

<<Delphi程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Delphi程序设计>>

13位ISBN编号：9787811232141

10位ISBN编号：7811232146

出版时间：2008-3

出版时间：清华大学

作者：张菊

页数：281

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>>

前言

Delphi是 Borland公司继Borland C++之后又一个使其步入辉煌的开发工具。Delphi不仅具备超越Visual Basic和Power Builder的可视化快速开发能力，拥有与Java和C#媲美的面向对象开发机制，而且拥有与C++一样的对Windows底层的良好控制能力。

本书吸取国内外教材的先进经验，结合国内高职高专学生的实际情况，坚持做到以丰富的实例来突出Delphi的编程特性。

教材以语法介绍与可视化设计并重，重点介绍基本理论、基础知识和基本实用技能，强调实用性。为适应高职高专学生的学习，本书在编写过程中注意了难点的分解，本书所选用的实例力求做到典型、生动且易于理解，实例和对应知识点有机结合，图文并茂，代表性强。

本书从案例出发，由浅入深，全面系统地介绍Delphi 7.0的基础知识及开发的技巧和应用，展示：Delphi 7.0强大的功能和易用性。

全书共分11章。

第1章Delphi概述：主要介绍Delphi 7.0的特点，Delphi 7.0的集成开发环境、Delphi 7.0的使用方法等。

第2章Object Pascal语言：主要介绍Object Pascal语言基础，面向对象编程的基本概念和方法等。

第3章常用组件：主要介绍Delphi编程中常用的组件和使用方法及案例等。

第4章菜单设计：主要介绍主菜单和弹出式菜单组件，菜单的设计与使用。

第5章窗体设计：主要介绍窗体的主要属性、事件、方法、多窗体技术、利用模板生成各种窗体，多窗体间切换、调用和共享等技术。

第6章图形、图像与多媒体技术：主要介绍Delphi 7.0中绘制和处理图形图像所需的基本对象、基本方法及使用技巧。

第7章调试技术与异常处理：主要介绍Delphi提供强大的异常处理机制，包括调试器的设置与使用、控制程序的执行、断点设置、监视变量、表达式和属性值等。

第8章数据库编程：主要介绍BDE和ADO数据集组件中Table组件、Query组件和数据控制组件中的一些组件的属性、事件和方法；并结合实例阐明了Delphi中的数据库编程。

第9章报表设计与打印：主要介绍报表设计器Rave Reports 5.0、Rave组件、简单报表、多页报表及数据库报表的制作方法。

第10章Internet编程基础：主要介绍Internet的相关概念，重点讲述了TCP / IP协议及其常用术语；通过案例讲述了Web浏览器的创建与运行，最后通过一个简单的ISAPI统计程序，讲述了Web服务器的实现。

第11章DLL的应用：讲述了使用DLL的基本知识，介绍了在Delphi环境下如何创建和使用DLL、调用DLL，以及利用DLL，实现窗体重用等技术。

本书中所有的程序都是在Delphi 7.0环境下调试通过的。

<<Delphi程序设计>>

内容概要

本书从实用、易懂的角度出发，系统地介绍了利用Delphi集成开发环境开发应用程序的知识和方法。全书分11章，分别介绍了Delphi 7.0概述、Object Pascal语言基础、常用组件、菜单设计、窗体设计、图形图像多媒体技术、调试技术与异常处理、数据库编程、报表设计与打印、Internet编程基础及DLL的应用等内容。

本书在编写时充分考虑了当前高职高专学生的特点，文字叙述通俗易懂，并注重结合案例进行讲解，同时在每章之后都安排了一定量的习题与实训题目用于复习、巩固所学的知识。

本书适合高职高专学校计算机相关专业教材，也适合于Delphi的初学者作为学习和开发Delphi应用程序的参考书。

<<Delphi程序设计>>

书籍目录

第1章 Delphi概述	1.1 Delphi简介	1.1.1 Delphi发展史	1.1.2 Delphi的特点	1.1.3 Delphi7.0的新特点
	1.2 Delphi7.0集成开发环境	1.2.1 主窗口	1.2.2 对象监视器	1.2.3 窗体设计器
	1.2.4 代码编辑器窗口	1.2.5 帮助系统	1.3 设计一个Delphi7.0程序	1.3.1 新建工程
	1.3.2 属性设置	1.3.3 编辑代码	1.3.4 保存工程	1.3.5 编译执行
	1.4 Delphi7.0程序的组成	1.4.1 程序的基本组成	1.4.2 ObjectPascal的单元	1.4.3 工程管理
	本章小结	练习与实训	第2章 ObjectPascal语言	
	2.1 ObjectPascal语言基础	2.1.1 基本字符和符号	2.1.2 常量与变量	2.1.3 运算符与表达式
	2.1.4 语句	2.2 数据类型	2.2.1 简单类型	2.2.2 字符串类型
	2.2.3 结构类型	2.2.4 指针类型	2.2.5 可变类型	2.3 三种结构的程序设计
	2.3.1 顺序控制结构	2.3.2 选择控制结构	2.3.3 循环控制结构	2.4 过程与函数
	2.4.1 基本概念	2.4.2 常用过程与函数	2.4.3 子程序的参数	2.4.4 子程序的嵌套与递归
	2.4.5 变量的作用域	2.5 ObjectPascal面向Object编程基础		
	2.5.1 Object与类的定义	2.5.2 类与单元的关系	2.5.3 类的封装与继承	本章小结
	练习与实训	第3章 常用组件	3.1 按钮及其分类组件	3.1.1 Button组件
	3.1.2 BitBm组件	3.1.3 SpeedButton组件	3.1.4 RadioButton组件	3.1.5 RadioGroup组件
	3.1.6 GroupBox组件	3.1.7 CheckBox组件	3.1.8 Panel组件	3.2 文本编辑组件
	3.2.1 Label组件	3.2.2 Edit组件	3.2.3 MaskEdit组件	3.2.4 MemO组件
	3.2.5 RichEdit组件	3.2.6 ListBox列表框组件	3.2.7 组合框组件	3.2.8 滑块型组件
	3.3 工具栏与状态栏组件	3.3.1 ToolBar组件	第4章 菜单设计
	第5章 窗体设计	第6章 窗体设计	第7章 图形、图像与多媒体技术	第8章 调试技术与异常处理
	第9章 数据库编程	第10章 Internet编程基础	第11章 DLL的应用	参考文献

章节摘录

20世纪80年代末多媒体技术出现以后,计算机不仅能处理数字和字符,还能处理声音、图像和动画等综合信息。

Delphi7.0在图形图像多媒体制作和处理方面有着强大的支持功能,它提供了很多的图形和图像组件,灵活使用这些组件,可以设计出丰富多彩、生动直观的画面、人机交互界面及多媒体播放器等。

6.1图形图像组件 图形和图像是人们经常接触的信息载体,是多媒体技术的重要组成部分。

在计算机领域中,图形和图像是两个不同的概念。

通常图形是指用计算机绘制的画面,比如直线、矩形、圆、任意线形,等等。

而图像是指由输入设备捕捉的实际场景画面或是以数字化形式存储的任意画面,是真实场景的影像。

在Delphi7.0中,用户可以使用多种组件绘制图形和图像。

绘制图形操作通常在对象的画布(Canvas)上进行,而不是直接绘制在对象上。

Canvas是Delphi7.0中几乎所有图形组件都具有的一个属性,其优点是能有效地管理资源和设备快捷菜单,不管是向屏幕、打印机输出图像还是绘制图形,在程序中都可以使用相同的方法。

6.7.1Tcanvas对象 画布(Canvas)不是一个组件,不能单独使用,它是Delphi中很多图形组件都具有的一个属性,同时它本身也是一个对象,有自己的属性和方法。

在Delphi中,绘图操作通常作用在对象的画布属性上,而不是直接绘制在对象上。

使用画布的好处是,不管是向窗体、列表框或者位图上绘图,都只需要使用画布的方法来完成。

比如,Canvas可以依赖TForm对象,使TForm具有绘图能力,然后就可以通过Canvas的方法实现画图的功能。

<<Delphi程序设计>>

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>