....	230
9.5	MIDAS 多层数据库应用	231
9.5.1	多层数据库发展简介.....	231
9.5.2	MIDAS 介绍	233
9.5.3	使用 MIDAS 时在客户端执行存贮过程	236
9.6	自定义打印预览窗口	236

9.6.1	基本步骤.....	236
9.6.2	功能实现	237
9.7	MIDAS 中动态强制约束编程	240
9.7.1	MIDAS 数据包 (Data Packets) 概述	240
9.7.2	MIDAS 数据栏位约束	240
9.7.3	实现约束编辑服务器 (Cnstraint Editor Server)	241
9.7.4	创建强制约束的客户程序.....	244
9.8	本章小结.....	245
第 10 章	系统编程	247
10.1	NT 服务程序的编写.....	247
10.2	注册表的读写	251
10.3	利用 HOOK 建立鼠标增强程序	254
10.4	屏幕保护程序	260
10.5	给 CDROM 装个软开关	264
10.6	获取系统信息	267
10.7	内码转换 GB \leftrightarrow BIG5	272
10.8	本章小结	282
第 11 章	网络编程	283
11.1	简易多窗口浏览器	283
11.1.1	IE 内核的封装	283
11.1.2	多窗口的实现	283
11.1.3	实例制作	284
11.2	FTP 客户端程序	293
11.2.1	功能设计与实现	293
11.2.2	界面规划	293
11.2.3	实例制作	293
11.3	邮件发送器	301
11.3.1	邮件发送的基本要素	301
11.3.2	实例制作	301
11.4	获得本机主机名和 IP 地址	305
11.4.1	使用 Winsock 单元	305
11.4.2	获取主机名和 IP 的函数	305
11.4.3	实例制作	306
11.5	拨号控制	308
11.5.1	RAS 函数	308
11.5.2	获取系统中已经存在的拨号连接的信息	308
11.5.3	使用拨号连接进行拨号	309
11.5.4	实例制作	309

11.6	点到点聊天	312
11.6.1	CntSocket 与 ServerSocket 的使用	312
11.6.2	实例制作	312
11.7	发送自定义 IP 数据包	316
11.7.1	基本函数	316
11.7.2	一些重要的数据结构	317
11.7.3	实例制作	317
11.8	Web 代理服务器	326
11.8.1	连接 Socket 的设置	326
11.8.2	数据转发	327
11.8.3	超时控制	327
11.8.4	实例制作	327
11.9	远程屏幕抓取	338
11.9.1	服务端监听设置	338
11.9.2	客户端设置	338
11.9.3	实例制作	338
11.10	本章小结	344
第 12 章	其他	347
12.1	资源文件的使用	347
12.1.1	创建资源文件	347
12.1.2	导入资源文件	347
12.1.3	在程序中动态引用资源	348
12.1.4	实例制作	348
12.2	多语言支持	353
12.2.1	创建 Reourc DLL	353
12.2.2	修改新 Reourc DLL 中的字符串资源	353
12.2.3	不同语言的切换	353
12.2.4	实例制作	355
12.3	程序的隐藏	362
12.3.1	隐藏任务栏的按钮	362
12.3.2	在 Ctrl+At+De 对话框中隐藏程序	362
12.3.3	实例制作	363
12.4	安装程序的制作	365
12.5	本章小结	370

第 1 章 界面设计

许多程序员在进行软件开发的时候，往往着重于功能的实现而忽视界面的设计，或者认为把功能设计好并满足了客户的需求就万事大吉。实际上，这种想法常常会导致灾难。

许多客户可能根本不懂编程，他们也不会关心底层的功能实现是多么的复杂繁琐。客户对软件产品只有两个要求：一个是功能齐全，另一个便是界面友好并且容易操作。一个友好的界面，能让使用者易于上手，从而能扩大用户群，也能间接地拓宽产品市场、增加产品利润。相反，界面不友好的软件，即使功能做得非常完善，也可能会由于不易使用的缺陷而被用户拒之门外，这应该是每一位软件作者都不希望看到的。

那么，怎样设计比较好的、让用户满意的界面呢？其中有许多因人而异的原则，难以一一描述，下面列举了实现一些典型界面的几种方法。在实际的编程中，这些方法可以融合到具体的某个软件中，同时也可以加以扩展，从而设计出更美观友好的界面来。

1.1 可停泊窗体的设计

拥有可停泊窗体是目前许多软件的常见风格，如微软公司的 Word、Exc 等产品以及现在使用的 Delphi 都有这个特点。“停泊”的意思就是某个元件如工具栏、菜单栏、面板等可以从它所属的容器中通过拖动的方式分离出来成为单独的浮动元件，也可以再次拖动回到容器中重新融合。下面这里实现了一个拥有简单的停泊功能的窗体。只要清楚了可停泊窗体的设计原理，就可以随心所欲地设计这种风格的元件了。

做一个可停泊窗体的步骤主要有两步。

- ◆ 选择一个容器作为需要停泊的地方。可停泊的容器可以是 Form 或 Pane 等，原则上只要拥有 DockSite 属性的可视化控件，也就是 TWiontrol 的子类，都可以作为停泊区。
- ◆ 选择需要拥有可停泊风格的控件，可以是任何属于 TControl 子类的控件。

1.1.1 定义停泊区

要让一个属于 TWiontrol 子类的控件成为一个停泊区，只要设置其 DockSite 属性为 True 即可。如果要让停泊区没有子对象时不显示，则需要设置其 AutoSize 属性为 True。如果有子对象停泊进去时，停泊区会自动调整大小。

1.1.2 如何定义停泊对象

让一个 TControl 构件成为一个可停泊的对象，需要按如下方法设置其属性。

- ◆ 设置 DragKind 为 dkDock 以使其可以执行停泊的动作。
- ◆ 设置 DragMode 为自动模式 dmAutomatic，这表示当用户拖动本对象时自动进入待

停泊状态。如果设置为手工方式 Manual，则必须调用其 BeginDrag 方法才能开始停泊。

◆ 设置 FloatingDockSiteas 属性，当可停泊对象从可停泊区被拖出来时，可使用这个类建立作为可停泊区的窗体。如果可停泊对象是 TWiontrol 的子类，这个属性可不需指定。

1.1.3 几个重要的事件

```
Produce TForm1.Pan1GetSiteInfo(Sender: TObject; DokCnt: TControl; var InfluenceRet: TRet; MousePos: TPoint; var CanDock: Boolean);
```

当用户拖动可停泊对象经过可停泊的区域时，这个事件就被触发，这个事件通过设置参数 CanDock 的值来回答能否停泊对象以及停泊到何处的问题。

```
procedure TForm1.Pane1DockOver(Sender: TObject; Sourc: TDragDockObjet; X, Y: Integer; State: TDragState; var Apt: Boolean);
```

如果 onGetSiteInfo 没有拒绝，那么 onDockOver 事件被继续触发，回答了当前能否接受这个子对象。

```
procedure TForm1.Pane1DockDrop(Sender: TObject; Sourc: TDragDockObjet; X, Y: Integer);
```

这个事件发生在用户投放了子对象之后，停泊区开始停泊这个子对象，有关子对象的信息可以从 sourc 中读取。

```
procedure TForm1.Pane1UnDock(Sender: TObject; Cnt: TControl; NeTarget: TWiontrol; var Aow: Boolean);
```

在自动模式下，只要用户往外拖这个对象，可停泊区自动释放子对象。往外拖的时候，会触发 onUnDock 事件。在这个事件中，可以通过属性 DokCntCunt 和 DokCnts 来访问这些子对象。在开始停泊和结束停泊的时候，会触发 onStartDock 和 onEndDock。类似于托访操作，在事件 onStartDok 中，可以建立 TDragDockObjet 对象。

1.1.4 简单示例

下面我们制作一个简单的程序，以加深对可停泊窗体的理解：在 Dephi 中选择 Fi | Ne pplation 生成一个默认的 Appliation，然后在主 Form 上放置一个 Pan、一个 CoolBar。在 ColBar 上新建一个 Band，然后加入一个 ToolBar 工具栏，在 ToolBar 上新建几个按钮，各个控件的属性设置如表 1.1 所示。

表 1.1 可停泊窗体的控件属性设置

构件	类型	属性	属性值
Cbar1	TcBar	Autoze\Dokste Ondokdrop/Ondokover	True True
Dokpan1	Tpan	DokSite	
ToBar1	TtoBar	AutoSize\DragKid DragMode	True\DkDok dmutoati
TtoForm	Tform	Borderstyl\Capti Dragkid\Dragmde Nam\ On Ondokdrop	BsSizeToWi ToForm DkAutoati ToForm

源代码如程序清单 1.1 所示。

(程序清单 1.1)

```

////////// maiform 窗体
unt Unt1;
iterfac
us
  Wido, Meage,      SysUti, Cas, Graph, Ctro, Form, Dialgs,
  Ctrl,      ToWi,  ExtCtrl;
type
  Tmaiform = cas( TForm)
  Pan1: TPan;
  CBar1: TCBAR;
  ToBar1: TToBar;
  ToButto1: TToButto;
  ToButto2: TToButto;
  produce Formreate(Seder: TObjet);
  produceBar1DokOver(Seder:      TObjet; Sourc: TDragDokObjet; X,
    Y: Integer; State: TDragState; var Apt: Boan);
  produceBar1DokDrop(Seder:      TObjet; Sourc: TDragDokObjet; X,
    Y: Integer);
  private
    { Private dearati }
  publ
    { Publ dearati }
  ed;
var
  maiform: Tmaiform;
ipltati
us Unt2;
{$R *.DFM}

produce TmaiformFormreate(Seder: TObjet);
begi
  tobar1.FlatigDokSiteas:=TToForm;
ed;

produce TmaiformBar1DokOver(Seder:      TObjet; Sourc: TDragDokObjet;
  X, Y: Integer; State: TDragState; var Apt: Boan);
var aret:TRet;
begi
  :=(surctro      TToForm);
  if acpt th
  begi
    aRet.toplft:=cbar1.ttore(cbar1.tret.toplft);
    aret.bottoRight:= CBar1.tToScre(CBar1.tRet.BottoRight);
    SourcDokRet :=ARet;
  ed;
ed;

produce TmaiformBar1DokDrop(Seder:      TObjet;

```

```

    Sourc: TDragDokObjet; X, Y: Integer);
begin
    Sourctro      TToForm th
begin
    TToBar (TToForm( surctro).tro[0]).      dragmde:= dmutoati;
    TToForm (surctro).tro[0].      ManualDOck(CBar1,n,alNo);
    TToForm (surctro).;
end;
end;
end.
//////////////////////////////// Toform 窗体
unit Unt2;
interfac
us
    Wido, Meage,      SysUti, Cas, Graph, Ctro, Form, Dialgs,
    Ctrl,      ToWi,      ExtCtrl;

type
    TToForm = cas( TForm)
        produce FormDokDrop(Seder: TObject; Sourc: TDragDokObjet; X,
            Y: Integer);
        produce Form(Seder: TObject; var Ati: TCti);
    private
        { Private dearati }
    publ
        { Publ dearati }
    ed;

var
    ToForm: TToForm;

ipltati

{$R *.DFM}

produce TToFormFormDokDrop(Seder: TObject; Sourc: TDragDokObjet;
    X, Y: Integer);
begin
        surctro as      TToBar).apti;
    (surctro as      TToBar). dragmde:= dmManual;
    vibl:=true;
end;

produce TToFormForm(Seder: TObject; var Ati: TCti);
begin
    acti:= cafre;
end;
end.

```

程序运行结果如图 1.1 所示。

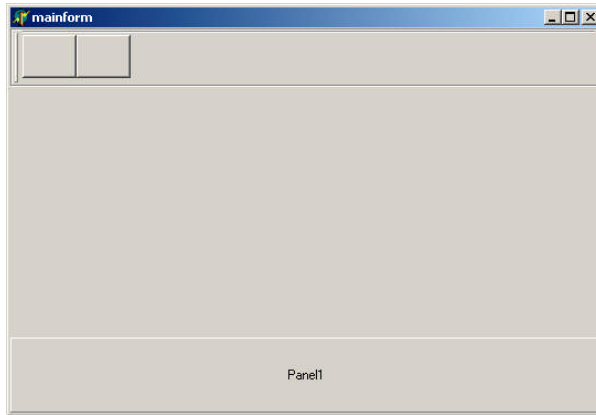


图 1.1 拖动前的窗口

而将 CoolBar 拖动出来后的界面如图 1.2 所示。

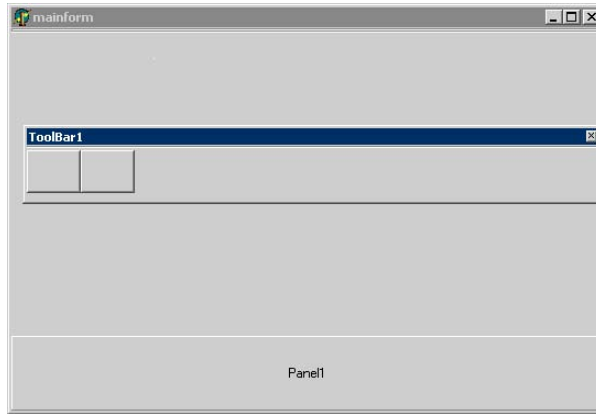


图 1.2 拥有浮动 ToBar 的窗体

当 ToolBar 停泊在 Panel1 上时如图 1.3 所示。

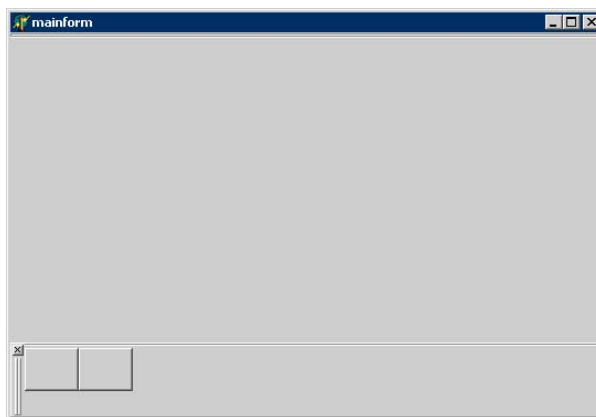


图 1.3 已停泊到 Pan1 上的工具栏

主窗体建立的过程中，首先设置了 ToolBar 的浮动窗体类 `FloatingDockSiteas`，设置了这个属性之后，当 ToolBar1 从主界面拖出来后，自动建立 `TtoolForm` 浮动窗体。使其成

为 ToolBar1 的新宿主。载有 ToolBar1 的 TtoolForm 窗体也是一个停泊对象，它代替 ToolBar1 询问停泊目标。适当的时候把 ToolBar1 再停泊回去。

需要考虑 3 种情况。

- ◆ 把 ToolBar1 从 CoolBar1 或者 dokPane 中拖出来，使之成为浮动窗体的对象。这个过程是自动进行的，只是在 TtoolForm 接受时，才调用了 FormDockDrop 事件。在此事件中，ToolBar1 的拖动方式被设置为手工方式。

- ◆ 把 ToolBar1 从浮动窗体中拖出来，再回到 Coolbar1 中。这时 ToolBar1 是手工方式，也没有调用 BeginDrag 方法，所以不具有被拖动的特性。TtoolForm 本身是一个可停泊对象，当其经过 CoolBar1 时，CoolBar1 在 oDockOver 事件中回答是否接受、如何接受。

- ◆ 当确定要把 TtoolForm 停泊到 CoolBar1 时，触发事件 onDockDrop。在此事件中，使用手工方式将 ToolBar1 停泊到了 ColBar 上，并将 ToolBar1 的停泊方式再设置为手动方式。其他停泊方式，如从 ColBar1 停泊到 DockPane 中，都是自动进行的。

1.2 透明表格

透明表格的设计效果比较奇特，Form 上有一图片，在其上放置 DBGrid 等表格元件时，表格显示时能以 Form 上的图片为背景，从而呈现出一种“透明”的效果。

以下是一个简单的示例来演示如何让一个表格透明并且显示表格下的图片，这个示例有完整的代码。首先窗体上控件的分布如下。

- ◆ ADOTable1 : (也可以使用通常的 TTable) 用来显示需要的数据，并将其激活，也就是设置 Active 为 True。

- ◆ DataSource1 : 连接上面的 ADOTable1。

- ◆ Image1 : 用于显示一个位图 Bmp 文件，设置其 algn 为 alnt 以覆盖整个窗体。

- ◆ Panel1 : 将其大小设置为足够放下我们的表格控件。

- ◆ DBGrid1 : 它作为一个子控件放在 Panel1 上，以 alBottom 方式对齐，并在 Panel1 的上部留一部分可见空间。不要忘记将其链接到 DataSource1 。

以下的代码包含两个过程，第 1 个过程用来处理 DBGrid1 的 OnDrawDataC 事件，它包含了让表格透明的代码。第 2 个过程用来处理 Panel1 的 OnMouseDown 事件，这会使 Panel1 移动的同时保持“透明”。

源代码如程序清单 1.2 所示：

(程序清单 1.2)

```

unit fTransparentGrid;
interface
uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls, Forms, Dialogs,
  Db, Grids, DBGrids, ADOdb, ExtCtrls, DBTable;

```

```

type
  TForm1 = class( TForm)
  Image1: TImage;
  DataSource1: TDataSource;
  Pan1: TPanel;
  DBGrid1: TDBGrid;
  Tab1: TTabSheet;
  procedure DBGrid1DrawDataC(Sender: TObject; ct: TRect; Ret: TRect;
    Fid: TFid; State: TGridDrawState);
  procedure Pan1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
    Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
  private
  public

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.DBGrid1DrawDataC(Sender: TObject; ct: TRect; Ret: TRect;
  Fid: TFid; State: TGridDrawState);
var
  Text: string;
  Rct: TRect;
begin
  Text := Fid.Strig;
  Rct := Ret;
  BitBlt(DBGrid1.Canvas.Handle,
    Rct.ft,
    Rct.top,
    Rct.right - Rct.ft,
    Rct.bottom - Rct.top,
    Image1.Canvas.Handle,
    Rct.ft + DBGrid1.Left + Pan1.Left,
    Rct.Top + DBGrid1.Top + Pan1.Top,
    SRCOPY);
  SetBkModE(DBGrid1.Canvas.Handle, TRANSPARENT);
  DBGrid1.Canvas.Font.Style := [ fsBold];
  DrawTextEx(DBGrid1.Canvas.Handle,
    PChar(Text),
    Length(Text),
    Rct,
    DT_WORDBREAK,
    n);
end;

procedure TForm1.Pan1MouseDown(Sender: TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);

```

```

begin
    Reasapture;
    Pan1.Perform(WM_SYSCOMMAND, $F012, SC_MOVE);
    ApplatiProMeage ;
    BitBlt(GetDc(Pan1.Handl),
        0,
        0,
        Pan1.Width,
        Pan1.Heght,
        Image1.anvasHandl ,
        Pan1.Left, Pan1.Top,
        SRCND);
    DBGrid1.refre;
end;
end.

```

本例的运行效果如图 1.4 所示。

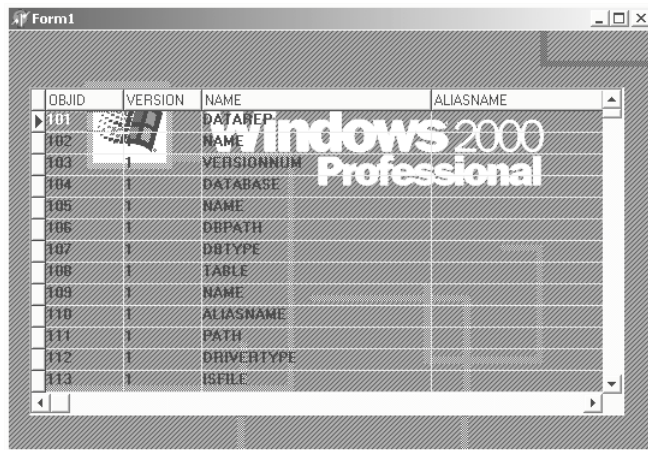


图 1.4 透明背景的表格

下面仔细分析一下前面的两段代码。

在 onDrawDataC 事件中，因为此事件是当 DBGrid1 画某一个格子的时候响应的，如果在这个事件中用 BitBlt 函数把 Image1 相应地方的图片复制到 DBGrid1 画布的相应的格子中，并把背景设置为透明，然后再把数据重新画到格子中。这样看起来就是透明的效果。

让 Pan1 透明的方法是和让 DBGrid1 透明的方法差不多，都是用了 BitBlt 函数，Pan1 透明后，然后刷新 DBGrid。

1.3 自适应分辨率的窗体的实现

许多程序员在编写程序的时候，可能都没有考虑过要让程序中的窗体及控件适应显示分辨率的问题。各个用户的使用习惯不同，有的用户可能喜欢 800dpi × 600dpi，而另外的用户可能偏好 1024dpi × 768dpi。如果你没有在程序中进行自适应调整，那么窗体及其控件在