

PEnset(m_hPE, PEP_nSUBSETS, 4); 设置子集个数，这个属性定义该对象将包含的子集数。

PEnset(m_hPE, PEP_nPOINTS, 20); 设置子集点数

PEvsetcellEx (m_hPE, PEP_faXDATA, s, p, &fX);传输数据到对象X轴的

PEvsetcellEx (m_hPE, PEP_faYDATA, s, p, &fY);传输数据到对象Y轴的

PEnset(m_hPE, PEP_nDATASHADOWS, PEDS_SHADOWS); 此属性控制是否阴影或三维效果将被用于绘制方法的图形。有阴影

PEszset(m_hPE, PEP_szMAINTITLE, "历史线性统计曲线");此属性标识对象的主标题。这个称号是最顶部的标题和集中在物体的包围矩形。

PEszset(m_hPE, PEP_szSUBTITLE, "程序设计与实现");此属性标识对象的字幕。这本书是为中心和主要的标题下，如果它存在。

PEszset(m_hPE, PEP_szYAXISLABEL, "最大应用量");该控件作为Y轴标签文本。

PEszset(m_hPE, PEP_szXAXISLABEL, "月份");该控件作为X轴标签文本。

PEnset(m_hPE, PEP_bFOCALRECT, FALSE);

此属性控制是否控制将有一个焦点矩形或不。焦点矩形边框周围的控制，意味着它拥有键盘/鼠标焦点。这是类似于在标准的Windows按钮的BOLD效应。

PEnset(m_hPE, PEP_bPREPAREIMAGES, TRUE); 此属性可以控制对象是否准备图像存储在内存中，或直接向屏幕输出图像。你几乎总是可以将此属性设置为true。它可以防止闪烁的图像，特别是在一个实时的场景

PEnset(m_hPE, PEP_bCACHEBMP, TRUE); 此属性控制是否编写的图像（prepareimages = TRUE）连续存储在内存或仅仅是在一个wm_paint事件。如果存储/缓存，这个图像可以立即重绘控件在接收到wm_paint事件的另一个窗口被放置在该控制然后删除造成的。这是有利仅当使用大的数据集。

PEnset(m_hPE, PEP_nPLOTINGMETHOD, PEGPM_POINTSPLUSSPLINE); 此属性确定作图法用于呈现对象的数据集。个人的访问可以通过性能如allowline, allowbar, allowpoint用户，等等根据不同的对象类型，下列常数适用：注意以下常量描述/ OCX / VCL / DLL开发商也依赖于不同的对象类型：Points+Spline

PEnset(m_hPE, PEP_nGRIDLINECONTROL, PEGLC_NONE); 此控件使图的网格的水平和垂直线。可能的值如下: No grid lines.

PEnset(m_hPE, PEP_nALLOWZOOMING, PEAZ_HORZANDVERT); 该控件的缩放功能的对象。下列常数适用于此属性: 使水平和垂直缩放。

PEnset(m_hPE, PEP_nZOOMSTYLE, PEZS_R02_NOT); 控件的缩放框的矩形框的风格:

PEvsetcell(m_hPE, PEP_szaSUBSETLABELS, 0, "长沙"); 此属性确定子集的标签。数组中的每个字符串应小于或等于64个字符长度。这些标签放入子集的位置控制legendlocation传说。

DWORD dwArray[4] = { RGB(198,0,0), RGB(0, 198, 198), RGB(198,198,0), RGB(0,198,0) };PEvsetEx(m_hPE, PEP_dwaSUBSETCOLORS, 0, 4, dwArray, 0); 此属性阵列控制的颜色被用来区分多个信息子集之间的物体的图像。

int nLineTypes[] = { PELT_MEDIUMSOLID, PELT_MEDIUMSOLID, PELT_MEDIUMSOLID, PELT_MEDIUMSOLID };PEvset(m_hPE, PEP_naSUBSETLINETYPES, nLineTypes, 4); 此属性阵列控制线类型用于区分多个信息子集之间的物体的图像。

int nPointTypes[] = { PEPT_DOTSOLID, PEPT_UPTRIANGLESOLID, PEPT_SQUARESOLID, PEPT_DOWNTRIANGLESOLID };PEvset(m_hPE, PEP_naSUBSETPOINTTYPES, nPointTypes, 4); 此属性阵列控制点类型用于区分多个信息子集之间的物体的图像。

PEnset(m_hPE, PEP_bFIXEDFONTS, TRUE); 使字体保持设置尺寸时的尺寸变化图。

PEnset(m_hPE, PEP_bSIMPLEPOINTLEGEND, TRUE); 此属性可以控制点的图例符号样式

PEnset(m_hPE, PEP_bSIMPLELINELEGEND, TRUE); 此属性可以控制线路图例符号样式。

PEnset(m_hPE, PEP_nLEGENDSTYLE, PELS_1_LINE); 控制是否图例符号和文字都在一个单一的线, 或是否图例符号和文字的上和下面。如果使用图形或科学图形, 传说还可以放置在轴, 或当使用multiaxisstyle = pemas_separate_axes(1), 在轴之间的。

PEnset(m_hPE, PEP_nMULTIAXISSTYLE, PEMAS_SEPARATE_AXES); 此属性确定多轴将堆放或分离。分离的大小可以调整multiaxisseparatorsizesize。传说也可以插入轴之间采用legendstyle。

PEnset(m_hPE, PEP_bBITMAPGRADIENTMODE, TRUE); 此属性使背景位图和梯度与一个或多个

个实施: quickstyle, deskgradientstyle, deskbmpstyle, graphgradientstyle, graphbmpstyle, tablegradientstyle, 和tablebmpstyle。此属性也应设置在设置quickstyle。quickstyle可以利用两套风格。如果bitmapgradientmode设置为false, 设置quickstyle调用实现各种背景的标准RGB颜色风格。如果bitmapgradientmode设置为true, 设置quickstyle调用方式实现嵌入式背景位图和/或预定义的梯度。

PEnset(m_hPE, PEP_nQUICKSTYLE, PEQS_MEDIUM_NO_BORDER); 此属性可以控制预定义的观看方式。设置该属性之前, 你应该设定bitmapgradientmode。quickstyle可以利用两套风格。如果bitmapgradientmode设置为false, 设置quickstyle调用实现各种背景的标准RGB颜色风格。如果bitmapgradientmode设置为true, 设置quickstyle调用方式实现嵌入式背景位图和/或预定义的梯度。关于位图和梯度的更多信息, 可以发现在常问问题36。介质的颜色没有边界

PEnset(m_hPE, PEP_nGRADIENTBARS, 8); 此属性可以控制如果酒吧和开放的高低图表填写栏的内部有一个梯度的影响。

PEnset(m_hPE, PEP_nTEXTSHADOWS, PETS_BOLD_TEXT); 该属性控制文本是否将包括阴影效果。

PEnset(m_hPE, PEP_bMAINTITLEBOLD, TRUE); 此属性确定主标题应该粗体字。

PEnset(m_hPE, PEP_bSUBTITLEBOLD, TRUE); 此属性确定是否应该粗体字的字幕。

PEnset(m_hPE, PEP_bLABELBOLD, TRUE); 此属性确定标签是否应该粗体字。

PEnset(m_hPE, PEP_bLINESHADOWS, TRUE);

PEnset(m_hPE, PEP_nFONTSIZE, PEFS_LARGE); 此属性可以控制用于图像创作过程中的字体大小。字体的大小被确定为大, 中, 小型通过下列常数:

PEnset(m_hPE, PEP_bSCROLLINGHORZZOOM, TRUE); 此属性确定是否科学的图将在进入变焦模式提供一个水平滚动条。滚动条允许用户向左和查看所有的图形数据的权利。

PEvset (m_hPE, PEP_naAUTOSTATSUBSETS, nArray, 2); 此属性的数组是用来告诉对象自动生成子集和比较对象的数据追加新生成的子集。生成的自动数据类型是由以下常量定义:

```
nArray[0] = 4;  // fourth subset
nArray[1] = 5;  // fifth subset
```

PEvset(m_hPE, PEP_nRANDOMSUBSETSTOGRAPH, nArray, 2); 你有零基础的那些子集要包含在图像索引填充这个数组的子集。该属性也对scrollingsubsets财产有关的。

PEnset(m_hPE, PEP_nSCROLLINGSUBSETS, 1); 此属性控制的子集是围绕通过物体的垂直滚动条的数量。

PEnset(m_hPE, PEP_nTABLEWHAT, PETW_ALLSUBSETS); 此属性可以控制哪些信息纳入对象表。可能的值是在以下定义的常数。表中的所有子集

PEnset(m_hPE, PEP_nGRAPHPLUSTABLE, PEGPT_BOTH); 此属性控制是否显示图形对象图，表，或一个图表。可能的值如下：显示一个图表。

PEnset(m_hPE, PEP_nDATAPRECISION, 0); 该属性控制的小数位数，将用于输出数据对象光标提示，数字表，数据标签，和剪贴板。可能的值是：没有小数点的位置

PEnset(m_hPE, PEP_nFONTSIZE, PEFS_LARGE); 此属性可以控制用于图像创作过程中的字体大小。字体的大小被确定为大，中，小型通过下列常数：

PEnset(m_hPE, PEP_bBITMAPGRADIENTMODE, TRUE);

PEnset(m_hPE, PEP_nQUICKSTYLE, PEQS_MEDIUM_NO_BORDER);

PEnset(m_hPE, PEP_nLEGENDSTYLE, PELS_1_LINE_INSIDE_AXIS); 控制是否图例符号和文字都在一个单一的线，或是否图例符号和文字的上面和下面。如果使用图形或科学图形，传说还可以放置在轴，或当使用multiaxisstyle = pemas_separate_axes(1)，在轴之间的。单一的线内轴图和科学图

PEnset(m_hPE, PEP_nPLOTINGMETHOD, PEGPM_BAR); 此属性确定作图法用于呈现对象的数据集。个人的访问可以通过性能如allowline, allowbar, allowpoint用户，等等…根据不同的对象类型，下列常数适用：注意以下常量描述/ OCX / VCL / DLL开发商也依赖于不同的对象类型：

PEnset(m_hPE, PEP_nBESTFITDEGREE, PEBFD_4TH);

此属性控制的多项式时产生的plottingmethod是最好的拟合曲线点加的程度。下列常数适用于此属性：第四度的多项式。

PEnset(m_hPE, PEP_bMARKDATAPOINTS, TRUE);

此属性控制是否数据点上有一个小圈子。这是在线，只做了样条，和区域划分的方法。hotspotsizesize控制这些符号的大小。这些标记是用来帮助用户找到数据点的位置，单击。

`PEnset(m_hPE, PEP_nLEGENDSTYLE, PELS_1_LINE);` 控制是否图例符号和文字都在一个单一的线, 或是否图例符号和文字的上面和下面。如果使用图形或科学图形, 传说还可以放置在轴, 或当使用`multiaxisstyle = pemas_separate_axes(1)`, 在轴之间的。单一的线 (`legendlocation 0`和`1`只)