

<<Delphi程序设计经典>>

图书基本信息

书名：<<Delphi程序设计经典>>

13位ISBN编号：9787030148414

10位ISBN编号：703014841X

出版时间：2005年2月1日

出版时间：第1版 (2005年2月1日)

作者：黄文钰

页数：729

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Delphi程序设计经典>>

前言

以前，写程序的人总会被认为是电脑怪才，或是表达有问题的人才会和电脑沟通，主要是因为当时大部分是纯文本的界面，所有的程序都必须一行行敲出来，程序员必须要全盘了解所有的步骤，所写出来的程序才能统一且完整。

自从图形界面的操作系统出现，开发软件的语言变得像应用软件一样简单，只要动动鼠标就可以做出很多程序。

而开发环境也会自动检查错误，甚至提出建议，使得大量应用软件被开发出来。

以往要花费十小时的程序设计，现在可能几分钟就可以完成了。

笔者和各位都有同样的经历。

在各种程序语言相继出现甚至经常“改朝换代”的今天，大家会一直想要找一个能作为自己开发主力的语言，但又深怕这个语言不但难写，而且没有发展性。

但Delphi没有这个问题，它目前拥有世界上最强的语言核心、最丰富的程序库、最快最小的编译系统、最完整的结构。

当然它也有小小的缺点，就是它的Help和其他的程序语言相比，比较难懂，加上微软以大量行销的方式来推广VB，使得只有英雄才能识别出真的好货。

写程序是一个非常有趣但也可能是非常无聊的工作，可能和业务员面对“新鲜事物”的比率不相上下。

因为时代的巨轮一直在转动，要拥有最新的技术就必须不断地学习。

有人会认为这样的工作太辛苦了，但笔者认为有适当的新鲜感，才是让人可以继续努力工作的动力源泉之一。

每天都重复做着不变的工作，这才是真正让人难以忍受的事情，有新鲜事物才能让人精神振奋，向同行炫耀自己领先的能力。

程序的学习可以从许多方面入手，例如先从理论学起，或者从实践学起，但无论从何学起，都必须要有相当大的耐心及虚心的学习态度。

因为程序设计是永远无法学完的，但无论学习了多少，只要有能力做出实用的程序，就是学到了东西。

因此我们不必背公式，不必去强记程序的写法，因为人脑记忆是有限的，我们只要多看点书，多写些笔记，将会省下不少力气，而且可以用更多的精力去学习新的事物。

有位老师说了一句话，让笔者谨记在心：厉害的人，不是脑子里记得的事比别人多，而是比别人更知道去哪里找答案、找资源。

尤其是信息发达、网络发达的现代社会，一个人的脑力是有限的，不但要团结战斗，而且要成为能够寻找且整合资源的人，才是真正的赢家。

学习程序其实是非常简单的，但是它所需要的基础和经验是比较难得的。

也就是说，程序语言已经成了一种工具，而不是技能，只要拥有厚实的基础，无论语言做什么样转换，都将是轻而易举的事情。

本书以简单、完整的说明作为教学的内容，依照每个章节的目的，皆以实例作为引导，让读者能在实际运用时了解程序的运行过程。

<<Delphi程序设计经典>>

内容概要

Delphi是一种深受广大程序开发人员喜爱的快速开发工具，其简单、高效、灵活的特点使它得到了广泛的应用。

《Delphi程序设计经典》以Delphi 7为开发平台，对Delphi开发做了较全面的介绍。

《Delphi程序设计经典》共分22章，内容包括Delphi基本知识、Delphi程序设计、Delphi特殊应用和Delphi数据库编程等。

《Delphi程序设计经典》内容由浅及深，对Delphi的精华部分做了详细讲解，并提供了丰富而且经典的范例供读者参考。

《Delphi程序设计经典》可供初、中级程序员阅读，也适合作为Delphi程序员的入门用书。

《Delphi程序设计经典》繁体字版原书名为《Delphi 7程式设计彻底研究》，由文魁信息股份有限公司出版，版权属黄文钰所有。

《Delphi程序设计经典》简体字中文版由文魁信息股份有限公司授权科学出版社独家出版。

未经《Delphi程序设计经典》原版出版者和《Delphi程序设计经典》出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播《Delphi程序设计经典》的部分或全部。

<<Delphi程序设计经典>>

书籍目录

第一篇 Delphi概述第1章 Delphi概述1.1 Delphi 7的新特点说明1.2 Delphi功能特点介绍1.3 如何得到程序的帮助1.4 Delphi设计环境介绍1.5 使用组件来设计程序第2章 开始设计程序2.1 类2.2 设计Application项目程序2.3 设计Form和编写程序代码2.4 执行一个程序2.5 执行外部程序第3章 Object Pascal介绍3.1 Object Pascal3.2 基本语法3.3 程序流程3.4 数据类型3.5 子程序的使用第4章 组件介绍4.1 可视化组件4.2 组件的种类4.3 可视化组件介绍第二篇 Delphi的实际编程第5章 Registry注册表5.1 Delphi中的Registry5.2 使用Registry注册表编辑器5.3 与入Registry5.4 读出Registry5.5 记录Form组件信息5.6 记录应用程序的序列号第6章 INI设置文件6.1 INI文件的设计结构6.2 INI的数据类型6.3 读取与写入INI文件6.4 使用INI文件来保存Form信息第7章 对话框7.1 对话框简介7.2 打开文件对话框7.3 各种对话框7.4 自定义对话框窗口第8章 开发绘图应用程序8.1 绘图应用程序简介8.2 自定义一个画图程序8.3 制作多媒体动画8.4 制作条形码及分解文字8.5 在DBGrid组件上画图8.6 快速预览图形范例第9章 键盘及鼠标的应用9.1 键盘及鼠标简介9.2 检查用户所按的键9.3 鼠标使用范例9.4 快速键使用范例9.5 鼠标的拖动第10章 窗口的控制技巧10.1 Form简介10.2 Show和ShowModal的不同10.3 MDI窗口的应用10.4 Frames窗口的应用10.5 如何用于子程序产生Form第11章 文件及目录的使用11.1 新增删除文件及目录11.2 读取文件11.3 写入文件11.4 查找文件11.5 文件群体的文件名更改第三篇 Delphi的特殊应用第12章 多线程12.1 多线程Thread12.2 创建一个多线程Unit12.3 多线程原理12.4 执行一个多线程12.5 多线程的实例研究第13章 异常处理13.1 异常处理13.2 try...except...end13.3 try...finally...end13.4 异常处理的使用方式13.5 嵌套的异常处理第14章 DLL设计方式14.1 DLL的设计结构14.2 如何制作一个DLL文件14.3 快速创建DLL文件14.4 创建一个专业的DLL第15章 开发网络应用程序15.1 网络简介15.2 从主机获得时间TIdTime15.3 从主机获得日期和时间TIdTime15.4 传送信息给主机TIdEcho15.5 查询服务器信息TFinger15.6 自定义一个浏览器TWebBrowser15.7 制作FTP应用程序IdFTP15.8 发送电子邮件15.9 测试网络IP或网址TIdcmpClient15.10 转址服务器的制作IdMappedPortTCP第四篇 Delphi数据库程序实际编程第16章 数据库开发环境16.1 快速程序开发环境16.2 如何使用BDE16.3 如何使用BDE Administrator16.4 如何使用Database Desktop16.5 如何使用SQL Explorer16.6 如何使用SQL Monitor16.7 如何使用Data Pump16.8 如何使用ODBC第17章 数据库的连接和存取17.1 如何连接数据库17.2 数据库连接范例17.3 数据控制中组件Data Controls17.4 TTable数据组件范例17.5 TQuery数据组件范例17.6 利用TQuery进行添加、修改或删除操作17.7 利用TQuery实现事务功能17.8 使用TQuery修改数据表第18章 数据库查询18.1 认识SQL查询18.2 基本查询18.3 组合查询18.4 临时保存查询第19章 数据打印Rava Report19.1 Rava Report简介19.2 Rava报表文件设计的第一步19.3 基本报表制作19.4 基本数据报表19.5 竖式报表制作19.6 公式报表制作19.7 复合页报表制作19.8 标签报表制作19.9 条形码报表制作19.10 群组报表制作19.11 引用对应字段19.12 子报表制作19.13 输入报表第五篇 附加的范例与附录第20章 UML应用20.1 UML简介20.2 ModeMaker简介第21章 Image Editor的使用21.1 Image Editor功能简介21.2 制作一个.res文件21.3 制作一个.dcr文件21.4 制作一个.bmp文件21.5 制作一个.ico文件21.6 制作一个.cur文件第22章 游戏设计范例22.1 记忆训练游戏22.2 拼图游戏22.3 回答问题(图形篇)22.4 回答问题(文字篇)22.5 射击游戏22.6 速读游戏附录A Delphi的安装附录B Delphi函数补充说明B-1 字符串处理函数1B-2 字符串处理函数2B-3 文件相关函数B-4 不同格式之间的转换B-5 浮点数格式的转换B-6 日期时间函数1B-7 日期时间函数2B-8 系统内存的颜色值B-9 颜色的值B-10 颜色相关函数B-11 指针的代号B-12 指针相关函数B-13 系统信息变量B-14 日期变量名称1B-15 日期变量名称2B-16 系统的错误信息

章节摘录

第8章 开发绘图应用程序 很多人以为Delphi在设计Windows应用程序方面是非常好的开发工具，可能很多人不知道Delphi也可以设计出很好的多媒体应用程序，尤其是Delphi有Canvas的属性，多了这些功能：Delphi可以在组件上绘制出许多的图形。

利用这些属性，将一些文字转换成图形，或将图形转换成文字，这其中最好的应用，就是在开发条形码的应用程序之中，也因为如此，我们可以利用这种功能来完成条形码打印或自行设计条形码的应用程序。

在本章之中，我们会使用几种绘图组件，一个是组件本身可以产生的图形，例如TShape，它本身就是做几何图形的组件，因此使用方式很简单。

另外一种是TImage和Canvas属性等，它们可以加载图形，而且可以利用快速重复显示图形的功能，来做一个简单的动画。

还有一些是属于组件的属性设置，例如TPaintBox，可以设置颜色等。

虽然Delphi可以使用Canvas来设计动画，也可以加载GIF文件来显示动画，但是所出现的最大问题就是图形会产生延迟覆盖，也就是当下一张图还未将Canvas覆盖前，上一张图就已经清除了，所以会有空白的界面出现，这是Delphi比较大的问题，虽然我们可以用很多方式来克服，但是如果用户是要开发超大型的多媒体或游戏时，必须先考虑是否有足够的能力和时来做这些绘图模块。

图形和多媒体的元素，可以让应用程序更加的耀眼夺目。

多媒体最重要的一环，就是图形的外观和声光的效果，但是多媒体文件的格式很多，不一定是每个文件或每个程序都可以跨平台被调用，因此我们在设计多媒体程序时，必须先对其平台支持文件的格式先有所了解才行。

<<Delphi程序设计经典>>

编辑推荐

《Delphi程序设计经典》以完整的范例和有效的说明，让读者在短时间内学会Delphi，并且利用现有的范例来解决实际项目中的问题。

Delphi第七代最大的改进就是增加了Indy网络组件和Rave Report数据库报表，并且支持UML及Windows x P的程序制作。

读者在编写程序时，可以利用这些新功能，使我们开发的系统更加稳定有效。

《Delphi程序设计经典》特点：
1.循序渐进 根据Delphi的特点，由浅入深，编排每个章节所适合的范例。

2.范例式教学 以范例引导的方式指导读者学习，以范例来说明每一个重点，使学习更加有效

3.强而有力的程序范例 《Delphi程序设计经典》包含数据库、报表、网络和多媒体等应用程序范例，一应俱全

4.详细指令说明与整理 对于指令有详细的说明，并将常用的指令整理在附录中，以节省读者的学习时间

5.免费的范例源程序 各种精彩范例包括：网络程序、绘图程序、条码程序、报表程序、多媒体程序、拼图游戏、档案管理和数据库程序等，可到www.sciencep.com下载

快速进入Delphi世界：
深入的数据库分析 完整的网络程序（含Indy组件） 精彩的Rave Report制作 完美的UML、Model Maker与Delphi组合 以解释 范例 剖析为范本，

——为您诠释。

<<Delphi程序设计经典>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>