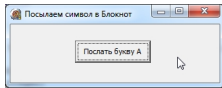


Для того, чтобы отправить символ в другое приложение из Вашего нужно проделать ряд операций. Сначала нужно узнать идентификатор окна чужого приложения. Затем находим идентификатор поля ввода или текстового поля. И наконец, отправляем символ при помощи **SendMessage**.



Код, который при нажатии на кнопку отправляет букву А в Блокнот Windows. Блокнот должен быть запущен.

```
procedure TForm1.btnSendCharClick(Sender: TObject); var wnd: HWND; child: integer;
begin { Находим главное окно приложения } wnd:= FindWindow('Notepad', nil); {
Находим поле ввода текста } child:= ChildWindowFromPoint(wnd, point(50, 50)); {
Посылаем символ в поле ввода (букву А) } SendMessage(child, WM_CHAR, Ord('A'), 0);
end;
```

Пример с отправкой целой строки и установкой курсора в заданную позицию:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject); var wnd: HWND; child: integer;
s:string; begin s:= 'Any text...'; { Находим главное окно приложения } wnd:=
FindWindow('Notepad', nil); { Находим поле ввода текста } child:=
ChildWindowFromPoint(wnd, point(50, 50)); //SendMessage(child,EM_SETSEL,5,5); //
установить курсор в заданную позицию
SendMessage(child,EM_REPLACESEL,10,lparam(PChar(s))); // 10-позиция курсора,s-строка
{ Посылаем символ в поле ввода (букву А) } // SendMessage(child, WM_CHAR, Ord('A'),
0); end;
```