

用C Builder编写Tray程序 PDF转换可能丢失图片或格式，建议
阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/133/2021_2022__E7_94_A8C__Buil_c97_133818.htm

Tray(托盘)是Windows9x任务条上的一个特殊区域，它的技术名称为“任务栏布告区”，一些软件(如金山词霸)运行时会在托盘上放置一个图标，使用户一眼就能知道这个程序正在后台运行，要想激活它也很容易，通常只需单击一下这个图标即可，非常方便。Tray的编程比较特殊，但并不难，主要包括图标、工具提示和消息等三个方面，它是Shell编程的一部分。ShellAPI提供了ShellNotifyIcon函数，用它可以增加、删除或者修改托盘中的图标，在托盘上放置图标后，Windows Shell会负责把发生在图标上的鼠标事件通知应用程序。ShellNotifyIcon函数定义如下：

```
WINSHELLAPI BOOL WINAPI ShellNotifyIcon(DWORD  
dwMessage,PNOTIFYICONDATA pnid). dwMessage表示要完成的  
的操作：NIMADD(增加图标)、NIMDELETE(删除图标)
```

```
、NIMMODIFY(修改图标或提示文本)，pnid是一个指  
向NOTIFYICONDATA结构的指针，结构的定义如下：
```

```
typedef struct NOTIFYICONDATA{ DWORD cbSize;//结构所占  
的字节数，必须用结构的大小来初始化。 HWND hWnd;//接  
受Tray图标消息的窗口句柄 UINT uID;//由应用程序定义的图  
标ID UINT uFlags//用来鉴别那些需要改变其值的域
```

```
， NIF_ICON表示hIcon有效，可用来修改图标
```

```
， NIF_MESSAGE表示uCallbackMessage有效，用来定义消息
```

```
， NIFTIP表示szTip参数有效，可修改工具提示。 UINT
```

```
uCallbackMessage//应用程序定义的消息 HICON hIcon//Tray
```

图标的句柄 `char szTip[64].//工具提示的文本`
`}NOTIFYICONDATA`. 下面我们就通过一个具体例子来说明实现方法，程序运行时不会显示主窗体，只在托盘上增加一个图标，双击图标可关闭程序。程序运行时托盘区显示如下：
新建一个工程，放置一个Timer控件到窗体上。打开unit1.h文件，增加头文件说明 `#include`，在TForm1定义的private段增加一些数据成员和方法的声明：
`unsigned int iconmessage.//定义的消息`
`void AddTrayIcon().//在托盘上增加图标`
`void RemoveTrayIcon().//从托盘中删除图标`
100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com