



**Forum: WD 10**

**Topic: [Contribution] DLL gratuite pour convertir les images et ....**

**Subject: [Contribution] DLL gratuite pour convertir les images et ....**

Posté par: floman321

Contribution le : 6/8/2006 15:20:00

Bonjour,

Je commence de programmer en delphi en parralèle de windev,  
et je me suis fais une petit dll (260 ko)

<http://rapidshare.de/files/28396542/Vrac.dll.html>

en bas de la page cliquer sur "FREE" et attendre 40 secondes  
pour avoir le lien

Donc cette dll fait :

la conversion BMP => JPG et JPG => BMP

cela permet de convertir des iamges sans passer par un champ image de windev.

-----  
//EXEMPLE POUR BMP => JPG

source est chaîne = "D:Documents and Settingsflorian.florian\_fixeMes documentsMes  
imagesessai3d.bmp"

destination est chaîne = "D:Documents and Settingsflorian.florian\_fixeMes documentsMes  
imagestest.jpg"

QUAND EXCEPTION DANS

AppelDLL32("D:Documents and

Settingsflorian.florian\_fixeBureauProgrammationprojectdelhiprojet1Vrac.dll", "BMP\_JPG", &source, &  
destination, 50)

FAIRE

ExceptionActive()

Erreur("erreur")

FIN

-----  
// EXEMPLE POUR JPG => BMP

source est chaîne = "D:Documents and Settingsflorian.florian\_fixeMes documentsMes  
imagestest.jpg"

destination est chaîne = "D:Documents and Settingsflorian.florian\_fixeMes documentsMes  
imagesessai3d.bmp"

QUAND EXCEPTION DANS

AppelDLL32("D:Documents and

Settingsflorian.florian\_fixeBureauProgrammationprojectdelhiprojet1Vrac.dll", "JPG\_BMP", &source, &  
destination)

FAIRE  
ExceptionActive()  
Erreur("erreur")  
FIN

-----  
- la dll est aussi capable de gerer une manette et de recuperer ses informations facilement

dll est un entier = ChargeDLL("D:Documents and  
Settingsflorian.florian\_fixeBureauProgrammationprojectdelhiprojet1Vrac.dll")  
adr\_chaine\_retour est entier = AppelDLL32("Vrac.dll","Joy\_info",0) // le parametre est l'identifiant de  
la manette (de 0 a 15 maximum)  
resultat est chaîne = ChaîneRécupère(adr\_chaine\_retour,crAdresseASCIIZ)  
DéchargeDLL(dll)

//vrai<r>32767<r>32767<r>32767<r>32767<r>32767<r>0<r>0<r>0<r>0<r>65535<r>t1faux<r>t2faux  
<r>t3faux<r>t4faux

// 1° paramètre : vrai si la manette est branché ou error si pas branché

// 2° au 6° paramètre : Joystick analogique

// 9° et 10° paramètre : touche appuyé (1 = vrai ou faux = 0) (a tester car depend des joysticks)

// 12° au 15° paramètre : correspond aux touches 1,2,3,4