

如何用Delphi编写自己的可视化控件(2)计算机二级考试 PDF  
转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/565/2021\\_2022\\_\\_E5\\_A6\\_82\\_E4\\_BD\\_95\\_E7\\_94\\_A8D\\_c97\\_565698.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/565/2021_2022__E5_A6_82_E4_BD_95_E7_94_A8D_c97_565698.htm) 2009年下半年全国计算机等级考试你准备好了没?考计算机等级考试的朋友,2009年下半年全国计算机等级考试时间是2009年9月19日至23日。更多优质资料尽在百考试题论坛 百考试题在线题库 定义完这些TBitmap类型的变量的属性后，上面讲的create过程和destroy过程中就需要编写代码了。因为TBitmap也是一个类，所以在create过程中必须创建，在destroy过程中必须释放掉(free)。这里所指的inherited语句是用于指明该过程是从祖先类类中继承来的。（这个一定不能掉）。因为我们编写的是可视化控件，所以必须在控件上画图。我们这个控件的祖先类TGraphicControl中封装有一个Canvas（画布）对象，我们可以直接使用它来画图。如果你对画布的使用还不太熟悉，最好去找一本书来看一看。下面要做的工作就是画图了。如何在控件上画图呢？祖先类TGraphicControl中有一个Paint事件，当控件需要重画时便会自动触发。我们现在要做的就是为这个事件编写一段程序。首先在protected后定义一个Canvas对象。由于它是祖先类中已有的，所以不需要加任何说明。我们将使用这个对象来画图。接着，就要定义一个Paint过程，编写绘制控件的代码。先在public后定义Paint过程。由于它是由祖先类触发的，而不是由用户调用的，所以后面必须加上override，否则，该控件将会由于Paint过程永远不会被调用而不成为可视化控件。下面我们就来编写Paint过程的代码。该文章所附的源程序的Paint过程中

的T\_Height等变量是用来保存滚动条中按钮、滑块等的大小的，这部分程序和普通的Application中的程序差别不大，大部分都是对画布进行操作，相信大家一看就明白。值得注意的是下面对FAutoSize变量的判断，FAutoSize是和该控件的属性AutoSize相关联的布尔型变量，是用来设置这个控件的大小是否随图片的大小而变化的。注意，在控件的代码中，一般都不直接调用属性，而是使用与其相对应的的变量。2009年上半年全国计算机等级考试参考答案请进入计算机考试论坛  
2009年全国计算机等级考试报名信息汇总  
2009年NCRE考试有新变化  
2009年全国计算机等级考试大纲  
2009年上半年全国计算机二级考试试题及答案  
2009年上半年全国计算机等级考试试题答案汇总  
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](http://www.100test.com)