

# Простые DLL

- 1. Чтобы не таскать отдельных за своей программой - картинка будет находится в ресурсах библиотеки/программы (это смотря куда её запихнуть!!!).
- К тому же отдельный файл легко можно удалить - и все, наша программа останется без картинки.
  
- 2. Нам надобно научиться это делать. Не так ли?

# Сначала мы создадим папку, где разместим проект.

- У меня путь к ней будет такой:  
D:\DLL

# Теперь

Берем любую картинку с расширением BMP, лучше не очень большую. Смысла в большой нету.  
Копируем её в нашу папку.

Картинку у меня зовут так:

kartinko.bmp

Теперь открываем Delphi. (У меня, как вы наверное знаете, на данный момент стоит 7 версия. Надо ставить Rad... но лень...)

Теперь создаем DLL. Создавать будем так:

File -> New -> Other -> DLL Wizardm

Создав библиотеку мы сразу же сохраняем её в нашу папку. Я назвал проект DLLProj.dpr. (Мне кажется и 200 раз напомнить про сохранение будет как впервой)

# Внимание!!! сворачиваем, а не закрываем Delphi.

- Открываем любой текстовый редактор я предпочитаю Notepad++ или Sublime Text. Создаем пустой текстовый документ. Сохраняем его в нашу папку под следующим именем:
  - resbmp.rc

**Примечание:** в дальнейшем, если у вас имена файлов не совпадают с моими - настоятельно рекомендую везде писать имена СВОИХ файлов, а не моих

# Теперь пишем в этом файле:

```
KARTINKO BITMAP kartinko.bmp
```

Что это такое?

Это описание файла ресурсов с одним пунктом данных внутри.  
Это - наша картинка.

Тут:

KARTINKO - имя, с которым данные будут помещены в ресурс.

BITMAP - тип данных.

kartinko.bmp - файл, откуда эти данные(картинка) берутся.

Теперь сохраняем файл. Текстовый редактор закрываем.

Теперь запускаем командную строку  
Windows(cmd), и пишем в ней

**следующее:**

```
Brcc32 D:\DLL\resbmp.rc
```

**Напоминаю:** в дальнейшем, если у вас имена файлов не совпадают с моими - настоятельно рекомендую везде писать имена СВОИХ файлов, а не моих.

Если все прошло успешно и компилятор ресурсов, который мы вызывали в командной строке, не выдал никаких ошибок - в нашей папке должен появиться файл:resbmp.res

# Разворачиваем делфи

- Все остальные наши манипуляции будут происходить там.
- Теперь подключим наш ресурс к нашей же(ну надо же!!!) DLL, с помощью директивы компилятора {\$R}:
  - {\$R resbmp.res}

- Теперь жмем пункт меню New -> Form. Создаем форму.

Кладем на форму два компонента - TImage и TButton.

# Я уверена в вашей голове мысли аля

Так зачем мы выполняли столько манипуляций, когда можно добиться того же результата просто загрузив нужную картинку в Image с помощью свойства Picture?

Эээ... Товарищи... Надо все уметь делать вручную  
Так вот. Положили мы теперь эти компоненты. Что дальше?

А дальше тыкаем два раза на кнопке мышью, чтобы создать обработчик события OnClick.

В нем мы будем загружать картинку из ресурсов в DLL в наш компонент TImage.

Как вообще можно загрузить картинку из ресурсов? Вариантов очень много. Это и многофункциональный LoadImage, и более мелкоспециализированные функции типа LoadBitmap, LoadIcon, это и ресурсный ПОТОК...

- В TBitmap можно еще загрузить с помощью метода:
  - [LoadBitmap](#) – самый простой способ.

Их очень много, кто хочет стать системным программистом, оценит идею)

Как видно из описания функции - первый параметр это дескриптор модуля, откуда будет браться ресурс. В нашем случае это HInstance.

Второй параметр это имя картинки в ресурсе:

- Теперь осталось только написать в обработчике OnClick нашей злосчастной кнопки код на загрузку картинки из ресурса:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
begin  
    Image1.Picture.Bitmap.Handle := LoadBitmap(HInstance,  
        'KARTINKO');  
end;
```

Теперь нам осталось только где-то создать наше окошко. Напишем все в самой точке входа DLL(вообще есть всякие DLL\_PROCESS\_ATTACH, DLL\_PROCESS\_DETACH, но с ними мы заморачиваться не будем, а сделаем все просто и ясно

```
library DLLProj;

uses
  SysUtils,
  Classes,
  FormDLL in 'FormDLL.pas' {Form1};

{$R resbmp.res}

begin
  Form1 := TForm1.Create(nil);
  Form1.ShowModal;
  Form1.Free;
end.
```

# Да. Именно так теперь выглядит код самой библиотеки.

- Теперь жмем File->Save all. Сохраняем рядом с проектом библиотеки еще несохраненную форму. Ну и саму DLL естественно сохраняем.  
Теперь компилируем с помощью CTRL+F9 и спокойно жмем File->Close ALL.

Далее создаем новый проект: File->New->Application.

Бросаем на форму кнопку.

# Пишем в её обработчике:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);  
var  
    LDllHandle : THandle;  
begin  
    LDllHandle := LoadLibrary('DllProj.dll');  
    FreeLibrary(LDllHandle);  
end;
```

Сохраняем проект в нашу папку.  
Компилируем. Запускаем. Все. Аплодисменты.