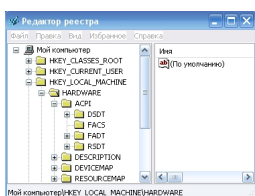


Реестр Windows - это простая база данных, которая используется для хранения информации конфигурации (последний размер окна и позиция, пользовательские настройки и конфигурации, а также другие конфигурационные данные). Также реестр содержит информацию Вашей конфигурации Windows.

Реестр хранится как *бинарный файл*. Для того, чтобы просмотреть его, запустите **Regedit.exe**

(*редактор реестра Windows*

), который находится в директории Windows. Информация в редакторе реестра организована так же, как в Проводнике Windows. Вы можете использовать Редактор реестра для просмотра информации реестра, изменять или добавлять в него какие-либо данные.



**Внимание:** изменение реестра может привести к выходу системы из строя! Конечно, если Вы не знаете, что Вы делаете.

### INI против Реестра

В старых версиях Windows для хранения настроек приложений и самой Windows, информация хранилась в INI файлах. Самое страшное в том, что это простые текстовые файлы, которые пользователь может легко редактировать, изменять их и даже удалить.

В 32-разрядных версиях Windows Microsoft рекомендует использовать реестр для хранения информации приложений, где пользователи не смогут изменить данные, и тем самым навредить приложениям и самой системе.

Delphi обеспечивает полную поддержку изменений записей в системном реестре через класс **TRegistry**.

### Запись в реестр

Как уже упоминалось, основные операции - это чтение информации из реестра и запись ее в реестр.

В следующем примере мы будем менять обои для Рабочего стола Windows, а также отключать **ScreenSaver** Windows при помощи класса **TRegistry**. Перед тем, как использовать класс

**Registry**

нужно добавить модуль

**Registry**

в раздел

**uses**

Вашей программы.

```
uses { ... }, Registry; procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject) ; var reg:
TRegistry; begin reg:= TRegistry.Create; with reg do begin try if
OpenKey('Control Panel\Desktop', False) then begin // Поменять обои и замостить
Рабочий стол reg.WriteString ('Wallpaper', 'C:Windows\CIRCLES.bmp') ;
reg.WriteString ('TileWallpaper', '1') ; // Отключаем ScreenSaver (('0'=disable, '1'=enable)
reg.WriteString('ScreenSaveActive', '0') ; // сразу же обновить изменения
SystemParametersInfo (SPI_SETDESKWALLPAPER, 0, nil,
SPIF_SENDWININICHANGE) ; SystemParametersInfo (SPI_SETSCREENSAVEACTIVE,
0, nil, SPIF_SENDWININICHANGE) ; end finally reg.Free;
end; end; end;
```

Две строчки кода, которые начинаются с **SystemParametersInfo** принуждают Windows обновить обои и заставку немедленно. Когда Вы запустите приложение, то сразу же поменяются обои на изображение из файла Circles.bmp, если, конечно, такой файл находится в заданной директории. А экранная заставка теперь будет отключена.