

用C制作具有HTML风格的动态按钮 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/253/2021_2022__E7_94_A8C___E5_88_B6_E4_c97_253810.htm

在浏览网页时，各种各样制作精美的动态按钮常常令人惊羨不已。这种按钮平常默默无闻，当鼠标经过时，立即一跃而出，在鼠标变为手形的同时，图形也变得更加亮丽，有的还发出特有声音，将你的注意力瞬间抓了过去；而当鼠标移开之后，一切又恢复原样，以免分散你对新焦点的注意。如果我们能用C Builder实现这种效果，那么一定会给所开发的应用程序增色不少。在C Builder中，适合制作动态按钮的构件是SpeedButton。虽然SpeedButton可以通过1个16 × 64像素的位图来显示按钮处在抬起、禁止、按下与保持按下的不同状态，但要实现HTML风格的按钮，还得要通过编程来实现。选择1副所钟意的位图取名为start.bmp。用图形制作软件(如photoshop)将其转换为黑白图形存为start1.bmp。这2个位图分别是按钮在鼠标经过时及平时显示的图形。同时还选取1个声音文件(不要太长)，假设其名为crush.wav。打开纯文本编辑软件(如notepad)，输入以下内容：
crush WAV crush.wav start BITMAP start.bmp
start1 BITMAP start1.bmp
保存为资源文件mysrc.rc。启动Builder，打开新工程，将资源文件mysrc.rc添加进项目中。你也可以通过BIN目录下的brcc32.exe将RC文件编译为RES文件，然后用 #program resource "*.res" 语句将其联编进项目中。本文采用更简单的前一种方法。在当前窗体上加入新的SpeedButton，取名为StartSpeedButton。属性按下表设置：
Caption 空 Cursor crHandPoint Flat true Hint 单击以..... Glyph

None Showhint true 注意：在设计阶段，按钮的Glyph属性最好不要先行指定为start1.bmp。打开所对应的头文件，在其中的private项中增加 Graphics::TBitmap *start,*start1 ; //定义位图 Char *chWavHandle.//定义声音句柄 在主表单的CPP文件的表单创键事件(onCreate)所对应的函数中先初始化位图， start=new Graphics::TBitmap(). start1=new Graphics::TBitmap(). 初始化后再载入位图 start->Handle=LoadBitmap(Hinstance, "start").//从内存中载入位图 start1->Handle=LoadBitmap(Hinstance, "start1"). 载入声音文件 HRSRC temp=FindResource(Hinstance,"crush", "WAV").//从内存中载入声音 HGLOBAL h=LoadResource(Hinstance,temp). ChWavHandle=(char *)LockResource(h). 先在浮动按钮上显示普通的黑白图形 StartSpeedButton->Glyph->Assign(start1). 在初始工作完成后，好的习惯应及时释放所占用的资源。在主表单的OnDestroy事件所对应的函数中加入 0delete chWavHandle. 0delete start1,start. 至此，第一步已经结束，试着运行一下，鼠标形状变化、按钮突起及动态提示已经有了，最后再让我们来完成图形变化及声音提示。在做这部分工作之前，可回想一下浏览网页的情况。我们的动态按钮的响应步骤应该是：鼠标移入按钮时，图形由黑白变为彩色，同时发出声响(以后称之为点亮按钮)；移出时图形再变回黑白，但此时不发出声响。因此应让程序知道什么时候鼠标正好移入、什么时候正好移出。在头文件的private项中增加状态变量 bool blStart. 在主表单文件的OnCreate中为其设置初始值 blStart=true.// 在TRUE状态下，一旦发生OnMouseMove事件就可以点亮按钮 选中SpeedButton按钮，在其OnMouseMove事件所对应的函

数StartSpeedButtonMouseMove()中增加 if(blStart)//可以点亮按钮 { StartSpeedButton->Glyph->Assign(start).//变为彩图 // 通过chWavHandle句柄调用内存中声音文件

SndPlaySound(chWavHandle,SND_MEMORY|SND_SYNC).

blStart=false.// 再发生OnMouseMove事件不可以点亮按钮 } 当然，还必须在鼠标离开按钮时再将图形恢复为黑白。如何才能知道鼠标离开呢？比较原始的办法自然是用鼠标的坐标位置来判断，但这样很费力。一个巧妙的招数是用包含(在位置上)此按钮的其它部件的OnMouseMove事件来判断(注意：选用的外围部件相对于此按钮来说需有足够的纵深，否则，一旦鼠标移动太快，有可能会漏过OnMouseMove事件而发生紊乱。

确决的办法是，再加上更外围的部件的OnMouseMove事件来双保险)。以按钮的外围部件是主表单MainForm为例，在其OnMouseMove事件所对应的函数MainFormMouseMove()中加入 if(!blStart)//鼠标正好由按钮内移出

StartSpeedButton->Glyph->Assign(start1).// 图形恢复黑白
blStart=true.//为鼠标重新进入按钮作准备 最后在主表单CPP文件前部加入为SndPlaySound提供声明的头文件 #include 编译运行，哈哈，一切正如所想的，我的按钮也具备了HTML风格，你还不赶紧行动。注：以上程序在 Builder 4.0/win98环境下运行通过。这里所说的主表单也可以是包含动态按钮的表单。

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

。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

。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

。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