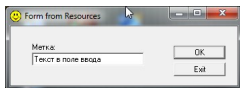


Для уменьшения размера исполняемой программы, форму можно, как вариант, загружать из ресурсов. Для этого нужно создать форму с необходимыми компонентами в любом редакторе ресурсов и сохранить файл ресурсов с расширением *.res в папке с программой.



Создаем проект *File -> New -> Application*. Удаляем из него форму и сохраняем в папку проекта. Открываем модуль проекта и начнем создавать программу.

Первым делом добавим используемые модули:

```
uses Windows,Messages,SysUtils;
```

Определим константы для нашей программы (имена кнопок, полей ввода, заголовков программы и т.д.).

```
const AppTitle: PChar = 'Form from Resources'; szCaption: PChar = 'Information';  
szMessage: PChar = 'Была нажата кнопка ОК'; szEdit: PChar = 'Текст в поле ввода';  
DIALOG = 100; IDC_EDIT = 1001; IDC_LABEL = 1002; IDC_OK = 1003;  
IDC_CLOSE = 1004;
```

ID элементов управления можно посмотреть в редакторе ресурсов. У меня DIALOG=100 (диалоговое окно), IDC_OK=1003 (кнопка ОК), IDC_CLOSE=1004 (кнопка Выход), IDC_LABEL=1002 (метка) и IDC_EDIT=1001 (поле ввода).

Далее определяем переменные экземпляра программы и иконки.

```
var Inst,hIcon:integer;
```

Пишем процедуру обработки окна:

```
function DlgProc(hWin,uMsg,wParam,lParam: integer): integer; stdcall; begin result:= 0;  
case uMsg of WM_INITDIALOG: // Инициализация диалогового окна  
begin hIcon:= LoadIcon(hInstance,'MAINICON'); // загружаем иконку из ресурсов  
SendMessage(hWin, WM_SETICON, ICON_BIG, hIcon); // назначаем ее нашему окну  
SetWindowText(hWin, AppTitle); // Выводим заголовок окна end; WM_COMMAND:  
begin if wParam = IDC_OK then begin // если нажата кнопка ОК
```

```
MessageBox(hWin, szMessage, szCaption, MB_OK+MB_ICONINFORMATION);
SetDlgItemText(hWin, IDC_EDIT, szEdit);    end    else if wParam = IDC_CLOSE then
// Если нажата кнопка выхода из программы    EndDialog(hWin, 0);    end;
WM_CLOSE: // При закрытии окна, щелкнув по крестику закрытия окна
EndDialog(hWin, 0);    end; end;
```

Ну, и инициализация всей программы, собственно с этих строк программа и начнет свою работу.

```
begin {$R dialog.res} Inst:= hInstance; asm push 0 push offset DlgProc push 0
push DIALOG push Inst call DialogBoxParam end; end.
```

Первым делом мы подключили файл ресурсов директивой \$R, затем назначаем переменной Inst хэндл нашего экземпляра приложения. Далее идет ассемблерная вставка, которой мы создаем диалоговое окно. DIALOG - указатель на нашу форму в ресурсах. DlgProc - цикл обработки сообщения, т.е. процедура обработки диалогового окна. Описание функции **DialogBoxParam** можно посмотреть в справке Delphi.

Здесь можно скачать [исходный код программы](#) и [исполняемый файл](#) .