

# TthResCollection

## Description

Chaque ressource (élément de la Collection) :

- \* est identifiée par un nom : ResName
- \* a une ressource string : ResString (par défaut = " )
- \* a une ressource integer : Tag (par défaut = -1)
- \* peut avoir en plus :
  - une ressource Bitmap : ResBitmap
  - ou**
  - une ressource Stream : ResStream

### Remarques concernant ResName

- 1) Il n'y a pas de distinction majuscules/minuscules
- 2) Le composant, en lui-même, n'interdit pas deux ou plusieurs ressources portant le même nom, n'interdit pas un nom vide. Il vous appartient de gérer cela dans le programme.

## Utilisation

```
uses ThResCol;  
  
var  
  RC : TThResCollection;  
...  
RC:= TThResCollection.Create;
```

Ajout d'une ressource string et integer  
Je lui donne le nom "RES1"

```
with RC.AddRes('RES1') do  
begin  
  ResString:= 'Mon message';  
  Tag:= 1200;  
end;
```

Ajout d'une ressource Bitmap "BMP01" à partir d'un fichier

```
with RC.AddRes('BMP01') do  
  SetResBitmap('mon image.bmp');
```

Ajout d'une ressource Bitmap "BMP02" à partir d'un Bitmap

```
with RC.AddRes('BMP02') do  
  SetResBitmap(MonBitmap);
```

Ajout d'une ressource Texte brut "TEXTE01" à partir d'un fichier

```
with RC.AddRes('TEXTE01') do  
    SetResStream(RES_TEXT, 'mon fichier.txt');
```

Ajout d'une ressource Texte brut "TEXTE02" à partir d'un Tmemo

```
var  
    S: TMemoryStream;  
  
S:= TMemoryStream.Create;  
try  
    Memo1.Lines.SaveToStream(S);  
    with RC.AddRes('TEXTE02') do  
        SetResStream(RES_TEXT, S);  
finally  
    S.Free;  
end;
```

Ajout d'une ressource Texte enrichi "TEXTE03" à partir d'un fichier

```
with RC.AddRes('TEXTE03') do  
    SetResStream(RES_FORMATEDTEXT, 'mon fichier.rtf');
```

Ajout d'une ressource Texte enrichi "TEXTE04" à partir d'un TRichEdit

```
var  
    S: TMemoryStream;  
  
S:= TMemoryStream.Create;  
try  
    RichEdit1.Lines.SaveToStream(S);  
    with RC.AddRes('TEXTE04') do  
        SetResStream(RES_FORMATEDTEXT, S);  
finally  
    S.Free;  
end;
```

Ajout d'une ressource "JPEG01" à partir d'un fichier

```
with RC.AddRes('JPEG01') do  
    SetResStream(RES_JPEG, 'mon fichier.jpg');
```

Ajout d'une ressource "ICON" à partir d'un fichier

```
with RC.AddRes('ICON') do  
    SetResStream(RES_ICON, 'mon fichier.ico');
```

Ajout d'une ressource "WAVE01" à partir d'un fichier

```
with RC.AddRes('WAVE01') do  
    SetResStream(RES_WAVE, 'mon fichier.wav');
```

Exemple d'ajout d'une ressource non définie dans l'unité ThResCol

```
const  
    RES_MP3 = RES_USER + 1;  
  
with RC.AddRes('MP3_01') do  
    SetResStream(RES_MP3, 'mon fichier.mp3');
```

Exemples d'utilisation des ressources  
Il suffit d'appeler la fonction LOADRES(nom de la ressource)

```
ShowMessage(RC.LoadRes('RES1').ResString);  
Canvas.Draw(100, 100, RC.LoadRes('BMP02').ResBitmap);  
RichEdit1.Lines.LoadFromStream(RC.Loadres('TEXTE03').ResStream);
```

LOADRES déclenche une exception si le nom de la ressource n'est pas trouvé.  
Voici une autre méthode pour éviter les erreurs (outre le bloc try...except)

```
var  
    I: integer;  
  
I:= RC.FindRes('BMP01');  
if (I >= 0) and (RC[I].HasBitmap) then  
    Image1.Picture.Bitmap.Assign(RC[I].ResBitmap);
```

Si vous connaissez l'indice de la ressource dans la Collection, vous pouvez aussi faire :

```
ShowMessage(RC[0].ResString);
```

Il peut être utile de consulter le type de ressource

```
with RC[3] do  
    if ResType = RES_TEXT then ...
```

Pour supprimer une ressource

```
var  
    I: integer;  
  
I:= RC.FindRes('BMP01');  
if I >= 0 then RC.DeleteRes(I);
```

Pour supprimer toutes les ressources

```
RC.Clear;
```

Pour modifier une ressource existante, il suffit de l'appeler et de modifier ses propriétés  
Même le nom de la ressource peut être modifié.

```
with RC.LoadRes('RES2') do  
begin  
  ResName:= 'TEXTE05';  
  // effacement des éventuelles ressources bitmap ou stream  
  if ResType <> RES_NO then ClearResourceData;  
  SetResStream(RES_TEXT, MonStream);  
end;
```

Sauvegarde des ressources dans un fichier

```
RC.SaveToFile('Mes ressources.r');
```

Chargement des ressources à partir d'un fichier

```
RC.LoadFromFile('Mes ressources.r');
```