

## ST\_Curve 开发文档

1 主要特点:	10
1.1 属性:	12
1.2 函数:	12
1.2.1 坐标轴相关:	12
1.2.2 坐标相关:	12
1.2.3 单位相关:	12
1.2.4 图例相关:	13
1.2.5 添加曲线点:	13
1.2.6 删除曲线点:	13
1.2.7 翻页相关:	13
1.2.8 缩放相关:	13
1.2.9 模式（移动模式、显示模式、网格模式）相关:	13
1.2.10 背景图相关:	13
1.2.11 导出图片或导出导入文件:	13
1.2.12 标题脚注:	13
1.2.13 枚举（并修改）某条曲线:	13
1.2.14 枚举所有曲线:	13
1.2.15 枚举图例:	14
1.2.16 联动相关:	14
1.2.17 Z-Order 及选中相关:	14
1.2.18 范围相关:	14
1.2.19 移动曲线:	14
1.2.20 辅助函数:	14
1.2.21 曲线长度控制相关:	14
1.2.22 页数量变化消息:	14
1.2.23 三维相关函数:	14
1.2.24 基点相关:	14
1.2.25 填充方向相关:	14
1.2.26 缓存控制相关:	15
1.2.27 曲线操作函数:	15
1.2.28 限制坐标相关:	15
1.2.29 平滑曲线相关:	15
1.2.30 插件相关:	15
1.2.31 起始点、结束点、选中点标识相关:	15
1.2.32 快捷键相关:	15
1.2.33 横坐标位置相关:	15
1.2.34 注解相关:	15
1.2.35 事件开关相关:	15
1.2.36 定点缩放相关:	15
1.2.37 自动刷新相关:	15

1.2.38 ToolTip 相关: .....	16
1.2.39 无限曲线相关: .....	16
1.2.40 鼠标滚轮相关: .....	16
1.2.41 其它函数: .....	16
2 属性及函数: .....	16
2.1 属性 (9 个) .....	16
2.2 函数 (232 个) .....	18
2.2.1 BOOL SetVInterval(short VInterval);.....	18
2.2.2 BOOL SetHInterval(short HInterval);.....	18
2.2.3 short GetScaleInterval();.....	18
2.2.4 SetGraduationSize(long size);.....	18
2.2.5 long GetGraduationSize();.....	18
2.2.6 BOOL SetLegendSpace(short LegendSpace);.....	18
2.2.7 short GetLegendSpace();.....	18
2.2.8 BOOL SetBeginValue(float fBeginValue);.....	18
2.2.9 float GetBeginValue();.....	18
2.2.10 BOOL SetBeginTime(LPCTSTR pBeginTime);.....	18
2.2.11 BOOL SetBeginTime2(DATE fBeginTime);.....	18
2.2.12 CString GetBeginTime();.....	18
2.2.13 DATE GetBeginTime2();.....	18
2.2.14 BOOL SetTimeSpan(double TimeStep);.....	19
2.2.15 double GetTimeSpan();.....	19
2.2.16 BOOL SetValueStep(float ValueStep);.....	19
2.2.17 float GetValueStep();.....	19
2.2.18 BOOL SetVPrecision(short Precision);.....	19
2.2.19 short GetVPrecision();.....	19
2.2.20 BOOL SetUnit(LPCTSTR pUnit);.....	19
2.2.21 CString GetUnit();.....	19
2.2.22 BOOL SetHUnit(LPCTSTR pHUnit);.....	19
2.2.23 CString GetHUnit();.....	19
2.2.24 short AddLegend(long Id, LPCTSTR pSign, OLE_COLOR PenColor, short PenStyle,short LineWidth, OLE_COLOR BrushColor,.....	20
short BrushStyle, short CurveMode, short NodeMode, short Mask,.....	20
BOOL bUpdate);.....	20
2.2.25 short AddLegendHelper(long Id, LPCTSTR pSign,OLE_COLOR PenColor, short PenStyle, short LineWidth, boolean bUpdate);.....	21
2.2.26 BOOL IsLegend(LPCTSTR pSign);.....	21
2.2.27 BOOL GetLegend(LPCTSTR pSign, OLE_COLOR* pPenColor, short* pPenStyle, short* pLineWidth, OLE_COLOR* pBrushColor,.....	21
short* pBrushStyle, short* pCurveMode, short* pNodeMode);.....	21
2.2.28 OOL DelLegend(long Id, BOOL bAll, BOOL bUpdate);.....	22
2.2.29 BOOL DelLegend2(LPCTSTR pSign, BOOL bUpdate);.....	22
2.2.30 BOOL SetXYFormat(LPCTSTR pSign, short Format);.....	22
2.2.31 short GetXYFormat(LPCTSTR pSign);.....	22

2.2.32 short GetXYFormat2(short nIndex);.....	22
2.2.33 CString QueryLegend(long Id);.....	22
2.2.34 BOOL MoveCurveToLegend(long Id, LPCTSTR pSign);.....	22
2.2.35 BOOL ChangeLegendName(LPCTSTR pFrom, LPCTSTR pTo);.....	22
2.2.36 BOOL SetHLegend(LPCTSTR pHLegend);.....	23
2.2.37 CString GetHLegend();.....	23
2.2.38 short AddMainData(long Id, LPCTSTR pTime, float Value, short State, short VisibleState, BOOL bAddTrail);.....	23
2.2.39 short AddMainData2(long Id, DATE Time, float Value, short State, short VisibleState, BOOL bAddTrail);.....	23
2.2.40 long AddMemMainData(OLE_HANDLE pMemMainData, long MemSize, BOOL bAddTrail);.....	23
2.2.41 void DelRange(long Id, DATE BTime, DATE ETime, short Mask, BOOL bAll, BOOL bUpdate);.....	24
2.2.42 void DelRange2(long Id, long nIndex, long nCount, BOOL bAll, BOOL bUpdate);.....	24
2.2.43 BOOL FirstPage(BOOL bLast, BOOL bUpdate);.....	25
2.2.44 short GotoPage(short RelativePage, BOOL bUpdate);.....	25
2.2.45 BOOL SetZoom(short Zoom);.....	25
2.2.46 short GetZoom();.....	25
2.2.47 BOOL SetHZoom(short Zoom);.....	25
2.2.48 short GetHZoom();.....	25
2.2.49 BOOL SetMaxLength(long MaxLength, long CutLength);.....	26
2.2.50 long GetMaxLength();.....	26
2.2.51 long GetCutLength();.....	26
2.2.52 long GetCurveLength(long Id);.....	26
2.2.53 BOOL SetShowMode(short ShowMode);.....	26
2.2.54 short GetShowMode();.....	26
2.2.55 BOOL SetMoveMode(short MoveMode);.....	26
2.2.56 short GetMoveMode();.....	26
2.2.57 void SetFont(OLE_HANDLE hFont);.....	27
2.2.58 OLE_HANDLE GetFont();.....	27
2.2.59 BOOL AddImageHandle(LPCTSTR pFileName, BOOL bShared);.....	27
2.2.60 void AddBitmapHandle(OLE_HANDLE hBitmap, BOOL bShared);.....	27
2.2.61 BOOL AddBitmapHandle2(OLE_HANDLE hInstance, LPCTSTR pszResourceName, BOOL bShared);.....	27
2.2.62 BOOL AddBitmapHandle3(OLE_HANDLE hInstance, long nIDResource, BOOL bShared);.....	27
2.2.63 BOOL RemoveBitmapHandle(OLE_HANDLE hBitmap, BOOL bDel);.....	27
2.2.64 BOOL RemoveBitmapHandle2(short nIndex, BOOL bDel);.....	27
2.2.65 long GetBitmapCount();.....	28
2.2.66 OLE_HANDLE GetBitmap(short nIndex);.....	28
2.2.67 short GetBitmapState(short nIndex);.....	28
2.2.68 short GetBitmapState2(OLE_HANDLE hBitmap);.....	28

2.2.69	BOOL SetBkBitmap(short nIndex);.....	28
2.2.70	short GetBkBitmap();.....	28
2.2.71	BOOL SetCanvasBkBitmap(short nIndex);.....	28
2.2.72	short GetCanvasBkBitmap();.....	28
2.2.73	BOOL SetBkMode(short BkMode);.....	28
2.2.74	short GetBkMode();.....	28
2.2.75	BOOL SetCanvasBkMode(short CanvasBkMode);.....	28
2.2.76	short GetCanvasBkMode();.....	28
2.2.77	BOOL ExportImage(LPCTSTR pFileName);.....	28
2.2.78	long ExportImageFromPage(LPCTSTR pFileName, long Id, long nStartPage, long nCount, BOOL bAll, short Style);.....	28
2.2.79	long ExportImageFromTime(LPCTSTR pFileName, long Id, DATE BTime,..... DATE ETime, short Mask, BOOL bAll, short Style);.....	28
2.2.80	long ExportMetaFile(LPCTSTR pFileName, long Id, long nBegin,..... long nCount, BOOL bAll, short Style);.....	28
2.2.81	void BatchExportImage(LPCTSTR pFileName, long nSecond);.....	28
2.2.82	long ImportFile(LPCTSTR pFileName, short Style, BOOL bAddTrail);.....	28
2.2.83	BOOL GetOneTimeRange(long Id,DATE* pMinTime, DATE* pMaxTime);.....	30
2.2.84	BOOL GetOneValueRange(long Id, float* pMinValue, float* pMaxValue);.....	30
2.2.85	BOOL GetOneFirstPos(long Id,DATE* pTime,float* pValue,BOOL bLast);.....	30
2.2.86	BOOL GetTimeRange(DATE* pMinTime, DATE* pMaxTime);.....	30
2.2.87	BOOL GetValueRange(float* pMinValue, float* pMaxValue);.....	30
2.2.88	void GetViableTimeRange(DATE* pMinTime, DATE* pMaxTime);.....	30
2.2.89	void TrimCoor();.....	30
2.2.90	void EnableAutoTrimCoor(BOOL bEnable);.....	30
2.2.91	long TrimCurve(long Id, short State, long nBegin, long nCount,..... short nStep, BOOL bAll);.....	31
2.2.92	long TrimCurve2(long Id, short State, DATE BTime, DATE ETime,..... short Mask, short nStep, BOOL bAll);.....	31
2.2.93	short PrintCurve(long Id, DATE BTime, DATE ETime, short Mask,..... short LeftMargin,short TopMargin,short RightMargin,short BottomMargin,..... LPCTSTR pTitle, LPCTSTR pFootNote, short Flag, BOOL bAll);.....	31
2.2.94	long GetScaleNums();.....	32
2.2.95	long ReportPageInfo();.....	32
2.2.96	BOOL ShowLegend(LPCTSTR pSign, BOOL bShow);.....	32
2.2.97	BOOL ShowCurve(long Id, BOOL bShow);.....	32
2.2.98	BOOL SelectCurve(long Id, BOOL bSelect);.....	32
2.2.99	short DragCurve(short xStep, short yStep, BOOL bUpdate);.....	32
2.2.100	BOOL VCenterCurve(long Id, BOOL bUpdate);.....	33
2.2.101	BOOL GetSelectedCurve(long* pId);.....	33
2.2.102	BOOL GotoCurve(long Id);.....	33
2.2.103	BOOL IsSelected(long Id);.....	33
2.2.104	BOOL IsLegendVisible(LPCTSTR pSign);.....	33
2.2.105	BOOL IsCurveVisible(long Id);.....	33

2.2.106	BOOL IsCurveInCanvas(long Id);	33
2.2.107	BOOL IsCurveClosed(long Id);	33
2.2.108	DATE GetTimeData(short nCurveIndex, long nIndex);	33
2.2.109	CString GetTimeData2(short nCurveIndex, long nIndex);	33
2.2.110	float GetValueData(short nCurveIndex, long nIndex);	33
2.2.111	short GetState(short nCurveIndex, long nIndex);	33
2.2.112	BOOL GetPosData(short nCurveIndex, long nIndex, long* px, long* py);	33
2.2.113	BOOL InsertMainData(short nCurveIndex, long nIndex, LPCTSTR pTime, float Value, short State, short Position, short Mask);	33
2.2.114	BOOL InsertMainData2(short nCurveIndex, long nIndex, DATE Time, float Value, short State, short Position, short Mask);	33
2.2.115	BOOL DelPoint(short nCurveIndex, long nIndex);	33
2.2.116	BOOL CanContinueEnum(long Id, short nCurveIndex, long nIndex);	33
2.2.117	long GetCurveCount();	35
2.2.118	long GetCurve(long nIndex);	35
2.2.119	void SetCurveTitle(LPCTSTR pCurveTitle);	35
2.2.120	CString GetCurveTitle();	35
2.2.121	long GetLegendCount();	35
2.2.122	BOOL GetLegend2(long nIndex, OLE_COLOR* pPenColor, short* pPenStyle, short* pLineWidth, OLE_COLOR* pBrushColor, short* pBrushStyle, short* pCurveMode, short* pNodeMode);	35
2.2.123	long GetLegendIdCount(long nIndex);	35
2.2.124	long GetLegendId(long nLegendIndex, long nIdIndex);	35
2.2.125	BOOL SetBuddy(long hBuddy, short State);	35
2.2.126	short GetBuddyCount();	35
2.2.127	long GetBuddy(short nIndex);	35
2.2.128	void EnableZoom(BOOL bEnable);	36
2.2.129	void EnableHZoom(BOOL bEnable);	36
2.2.130	BOOL SetHPrecision(short Precision);	36
2.2.131	short GetHPrecision();	36
2.2.132	short GetCurveIndex(long Id);	36
2.2.133	BOOL SetCurveIndex(long Id, short nIndex);	36
2.2.134	BOOL SetGridMode(short GridMode);	36
2.2.135	short GetGridMode();	36
2.2.136	void SetFootNote(LPCTSTR pFootNote);	36
2.2.137	CString GetFootNote();	36
2.2.138	void EnableAdjustZOrder(BOOL bEnable);	36
2.2.139	void EnableHelpTip(BOOL bEnable);	37
2.2.140	BOOL SetFillDirection(long Id, short FillDirection, BOOL bUpdate);	37
2.2.141	short GetFillDirection(long Id);	37
2.2.142	void SetVisibleCoorRange(DATE MinTime, DATE MaxTime, float MinValue, float MaxValue, short Mask);	38
2.2.143	void GetVisibleCoorRange(DATE* pMinTime, DATE* pMaxTime, float* pMinValue, float* pMaxValue);	38

2.2.144 void SetBenchmark(DATE Time, float Value);.....	38
2.2.145 void GetBenchmark(DATE* pTime, float* pValue);.....	38
2.2.146 short GetPower(long Id);.....	38
2.2.147 BOOL ChangeId(long Id, long NewId);.....	38
2.2.148 BOOL CloneCurve(long Id, long NewId);.....	38
2.2.149 BOOL UniteCurve(long DesId, long nInsertPos, long Id, long nBegin, long nCount);.....	38
2.2.150 BOOL UniteCurve2(long DesId, long nInsertPos, long Id, DATE BTime, DATE ETime, short Mask);.....	38
2.2.151 BOOL UniteCurve3(long DesId, DATE fInsertPos, long Id, long nBegin, long nCount);.....	38
2.2.152 BOOL UniteCurve4(long DesId, DATE fInsertPos, long Id, DATE BTime, DATE ETime, short Mask);.....	38
2.2.153 BOOL OffSetCurve(long Id, DATE Time, float Value, short Operator);.....	39
2.2.154 long ArithmeticOperate(long DesId, long Id, short Operator);.....	39
2.2.155 void ClearTempBuff();.....	40
2.2.156 BOOL PreMallocMem(long Id, long size);.....	40
2.2.157 long GetMemSize(long Id);.....	40
2.2.158 void GetMemInfo(long FAR* pTempBuffSize, long FAR* pAllBuffSize, float FAR* pUseRate, long FAR* pId);.....	41
2.2.159 BOOL IsCurve(long Id);.....	41
2.2.160 void SetSorptionRange(short Range);.....	41
2.2.161 short GetSorptionRange();.....	41
2.2.162 BOOL GetActualPoint(long x, long y, DATE* pTime, DATE* pValue);.....	41
2.2.163 long GetPointFromScreenPoint(long Id, long x, long y, short MaxRange);.....	42
2.2.164 BOOL GetPixelPoint(DATE Time, float Value, long* px, long* py);.....	42
2.2.165 void EnableFullScreen(BOOL bEnable);.....	42
2.2.166 DATE GetEndTime();.....	42
2.2.167 CString GetEndTime2();.....	42
2.2.168 float GetEndValue();.....	42
2.2.169 void SetZLength(short ZLength);.....	43
2.2.170 short GetZLength();.....	43
2.2.171 void SetLeftBkColor(OLE_COLOR Color);.....	43
2.2.172 OLE_COLOR GetLeftBkColor();.....	43
2.2.173 void SetBottomBkColor(OLE_COLOR Color);.....	43
2.2.174 OLE_COLOR GetBottomBkColor();.....	43
2.2.175 BOOL SetZOffset(long Id, short nOffset, BOOL bUpdate);.....	43
2.2.176 long GetZOffset(long Id);.....	43
2.2.177 void EnableFocusState(BOOL bEnable);.....	44
2.2.178 BOOL SetReviseToolTip(short Type);.....	44
2.2.179 short GetReviseToolTip();.....	44
2.2.180 void LimitOnePage(BOOL bLimit);.....	44
2.2.181 BOOL FixCoor(DATE MinTime, DATE MaxTime, float MinValue, float MaxValue, short Mask);.....	44

2.2.182 short GetFixCoor(DATE* pMinTime, DATE* pMaxTime,.....	44
float* pMinValue, float* pMaxValue);.....	44
2.2.183 BOOL RefreshLimitedOrFixedCoor();.....	45
2.2.184 BOOL SetLimitOnePageMode(short Mode);.....	46
2.2.185 short GetLimitOnePageMode();.....	46
2.2.186 void EnablePreview(BOOL bEnable);.....	46
2.2.187 void SetWaterMark(LPCTSTR pWaterMark);.....	46
2.2.188 long GetSysState();.....	46
2.2.189 void SetTension(float Tension);.....	46
2.2.190 float GetTension();.....	46
2.2.191 long LoadPlugIn(LPCTSTR pFileName, short Type, long Mask);.....	47
2.2.192 long LoadLuaScript(LPCTSTR pFileName, short Type, long Mask);.....	47
2.2.193 CString GetLuaVer();.....	47
2.2.194 BOOL AppendLegendEx(LPCTSTR pSign,.....	48
2.2.195 OLE_COLOR BeginNodeColor, OLE_COLOR EndNodeColor,.....	48
OLE_COLOR SelectedNodeColor, short NodeModeEx);.....	48
2.2.196 BOOL GetLegendEx(LPCTSTR pSign,.....	48
OLE_COLOR* pBeginNodeColor, OLE_COLOR* pEndNodeColor,.....	48
OLE_COLOR* pSelectedNodeColor, short* pNodeModeEx);.....	48
2.2.197 BOOL GetLegendEx2(short nIndex, OLE_COLOR* pBeginNodeColor,.....	48
OLE_COLOR* pEndNodeColor, OLE_COLOR* pSelectedNodeColor,.....	48
short* pNodeModeEx);.....	48
2.2.198 long GetSelectedNodeIndex(long Id);.....	48
2.2.199 BOOL SetSelectedNodeIndex(long Id, long NewNodeIndex);.....	48
2.2.200 void SetShortcutKeyMask(long ShortcutKey);.....	48
2.2.201 long GetShortcutKeyMask();.....	48
2.2.202 OLE_HANDLE GetFrceHDC().....	49
2.2.203 BOOL SetBottomSpace(short Space);.....	49
2.2.204 short GetBottomSpace();.....	49
2.2.205 Long GetEventMask();.....	49
2.2.206 void SetEventMask(long Event);.....	49
2.2.207 short AddComment(DATE Time, float Value, short Position, short nBkBitmap, short Width, short Height, OLE_COLOR TransColor, LPCTSTR pComment, OLE_COLOR TextColor, short XOffSet, short YOffSet, BOOL bUpdate);.....	50
2.2.208 BOOL DelComment(long nIndex, BOOL bAll, BOOL bUpdate);.....	50
2.2.209 long GetCommentNum();.....	50
2.2.210 BOOL GetComment(long nIndex, DATE* pTime, float* pValue, short* pPosition, short* pBkBitmap, Short* pWidth, short* pHeight, OLE_COLOR* pTransColor, BSTR* pComment, OLE_COLOR* pTextColor, short* pXOffSet, short* pYOffSet);.....	50
2.2.211 short SetComment(long nIndex, DATE Time, float Value, short Position, short nBkBitmap, short Width, short Height, OLE_COLOR TransColor, LPCTSTR pComment, OLE_COLOR TextColor, short XOffSet, short YOffSet, short Mask, BOOL bUpdate);.....	50

2.2.212	BOOL SwapCommentIndex(long nIndex, long nOldIndex, BOOL bUpdate);	51
2.2.213	BOOL ShowComment(long nIndex, BOOL bShow, BOOL bUpdate);	51
2.2.214	BOOL IsCommentVisiable(long nIndex);	51
2.2.215	BOOL SetCommentPosition(short Position);	51
2.2.216	short GetCommentPosition();	51
2.2.217	BOOL SetFixedZoomMode(short ZoomMode);	51
2.2.218	short GetFixedZoomMode();	51
2.2.219	BOOL FixedZoom(short ZoomMode, short x, short y, BOOL bHoldMode);	51
2.2.220	BOOL SetAutoRefresh(short TimeInterval, short NumInterval);	52
	long GetAutoRefresh();	52
2.2.221	void EnableSelectCurve(BOOL bEnable);	52
2.2.222	void SetToolTipDelay(short Delay);	52
2.2.223	short GetToolTipDelay();	52
2.2.224	BOOL AddInfiniteCurve(long Id, DATE Time, float Value, short State, BOOL bUpdate);	53
2.2.225	BOOL DelInfiniteCurve(long Id, BOOL bAll, BOOL bUpdate);	53
2.2.226	void SetMouseWheelMode(short Mode);	53
2.2.227	short GetMouseWheelMode();	53
2.2.228	BOOL SetMouseWheelSpeed(short Speed);	54
2.2.229	short GetMouseWheelSpeed();	54
2.2.230	void Refresh();	54
2.3	事件（15 个）	55
2.3.1	MouseDown(short Button, short Shift, OLE_XPOS_PIXELS x, OLE_YPOS_PIXELS y);	55
2.3.2	MouseMove(short Button, short Shift, OLE_XPOS_PIXELS x, OLE_YPOS_PIXELS y);	55
2.3.3	MouseUp(short Button, short Shift, OLE_XPOS_PIXELS x, OLE_YPOS_PIXELS y);	55
2.3.4	void PageChange(long wParam, long lParam);	55
2.3.5	void BeginTimeChange(DATE NewTime);	55
2.3.6	void BeginValueChange(float NewValue);	55
2.3.7	void TimeSpanChange(double NewTimeSpan);	55
2.3.8	void ValueStepChange(float NewValueStep);	55
2.3.9	void ZoomChange(short NewZoom);	55
2.3.10	void SelectedCurveChange(long NewId);	55
2.3.11	void LegendVisableChange(long nIndex, short State);	55
2.3.12	void SorptionChange(long Id, long nIndex, short State);	55
2.3.13	void CurveStateChange(long Id, short State);	55
2.3.14	void ZoomModeChange(short NewMode);	56
2.3.15	void HZoomChange(short NewZoom);	56
2.3.16	BatchExportImageChange(long FileNameIndex);	56
2.4	导出方法（3 个）	56
2.4.1	extern "C" BOOL __stdcall ExportImage(HBITMAP hBitmap, const unsigned short* pFileName);	56



2.4.2 extern "C" LPBITMAPINFO __stdcall GetDIBFromDDB(HDC hDC, HBITMAP hBitmap);.....	56
3 插件.....	57
4 关于内存使用量.....	57
5 致初学者或是对编程不太精通者.....	57
6 小窍门及 FAQ.....	59
7 版权.....	62
8 更新记录（从 2010 年开始记录） .....	63

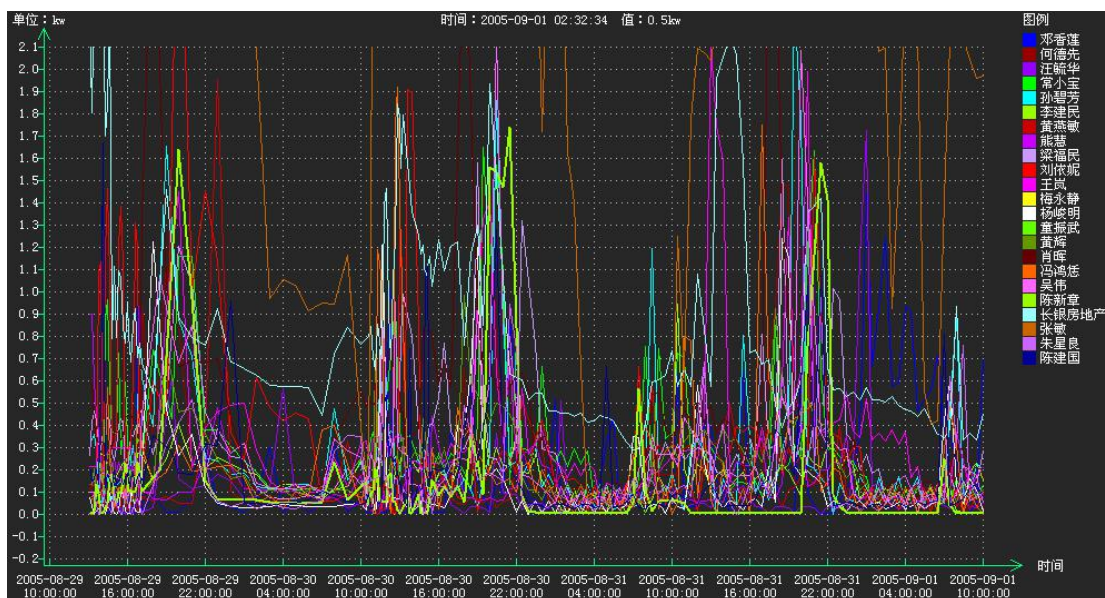
本文档描述了 ST\_Curve 控件的开发使用说明，包括了每一个属性、每一个函数的意义及其使用方法。

ST\_Curve 是一个功能非常强大的曲线绘制控件，其主要功能有：

可同时绘制多条曲线，可绘制实时曲线（此时将智能移动曲线已保证新添加的数据可见，功能跟CListCtrl的EnsureVisible函数差不多）；

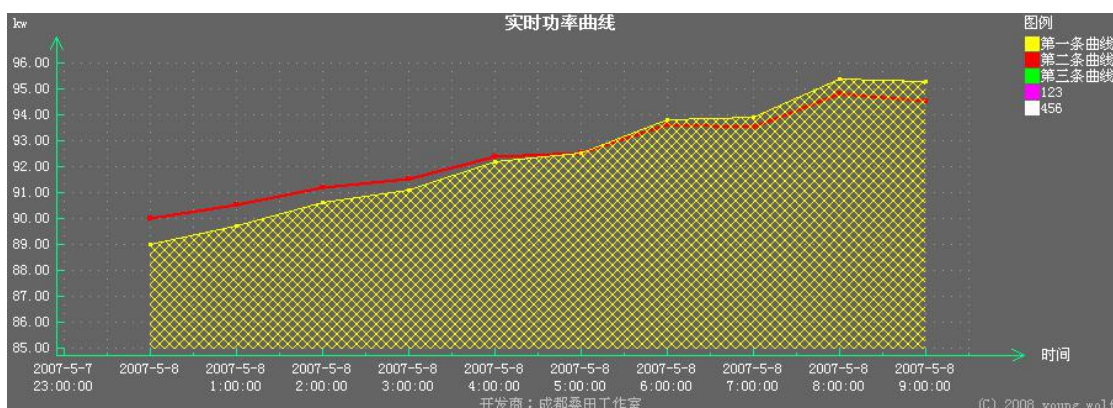
## 1 主要特点：

1. 强大的自定义界面，主要的可自定义属性有：背景色、坐标轴色、文字色、网格色、背景图（其中又包括拉伸、平铺、居中三种显示模式）、是否显示网格、单位、各曲线的颜色、横纵坐标值的显示精度、横纵坐标的开始值及每刻度步长值、刻度间隔数、原点位置、跟踪显示鼠标坐标、横坐标自定义显示（值或者时间）等；
2. 功能性：
  - a) 任意上下左右移动曲线；
  - b) 任意（这里的任意，都不是绝对的，因为计算机只考虑有限的数，是数就会有溢出，所以这里的任意不要钻牛角尖）倍数放大缩小曲线；
  - c) 以任意点为中心缩放（鼠标取点），任意隐藏某些曲线；
  - d) 按任意曲线居中，打印任意曲线或者全部；
  - e) 导出任意曲线或者全部为图片或者图元文件，自动批量导出图片；
  - f) 导出指定页面的曲线，填充曲线等；
  - g) 支持三维显示，可显示全局位置预览窗口，从而快速定位；
3. 易操作性：
  - a) 支持鼠标快速操作（滚轮上下移动曲线、同时按住 Ctrl 键则左右移动曲线、按住左键拖动鼠标则移动曲线、按住 Shift 键同时转动滚轮则从原点开始缩放曲线、按住 alt 键同时转动滚轮则从原点开始水平缩放曲线）；
  - b) 支持键盘快速操作（上下左右方向键、Home/End/PageUp/PageDown 键分别为上下左右移动曲线、首页、末页、上一页、下一页、F5 键为垂直居中当前选中的曲线；
  - c) 在图例上点左键可以使曲线被选中，并以其为基准垂直移动所有曲线（如果需要的话）；选中的曲线将变宽，且提到所有曲线的前面，以示醒目；
  - d) 按数字键可按序号选择曲线（如果有的话）。在图例上点右键可以隐藏/显示曲线。按+/-再点击鼠标，则以点击处为原点缩放曲线）。
4. 效率高，移动、缩放曲线时无闪烁现象。

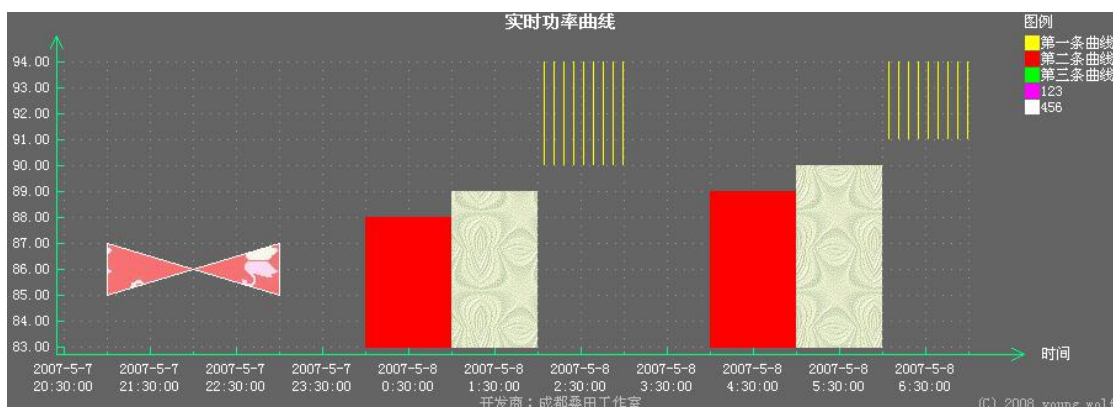


如上众多的曲线，滚动曲线的时候，毫无滞后感！注：图片与当前版本的 ST\_Curve 有小的出入，因为本控件经常在优化。图上其实是 ST\_Curve 早期的样子，现在效果会更好。

下面再举两个使用本控件的例子：



曲线下面的区域可填充（填充类型参看 CreateHatchBrush、CreateSolidBrush 和 CreatePatternBrush 函数），支持三种填充模式。



当成柱状图来绘制，可向四个方向填充，可同时向多个方向填充。

总之，本控件可轻易实现下面这个很有名的收费绘图组件的样子，如果实现不了，请联系我：

<http://www.iocomp.com/shop/shopdisplayproducts.asp?id=31&cat=Plot+Pack>

所有属性及函数大致分类如下：

## 1.1 属性：

1) 颜色相关：

- ForeColor
- BackColor
- AxisColor
- GridColor
- TitleColor
- FootNoteColor

2) 页数消息：

- PageChangeMSG
- MSGRecWnd

3) 寄存器：

Register1

## 1.2 函数：

### 1.2.1 坐标轴相关：

SetVInterval SetHInterval GetScaleInterval GetScaleNums  
SetGraduationSize GetGraduationSize

### 1.2.2 坐标相关：

SetBeginValue GetBeginValue GetEndValue  
SetBeginTime SetBeginTime2 GetBeginTime GetBeginTime2 GetEndTime GetEndTime2  
SetValueStep GetValueStep SetTimeSpan GetTimeSpan  
SetVPrecision GetVPrecision SetHPrecision GetHPrecision  
TrimCoor EnableAutoTrimCoor  
SetVisibleCoorRange GetVisibleCoorRange

### 1.2.3 单位相关：

SetUnit GetUnit SetHUnit GetHUnit

#### 1.2.4 图例相关:

AddLegend AddLegendHelper GetLegend QueryLegend IsLegend  
DelLegend DelLegend2 MoveCurveToLegend ChangeLegendName  
SetLegendSpace GetLegendSpace  
ShowLegend ShowCurve SetXYFormat GetXYFormat GetXYFormat2  
SetHLegend GetHLegend

#### 1.2.5 添加曲线点:

AddMainData AddMainData2 AddMemMainData CloneCurve

#### 1.2.6 删除曲线点:

DelRange DelRange2

#### 1.2.7 翻页相关:

FirstPage GotoPage

#### 1.2.8 缩放相关:

SetZoom GetZoom EnableZoom SetHZoom GetHZoom EnableHZoom

#### 1.2.9 模式（移动模式、显示模式、网格模式）相关:

SetMoveMode GetMoveMode SetShowMode GetShowMode SetGridMode GetGridMode

#### 1.2.10 背景图相关:

AddImageHandle AddBitmapHandle AddBitmapHandle2 AddBitmapHandle3  
SetBkBitmap GetBkBitmap SetBkMode GetBkMode SetCanvasBkMode GetCanvasBkMode  
RemoveBitmapHandle RemoveBitmapHandle2 GetBitmapCount GetBitmap  
GetBitmapState GetBitmapState2  
SetCanvasBkBitmap GetCanvasBkBitmap

#### 1.2.11 导出图片或导出导入文件:

ExportImage ExportImageFromPage ExportImageFromTime BatchExportImage  
ImportFile ExportMetaFile

#### 1.2.12 标题脚注:

SetCurveTitle GetCurveTitle SetFootNote GetFootNote

#### 1.2.13 枚举（并修改）某条曲线:

GetTimeData GetTimeData2 GetValueData GetState GetPosData  
InsertMainData InsertMainData2 CanContinueEnum DelPoint

#### 1.2.14 枚举所有曲线:

GetCurveCount GetCurve

**1.2.15 枚举图例:**

GetLegendCount GetLegend2 GetLegendIdCount GetLegendId

**1.2.16 联动相关:**

SetBuddy GetBuddyCount GetBuddy

**1.2.17 Z-Order 及选中相关:**

EnableAdjustZOrder  
SetCurveIndex GetCurveIndex  
SelectCurve GetSelectedCurve EnableSelectCurve

**1.2.18 范围相关:**

GetOneTimeRange GetOneValueRange  
GetOneFirstPos  
GetTimeRange GetValueRange  
GetViableTimeRange

**1.2.19 移动曲线:**

DragCurve VCenterCurve GotoCurve

**1.2.20 辅助函数:**

IsSelected IsLegendVisible IsCurveVisible IsCurveInCanvas IsCurve IsCurveClosed  
GetPower EnableHelpTip SetSorptionRange GetSorptionRange  
GetActualPoint GetPointFromScreenPoint GetPixelPoint

**1.2.21 曲线长度控制相关:**

GetCurveLength SetMaxLength GetMaxLength GetCutLength

**1.2.22 页数量变化消息:**

ReportPageInfo

**1.2.23 三维相关函数:**

SetZLength GetZLength SetZOffset GetZOffset  
SetLeftBkColor GetLeftBkColor SetBottomBkColor GetBottomBkColor

**1.2.24 基点相关:**

SetBenchmark GetBenchmark

**1.2.25 填充方向相关:**

SetFillDirection GetFillDirection

**1.2.26 缓存控制相关:**

ClearTempBuff PreMallocMem GetMemSize GetMemInfo

**1.2.27 曲线操作函数:**

TrimCurve TrimCurve2 OffSetCurve  
ChangeId ArithmeticOperate  
UniteCurve UniteCurve2 UniteCurve3 UniteCurve4

**1.2.28 限制坐标相关:**

LimitOnePage FixCoor GetFixCoor RefreshLimitedOrFixedCoor  
SetLimitOnePageMode GetLimitOnePageMode

**1.2.29 平滑曲线相关:**

SetTension GetTension

**1.2.30 插件相关:**

LoadPlugIn LoadLuaScript GetLuaVer

**1.2.31 起始点、结束点、选中点标识相关:**

AppendLegendEx GetLegendEx GetLegendEx2  
GetSelectedNodeIndex SetSelectedNodeIndex

**1.2.32 快捷键相关:**

SetShortcutKeyMask GetShortcutKeyMask

**1.2.33 横坐标位置相关:**

SetBottomSpace SetBottomSpace

**1.2.34 注解相关:**

AddComment DelComment GetCommentNum GetComment SetComment  
SetCommentPosition GetCommentPosition

**1.2.35 事件开关相关:**

SetEventMask GetEventMask

**1.2.36 定点缩放相关:**

SetFixedZoomMode GetFixedZoomMode FixedZoom

**1.2.37 自动刷新相关:**

SetAutoRefresh GetAutoRefresh

### 1.2.38 ToolTip 相关:

SetReviseToolTip GetReviseToolTip SetToolTipDelay GetToolTipDelay

### 1.2.39 无限曲线相关:

AddInfiniteCurve DelInfiniteCurve

### 1.2.40 鼠标滚轮相关:

SetMouseWheelMode GetMouseWheelMode SetMouseWheelSpeed GetMouseWheelSpeed

### 1.2.41 其它函数:

SetFont GetFont PrintCurve Refresh EnableFullScreen

EnableFocusState EnablePreview SetWaterMark GetSysState GetFrceHDC

## 2 属性及函数:

### 2.1 属性 (9 个)

**OLE\_COLOR ForeColor:** 文字色。

**OLE\_COLOR BackColor:** 背景色。

**OLE\_COLOR AxisColor:** 坐标轴色。

**OLE\_COLOR GridColor:** 网格颜色。

**OLE\_COLOR TitleColor:** 标题色, 默认等于默认的 ForeColor。

**OLE\_COLOR FootNoteColor:** 脚注色, 默认等于默认的 ForeColor 的 3/4。

以下属性在设计时无效, 设置也不会起作用, 只能在运行时设置:

**long PageChangeMSG:**

当曲线页数发生变化时发送此消息给指定窗口, 不为 0 即认为有效, 页数量发生变化的情况很多, 比如移动曲线, 缩放曲线, 隐藏、显示曲线等, 消息格式如下:

wParam 为当前页面前面的页数量;

lParam 为当前页面后面的页数量, 总页数为 (ULONG)wParam + 1 + (ULONG)lParam, 如果 wParam 和 lParam 均为-1, 则说明一页也没有。注意, wParam 和 lParam 在 64 位下, 本来是 64 位的, 但为了兼容页数量变化事件 (PageChange), 只使用低 32 位。

**OLE\_HANDLE MSGRecWnd:** 接收 PageChangeMSG 消息的窗口句柄, 不为 0 即认为有效。

**OLE\_HANDLE Register1:** 寄存器 1 (目前只有一个), 主要用于与 64 位版本控件的 64 位数据类型交互, 比如句柄。具体使用方法如下: 当需要向控件传递一个 64 位数据时, 把这个 64 位数据的高 32 位写入寄存器 1, 用低 32 位数据调用相应的接口; 当控件传出一个 64 位数据时, 先把高 32 位写入寄存器 1, 再返回低 32 位数据。

如果你的工程同时有 32 位和 64 位配置, 则你肯定会需要下面我定义的宏, 非常有用:

```
#ifdef _WIN64
#define Format64bitHandle(C, HANDLETYPE, LOW32BIT) ((HANDLETYPE)
(((ULONGLONG) C.GetRegister1() << 32) + (ULONG) LOW32BIT))
#define SplitHandle(C, H) (C.SetRegister1(GetH32bit(H)), (OLE_HANDLE) H)
```



```
#define GetH32bit(H) ((OLE_HANDLE) ((ULONGLONG) H >> 32))
#else
#define Format64bitHandle(C, HANDLETYPE, LOW32BIT) ((HANDLETYPE) LOW32BIT)
#define SplitHandle(C, H) ((OLE_HANDLE) H)
#define GetH32bit(H) 0
#endif
```

Format64bitHandle 用于从寄存器和接口返回值，组合成一个 64 位数据，C 是控件包装类的一个实例，HANDLETYPE 是 64 位数据的类型（64 位系统下，指针，HANDLE 等都是 64 位的），LOW32BIT 是接口返回的 32 位数据，比如 GetFont 接口，使用如下：

```
HFONT h = Format64bitHandle(m_ST_Curve, HFONT, m_ST_Curve.GetFont());
```

这行语句在 64 位和 32 位工程中，都将工作正常。如果你只有 32 位工程，则直接：

```
HFONT h = (HFONT) m_ST_Curve.GetFont();
```

也是可以的，但推荐用我的宏，因为不排除将来你可能会在工程中添加一个 64 位配置。

SplitHandle 用于向控件传送一个 64 位数据，比如 SetFont 接口，使用如下：

```
HFONT h = ...; //要传送的 64 位数据
```

```
m_ST_Curve.SetFont(SplitHandle(m_ST_Curve, h));
```

GetH32bit 是一个辅助类，用于获取一个 64 位数据的高 32 位。

总之，为了以后的扩展，推荐使用我写的宏，哪怕你现在只有 32 位或者 64 位版本，做到两个版本都兼容是最好的，未雨绸缪嘛。

软件包根目录下的 64 目录下的 demo 工程，有使用寄存器 1 的例子。

需要使用寄存器 1 的接口及属性有（只是 64 位版本需要）：

```
MSGRecWnd SetFont GetFont AddBitmapHandle AddBitmapHandle2 AddBitmapHandle3
AddMemMainData RemoveBitmapHandle GetBitmap GetBitmapState2
SetBuddy GetBuddy GetFreeHDC
```

特别强调，不管是在 32 位还是 64 位版本下，ReportPageInfo 接口都需要使用寄存器 1，具体请参看 ReportPageInfo 文档，这个接口的行为在 2.2.0.1 版本发生了改变，这里向大家道歉。

### 特别注意：

对于 OLE\_COLOR 类型属性，如果想让控件自己弹出颜色选择框让用户选择，则设置颜色的最高位（从低位起第 32 位）为 1，后面的 3 个字节保持当前的颜色，这样控件就会弹出颜色选择框，如果用户取消颜色选择，控件会恢复以前的颜色（后 3 字节），以 ForeColor 为例，调用方法为：

```
m_ST_Curve.SetForeColor(0x80000000 | m_ST_Curve.GetForeColor());
```

至于为什么要这么别扭，因为属性不同于方法，属性是先接受，再发送通知消息，也就是说，当我（控件）知道属性发生改变时，老的属性已经被覆盖了，此时如果弹出颜色框让用户选择，当用户取消选择时，将再也无法恢复原来的颜色了。所以我采用了上面的变通的方法，让二次开发者将老的颜色属性送给我。至于方法，就没有这个问题了，因为我可以在方法内部控制是否覆盖老的设置。

注：除了颜色，还有字体设置、打印、导出图片等也会有两种方法，一种是弹出标准对话框让用户选择，一种是不弹，不弹对话框这种方式有些时候非常有用，考虑无人值守的服务器。

## 2.2 函数（232 个）

### 2.2.1 BOOL SetVInterval(short VInterval);

### 2.2.2 BOOL SetHInterval(short HInterval);

### 2.2.3 short GetScaleInterval();

垂直、水平轴上，每个刻度值之间的刻度数，就像直尺一样，它最小刻度是 1 毫米，而刻度值（有显示的）最小为 1 厘米，此时刻度间隔为 9（除去两次标有刻度值的那两个刻度）。这些方法主要用于让界面更简洁，同时还要照顾视觉上的要求，取值范围 0 到 100。

对于 GetScaleInterval 函数，返回高 8 位为横坐标刻度间隔，低 8 位为纵坐标刻度间隔。

### 2.2.4 SetGraduationSize(long size);

### 2.2.5 long GetGraduationSize();

设置纵横坐标一个刻度在屏幕上的宽度（像素），调用一下看效果就知道意思了，这是为了某些特殊要求而增加的接口，比如你横坐标显示一月的每一天，有时候是 31 天，有时候是 28 天，你想刚好充满屏幕，此时就需要用到这两个接口了，同时它也有缩放功能；所以到目前为止，缩放曲线有如下几种：一是调用 SetZoom 函数，它会在纵横坐标上做等比例缩放；二是调用 SetHZoom 函数，它只会在横坐标上做缩放（同时还会与 SetZoom 共同作用）；三是调用 SetTimeSpan 和 SetValueStep，这是最灵活的，想怎么缩放都可以；四是调用本接口，在 TimeSpan 和 ValueStep 一定的情况下，增加刻度宽度就等于是放大，相当于减小了 TimeSpan 和 ValueStep。

### 2.2.6 BOOL SetLegendSpace(short LegendSpace);

### 2.2.7 short GetLegendSpace();

设置图例宽度，单位为像素，如果 LegendSpace 小于等于 0，则计算将所有图例显示完全的最小宽度（假设为 w），再假设当前宽度为 c，然后分两种情况：LegendSpace 小于 0 时，只有在 w>c 时应用 w 宽度；LegendSpace 等于 0 时，直接应用 w 宽度。如果 LegendSpace 大于 0，则不计算最小宽度，直接应用 LegendSpace 宽度。

### 2.2.8 BOOL SetBeginValue(float fBeginValue);

### 2.2.9 float GetBeginValue();

设置纵坐标开始值，注意，这个值不是任意值均可，所以本函数返回布尔型代表成功与否，设置这个值，要保证不会让曲线完全移出画布。这里说明一点，本控件中的曲线虽然是可任意移动、缩放的，但有一个前提是，移动缩放后画布上不能完全没有曲线。因为将所有曲线移出画布其实是没有什么实际意义的，都移出画布后，也就成了白板一块。

### 2.2.10 BOOL SetBeginTime(LPCTSTR pBeginTime);

### 2.2.11 BOOL SetBeginTime2(DATE fBeginTime);

### 2.2.12 CString GetBeginTime();

### 2.2.13 DATE GetBeginTime2();

设置横坐标的开始时间，pBeginTime 为用字符串表达的时间，格式为当前操作系统默认的格式，fBeginTime 为用浮点数表达的时间。如何用浮点数表达时间请参看 MFC 的

COleDateTime 类，以下不再对这个问题做再次说明。其实 COleDateTime 就是用 DATE 型数据来保存时间的，它与 DATE 可隐式转换，比如：

```
COleDateTime OldTime = COleDateTime::GetCurrentTime();  
M_Curve.SetBeginTime2(OldTime);
```

注意，本控件可以在横坐标上显示值，即和纵坐标显示一样的效果，请参看 SetShowMode 函数，当横坐标显示为值的时候，pBeginTime 会转换为 COleDateTime，再转换为 DATE，最后直接显示 DATE 型数据。

#### **2.2.14 BOOL SetTimeSpan(double TimeStep);**

#### **2.2.15 double GetTimeSpan();**

设置横坐标刻度的步长，不能小于 0.1 秒，不能大于 198 年（大约 198 年）。

如何用浮点数表达时间间隔请参看 MFC 的 COleDateTimeSpan 类，以下不再对这个问题做再次说明。其实 COleDateTimeSpan 就是用 double 型数据来保存时间的，它与 double 可隐式转换，比如：

```
COleDateTimeSpan TimeSpan;  
TimeSpan.SetDateTimeSpan(0, 0, 30, 0); //半小时  
//SetDateTimeSpan 最小只能设置为 1 秒，如果要指定小于 1 秒呢？答案是直接赋浮  
//点数，1.0 为一天，由此算出，给 COleDateTimeSpan 赋 0.1 秒的代码为：  
//COleDateTimeSpan TimeSpan = 1.0 / 24 / 60 / 60 / 10;  
//我都是使用这种方法，不管是否大于 1 秒，这样方便。  
M_Curve.SetTimeSpan(TimeSpan);  
注意，如果横坐标显示为值，则把 TimeSpan 当成单纯的 double 型来看待。
```

#### **2.2.16 BOOL SetValueStep(float ValueStep);**

#### **2.2.17 float GetValueStep();**

设置纵坐标刻度步长，不能小于 .000001f，不能大于 1.0e30f。

#### **2.2.18 BOOL SetVPrecision(short Precision);**

#### **2.2.19 short GetVPrecision();**

设置纵坐标显示精度，非负，精度指的是小数点后面的位数，需要小于等于 6。

#### **2.2.20 BOOL SetUnit(LPCTSTR pUnit);**

#### **2.2.21 CString GetUnit();**

设纵坐标单位，成功返回真，否则返回假，不能超过 16 个字符。

#### **2.2.22 BOOL SetHUnit(LPCTSTR pHUnit);**

#### **2.2.23 CString GetHUnit();**

设置横坐标单位（或者描述），当横坐标显示为值的时候有用，如果显示为时间，则该值无效，恒显示为“时间”。

**2.2.24 short AddLegend(long Id, LPCTSTR pSign, OLE\_COLOR PenColor, short PenStyle, short LineWidth, OLE\_COLOR BrushColor, short BrushStyle, short CurveMode, short NodeMode, short Mask, BOOL bUpdate);**

添加图例，如果 bUpdate 为真，则马上刷新让操作生效，以后类似的参数不再作说明。但有一点需要说明，有些时候，就算 bUpdate 为假，也可能出现刷新的情况，因为本控件遵循一个原则：要么没有曲线可显示，要么画布中总要绘制一点点曲线，换句话说，无法将曲线全部移出画布。至于为什么要这样，因为曲线完全移动画布后，使用者可能再也不能将曲线移动回来了（因为他不知道往哪个方向移动才能将曲线移动到画布上，如果方向移动反了，反而会越走越远，当然，本控件提供了 F5 来让画线回到画布上，可是不是所有用户都能记得住的）。现在回到刚才的问题，为什么 bUpdate 为假时也有可能刷新曲线呢，考虑按时间截除曲线某些点，如果截除后，所有曲线落在了画布的外面，那么本控件将尝试自动移动曲线到画布，这个操作可能会调用到某一函数（比如 SetBeginTime），而这个函数没有 bUpdate 参数（由于历史原因吧，因为对接口的更改对 COM 来说是致命的，为了保持接口不变，这个历史问题就遗留了下来），那么就只能马上刷新曲线了，这个问题我之所有没有想办法去解决，是因为这种情况不多见，而且，对曲线做了修改，迟早都是要刷新的，在这种情况下，仅仅是多刷新了一次而已。下面回到正题：

Mask代表Id、PenColor、PenStyle、LineWidth、BrushColor、BrushStyle、CurveMode和NodeMode的有效性，按位算，按前面罗列的顺序。

当要添加的图例（pSign）已存在时：

根据Mask来决定哪些值用来更新图例（Id比较特殊，它是添加，而不是更新）；如果Id有效，并且已经处于其它图例，则先从相应的图例中删除再添加到本图例（当然，在添加到本图例时，会有重复性判断的）。

当要添加的图例（pSign）不存在时：

以pSign为图例名称新建图例，并将Id添加到其中，此时所有参数都必须有效，也就是说，Mask必须等于0xFF。如果Id已经存在于其它图例，则处理方式同上。

PenStyle 为画笔类型，参考 CreatePen 函数（取值 0 到 255，其实没有这么多的样式，留着以后扩展，所以控件没有判断参数的值是否在 CreatePen 函数可识别的范围之内，不在范围之内是不会出错的）。

LineWidth 为画笔宽度，从 0 到 255，可以等于 0，具体参看 CreatePen 函数。如果画笔的宽度大于 1，则画笔类型只能是 PS\_SOLID，设置其它类型将不起作用，GDI 就是这样的。

BrushColor 填充曲线的画刷颜色，有点像柱状图。

BrushStyle 取值如下，只取低字节：

255—不填充；

127—solid brush 样式，参看 CreateSolidBrush（win API），颜色为 BrushColor；

0-126—hatch brush 样式（没有这么多的样式，留着以后扩展，所以控件没有判断参数的值是否在 CreateHatchBrush 函数可识别的范围之内，不在范围之内不会出错，只是无效果），具体支持的样式请参看 CreateHatchBrush（win API），颜色为 BrushColor；

128-254—pattern brush 样式，参看 CreatePatternBrush（win API），(BrushStyle - 128)即为创建刷子需要的位图的序号（位图由 AddBitmap 等函数添加，具体看相关文档）。

CurveMode 取值如下:

0—两点之间用直线相连 (默认); 1—先垂直后水平的方波; 2—先水平后垂直的方波; 3—平滑曲线, 平滑张力参看 S(G)etTension 函数。

注: 在绘制平滑曲线时, 采用了 GDI+, 所以 hatch brush 的种类也支持的更多, 可以达到 52 种 (GDI 只支持 6 种), 具体参看 GdiplusEnums.H 里面的 HatchStyle 枚举。

如果不是平滑曲线, 本控件将只使用 GDI 的刷子样式 (为了速度, 这样可以避免使用 GDI+)。

另外, GDI+不支持透明的 hatch brush, 所以, 如果为控件添加了背景的话, 用 GDI+的 hatch brush 填充, 效果不如 GDI 的 hatch brush 填充。目前在使用 GDI+的 hatch brush 填充时, 背景色是控件的背景色, 而在使用背景位图的情况下, 背景色是不显示的, 所以 GDI+的 hatch brush 将把背景位图抹掉 (变成了背景色)!

GDI+的平滑曲线绘制速度比 GDI 的折线曲线绘制速度要慢上百倍, 不过不要被这个数字吓倒, 如果 GDI 需要的时间为 0, 那么 GDI+就算是 100 倍, 仍然还是 0, 是不是? 开个玩笑! 本控件在速度方面的问题大家可以放心!

NodeMode 取值如下:

0: 不显示节点; 1 按曲线颜色显示节点; 2 按曲线颜色的反色显示节点。

注: 当节点处于显示状态时, 将比曲线要粗一点, 以便观看。如果画笔为空, 则本参数将无意义, 节点都不会显示。

返回值也是一个 Mask, 里面哪个位置上为 1, 则说明相应位置上的属性设置失败。

#### **2.2.25 short AddLegendHelper(long Id, LPCTSTR pSign, OLE\_COLOR PenColor, short PenStyle, short LineWidth, boolean bUpdate);**

添加图例辅助函数, 大家一定为 AddLegend 函数众多的参数而头痛, 大多数时候, 并不需要填充曲线 (除非画柱状图), 却非要传 BrushColor 和 BrushStyle 等参数, 而在 Mask 里面还要标识为无效, 的确非常的麻烦, 我作为作者, 自己使用起来也很麻烦, 于是我添加了这个辅助函数, 主要用于减少参数的个数 (默认一些参数)。当调用这个函数的时候:

如果图例不存在, 则按 BrushColor 等于 0 (等于多少并不重要, 因为后面 BrushStyle 等于 255, 代表不填充)、BrushStyle 等于 255、CurveMode 等于 0、NodeMode 等于 1 去调用 AddLegend 函数, 当然 Mask 等于 0xFF, 因为图例不存在, 是第一次添加。

如果图例已经存在, 则按Mask等于0xF去调用AddLegend函数, 也就是说, 把Id、PenColor、PenStyle和LineWidth当成有效, 把BrushColor、BrushStyle、CurveMode和NodeMode当成无效去调用AddLegend函数, 换句话说, AddLegendHelper既无法添加也无法更改BrushColor、BrushStyle、CurveMode和NodeMode参数。

#### **2.2.26 BOOL IsLegend(LPCTSTR pSign);**

判断图例是否存在, 非常有讽刺意味的事又发生了 (IsCurve函数时发生过一次了, 详情请参看IsCurve接口说明)。

#### **2.2.27 BOOL GetLegend(LPCTSTR pSign, OLE\_COLOR\* pPenColor, short\* pPenStyle, short\* pLineWidth, OLE\_COLOR\* pBrushColor, short\* pBrushStyle, short\* pCurveMode, short\* pNodeMode);**

获取指定图例的基本属性, 如果不需要某些属性, 则传入空指针即可。



### **2.2.28 OOL DelLegend(long Id, BOOL bAll, BOOL bUpdate);**

### **2.2.29 BOOL DelLegend2(LPCTSTR pSign, BOOL bUpdate);**

删除图例，如果 bAll 为真，则删除所有图例，Id 被忽略，第二个函数不能删除所有图例，但它可以完全的删除一个图例，第一个函数则只有在图例中的所有 Id 均被删除后才会完全删除相应的图例（意思是，当某个图例不包括任何一条曲线时，一个图例可以包括任意多的曲线）。

注意：容器在退出的时候，不要以 bAll 为真来调用 DelLegend 函数（目的是想删除所有图例），明智的做法是根本不调用它。因为删除图例时，控件内部会有大量的状态需要去更新，控件在退出的时候，会用一种高效的方法去删除图例（不更新状态）。当然，如果容器决定在运行过程中，完全删除图例，以便重新添加图例，此时是应该调用本函数的。

### **2.2.30 BOOL SetXYFormat(LPCTSTR pSign, short Format);**

### **2.2.31 short GetXYFormat(LPCTSTR pSign);**

### **2.2.32 short GetXYFormat2(short nIndex);**

在坐标点显示 XY 坐标，Format 按位算，从低位起：1-是否显示 X 值，2-是否显示 Y 值，3-是否隐藏单位，4-是否显示单行。对于 GetXYFormat，如果返回-1，则说明图例未找到。

坐标显示的颜色由图例的 NodeMode 决定。

nIndex 用于按序号顺序获取 XY 坐标的显示格式。

注意，这三个接口所提供的属性，其实是图例的属性，这就是为什么需要一个 pSign 参数的原因。但并没有添加到 AddLegend(Helper)和 GetLegend 接口，原因有二：一是这两个接口的参数太多了；二是不想改动老接口，这样保证老的工程在替换新控件后，不需要重新编译仍然能运行。

### **2.2.33 CString QueryLegend(long Id);**

返回 Id 曲线所在的图例的名字。

### **2.2.34 BOOL MoveCurveToLegend(long Id, LPCTSTR pSign);**

把 Id 曲线移动到 pSign 图例里面，如果已经在 pSign 里面，则直接返回，如果已经在其它图例里面，则先删除再添加到 pSign 图例，如果 pSign 图例不存在，则失败。其实 AddLegend 函数也可实现此功能，比如：

```
m_ST_Curve.AddLegend(11, _T("第三条曲线"), 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, TRUE);
```

以上的代码会把 11 曲线添加到"第三条曲线"里面，大家看到了，参数太多太复杂，所以提供了本接口，以方便调用。

把一条曲线从一个图例移动到另外一个图例，其实际意义并不大，这样做的目的，我想无非是想快速切换一条曲线的绘制方式，但这个功能有更好的处理接口，那就是 ChangeId 接口，比如你有两个图例，其绘制方式不同，你给第一个图例添加曲线 1，给第二个图例添加曲线 2，当曲线 1 想要快速切换绘制方式的时候，直接用 ChangeId 接口把曲线 1 改成曲线 2，就自然切换了绘制方式了。

### **2.2.35 BOOL ChangeLegendName(LPCTSTR pFrom, LPCTSTR pTo);**

修改图例的名字，前者必须存在，后者必须不存在，否则失败。修改图例名字后，可能会由于比原来的长或者比原来的短，而出现图例绘制出了屏，或者没填满，二次开发者可以

通过 SetLegendSpace 去修正，控件不会自动调用（当然，你确定不会改变显示宽度就别调用了，这我想大家都知道）。

#### **2.2.36 BOOL SetHLegend(LPCTSTR pHLegend);**

#### **2.2.37 CString GetHLegend();**

设置获取水平图例，水平图例只能显示文字，由于显示一些说明性的信息，支持多行显示，显示位置在横坐标 Label 的下面。注意，水平图例的显示需要占用画布底部空间（具体请参看 SetBottomSpace 接口），如果底部空间不足（底部空间包括横坐标 Label 所占用的空间，显示完横坐标 Label 之后，剩下的空间才能用于显示水平图例），可能会造成水平图例显示不完全。

#### **2.2.38 short AddMainData(long Id, LPCTSTR pTime, float Value, short State, short VisibleState, BOOL bAddTrail);**

#### **2.2.39 short AddMainData2(long Id, DATE Time, float Value, short State, short VisibleState, BOOL bAddTrail);**

#### **2.2.40 long AddMemMainData(OLE\_HANDLE pMemMainData, long MemSize, BOOL bAddTrail);**

添加一个数据到曲线中，Time 为时间，即横坐标。特别注意这里的 Id 是一个唯一性标识，ST\_Curve 用来区别多条不同的曲线，相当于曲线的 ID。Id 与 AddLegend 中的 Id 相对应。bAddTrail 用来确定是否将新值添加到曲线的尾部，如果为真，则直接添加到尾部，这样速度很快，否则将寻找新值的插入点，如果您输入的数据是按时间预先排好序的（比如查询数据库时使用 order by 排序），则强烈建议将该值置为真，这样速度快（如果时间不能保证已按升序排好了序，而又要想绘制一条一次曲线的话，一定要将 bAddTrail 置为假，否则显示不正常）。

VisibleState 从低位起：

- 1—是否马上绘制添加的点（绘制实时曲线）
- 2—保持纵坐标不变（在第 1 位为 1 的情况下有效）
- 3—保持横坐标不变（在第 1 位为 1 的情况下有效）
- 4—在纵坐标上做最少的移动（在第 1 位为 1 的情况下有效）
- 5—在横坐标上做最少的移动（在第 1 位为 1 的情况下有效）
- 6—当上一个点在画布中不可见时，不自动移动曲线（在第 1 位为 1 的情况下有效）

四五两位的意义在于让控件在需要移动的时候尽量少移动，达到类似 Windows 任务管理器性能栏的 CPU 使用记录的表现效果。当第六位为 1 时，如果上一个点不可见，绘制实时曲线失效。

若正在绘制实时曲线（VisibleState 低位为 1），则不允许添加隐藏点（State 等于 2），如果强行绘制隐藏点，控件将自动更改为普通点（State 等于 0）。

State 为该点状态，低字节取值如下：

- 0—普通状态，意义仅仅是非其它状态；
- 1—断点，该点与前一点之间不用线相连；
- 2—隐藏点，该点前一点与后一点直接相连，跳过这一点。注意，曲线的首尾点设置这个状态无效。

高字节按位算，取值如下：

- 1—不显示节点，哪怕图例指示需要显示。

下面要说的是新添加的函数 `AddMemMainData`，应网友的要求，增加了这个接口用于一次添加多个点，而且这些点还可以分别属于不同的曲线，`pMemMainData` 应该是一个地址，这个地址里面保存的就是要一次性添加的点，地址长度为 `Size`，按字节算。为了效率，控件没有判断这 `Size` 个字节的可读性，请调用者自己保证，否则程序会崩溃。内存里面的数据组成为：

`Id (4) + 时间 (8) + 值 (4) + State (2)`

这里的 `State` 与 `AddMainData` 函数的 `State` 是相同的。

大家不难看出，批量添加点的步骤其实很简单，首先确定要添加多少个点，然后点数乘以 18 得到要分配的内存，然后将每个点写入这片内存中，最后调用 `AddMemMainData` 函数即可。初学者请看我的 demo，里面就是用这种方法添加曲线的。

现在说说 `pTime` 这个参数，**当横坐标显示为时间时，它就是时间的字符串表达方式**，比如：2011-3-17 1:0:0；**当横坐标显示为值的时候，它就是一个 double 数据类型的字符串表达方式**，比如：1.0911。在 2.1.0.1 及其之前的版本中，这个 `pTime` 无论在什么情况下，都是时间的字符串表达方式，在 2.1.0.2 中，做了上述修改（同样，`InsertMainData` 也做了同样的修改）。

另外，对于 `AddMainData` 和 `AddMainData2` 函数，其实它只会返回 0，1 和 2 三种结果，返回 0 代表失败；返回 1 代表成功，但没有新添加曲线，也就是说曲线已经存在，本次调用只是给它增加了一个点；返回 2 代表成功，并且添加了新的曲线，本次调用是添加曲线的第一个点。这样做有什么用呢？这要从控件的接口设计谈起，我下面要说的，请大家不要觉得我像唐僧，我只是想让大家完全理解为什么要这样，而不是记住是这样，这是我的原则：

大家注意到，控件并没有明确的接口用于添加一条曲线，删除一条曲线（`AddMainData` 和 `AddMainData2` 只是添加点，`DelRange` 和 `DelRange2` 也只是删除点），本着方便开发者的原则，添加曲线和删除曲线都由控件自己做了，在添加点的时候，如果曲线不存在，就会添加一条曲线，删除点的时候，如果某条曲线的所有点都删除完了，则删除整条曲线，这些对二次开发者都是透明的，凡事有利就有弊，太智能就会缺少灵活性，具体到我上面说的，因为曲线有它自身的属性，最典型的属性就是填充方向和幂次（幂次因为是只读的，所以这里不讨论），现在我以填充方向为例：

比如对某条曲线执行 `SetFillDirection`（设置一个非默认的填充方向，默认填充方向向下）后，由于种种原因，后来又调用 `DelRange2` 删除了一些点，如果 `DelRange2` 的执行结果是所有点都被删除了，则相应的曲线将被删除，如果后面又要添加点，则曲线将被重新添加，此时填充方向恢复成默认的向下填充，原来 `SetFillDirection` 产生的结果就丢失了，现在二次开发者可以对 `AddMainData` 和 `AddMainData2` 函数的返回值进行验证，如果是 2，则重复调用 `SetFillDirection` 函数即可。出现这样的问题的根本原因是二次开发者不知道什么时候曲线被删除（控件没有提供这样的接口），什么时候被创建，现在对 `AddMainData` 和 `AddMainData2` 函数的返回值做了如上的修改，基本上解决了这个问题，虽然可能不是最好的解决方案。

**2.2.41 void DelRange(long Id, DATE BTime, DATE ETime,short Mask,  
BOOL bAll, BOOL bUpdate);**

**2.2.42 void DelRange2(long Id, long nIndex, long nCount, BOOL bAll, BOOL  
bUpdate);**

`DelRange` 删除指定时间段内的曲线，`Mask` 代表 `BTime` 和 `ETime` 的有效性，从低位起，第 1 位表示 `BTime` 的有效性，第二位表示 `ETime` 的有效性，这样做的目的是很显然的，就是如果要从曲线头开始删除，或者要删除到曲线尾的时候，不需要去获取曲线头或者尾的具体时间，可以随便给 `BTime` 或者 `ETime` 赋个值，然后在 `Mask` 的相应位置置 0，表示相应的



时间无效，此时对于 BTime 将取所有曲线的最小时间，对于 ETime 将取所有曲线的最大时间。

ExportImageFromTime 和 PrintCurve 函数也有一个 Mask 参数，它们的意义与这里的 Mask 完全一样，以后不再注释。如果 bAll 为真，则操作所有曲线，此时 Id 无效。

DelRange2 删除曲线从 nIndex 开始的 nCount 个点，nCount 必需大于 0，或者等于 -1，此时将从 nIndex 开始删除到曲线尾。活用这两个函数（必要时加上 GetCurveLength 函数，例如删除某条曲线的右边 10 个点，则程序可这样写：DelRange2(100, GetCurveLength(100) - 10, -1, FALSE, TRUE)），可以达到按时间或点数量对某条曲线或所有曲线进行截左、截中、截右操作，使用时多发挥想像。

注意，在调用 DelRange2 函数的时候有个技巧，比如要删除第 2、4、6 点（从 0 开始），那么应该是从后面开始：

```
M_Curve.DelRange2(Id, 6, 1, FALSE, FALSE);
M_Curve.DelRange2(Id, 4, 1, FALSE, FALSE);
M_Curve.DelRange2(Id, 2, 1, FALSE, TRUE);
如果非要从前面开始删除，则要对 Index 进行处理：
M_Curve.DelRange2(Id, 2, 1, FALSE, FALSE);
M_Curve.DelRange2(Id, 4 - 1, 1, FALSE, FALSE);
M_Curve.DelRange2(Id, 6 - 2, 1, FALSE, FALSE);
```

这个“问题”在所有存在下标或者迭代器概念的地方都有，比如 MFC 的 CListCtrl，STL 的 vector 等，并不是控件的 BUG。

注意，显然是 DelRange2 函数的效率高，所以如果需要删除整条曲线，一定要使用 DelRange2 函数。

另外容器在退出的时候，不要以 bAll 为真来调用这两个函数（目的是想删除所有曲线），明智的做法是根本不调用它们。因为删除曲线时，控件内部会有大量的状态需要去更新，控件在退出的时候，会用一种高效的方法去删除曲线（不更新状态）。当然，如果容器决定在运行过程中，完全删除曲线，以便重新添加曲线，此时是应该调用本函数的。

#### **2.2.43 BOOL FirstPage(BOOL bLast, BOOL bUpdate);**

#### **2.2.44 short GotoPage(short RelativePage, BOOL bUpdate);**

翻页，如果 bLast 为真，则跳到末页，否则跳到首页。当 RelativePage 为正时向后翻，为负时向前翻。GotoPage 返回值的绝对值代表具体翻了多少页，注意不一定等于 RelativePage，因为如果翻页后，当前页没有任何可显示的曲线，则会继续翻页，直到屏幕上有显示为止。

#### **2.2.45 BOOL SetZoom(short Zoom);**

#### **2.2.46 short GetZoom();**

设置缩放率，正为放大，负为缩小，0 代表不缩放。注意 1 个单位仅代表 1/4，也就是当 Zoom 等于 4 时，才放大一倍，等于 -4 时才缩小 1 倍。

#### **2.2.47 BOOL SetHZoom(short Zoom);**

#### **2.2.48 short GetHZoom();**

设置水平缩放率，上面的 SetZoom 我称之为普通缩放率，普通缩放率对纵横坐标均有效；而对于水平缩放率，则会只应用于横坐标，至于为什么提供此功能，可以联想一下 K 线图。那么，这个功能和二次开发者调用 SetTimeSpan 有何区别呢？答案是一样的，但调用

本接口会更方便，而且二次开发者不用记住老的横坐标间隔，想恢复到非缩放状态时，只需要用 0 调用 SetHZoom 即可（跟普通缩放率一样）。

提供水平缩放的另一个原因是，我在 2.1.0.0 版本里面新增加了一个快捷操作——按住 alt 键滚动鼠标，此时会执行水平缩放（联想一下按住 shift 键滚动鼠标），既然提供了水平缩放这个功能，那 GetHZoom 接口就必须得提供了，最后我一不做，二不休，把 SetHZoom 接口也提供了（反正按住 alt 键滚动鼠标这个操作也需要封装一下）。

水平缩放的参数与普通缩放完全一样，区别仅仅是前者只应用于横坐标。

如果普通缩放率和水平缩放率都不为 0，那么真正的缩放率是多少呢？对于纵坐标，当然是等于普通缩放率（因为水平缩放率不作用于纵坐标），对于横坐标，则为两种缩放率相加，比如普通缩放率为 1（放大 1/4），水平缩放率为-1（缩小 1/4），则最后真正的缩放率为  $1 - 1 = 0$ ，即不缩放。

#### **2.2.49 BOOL SetMaxLength(long MaxLength, long CutLength);**

#### **2.2.50 long GetMaxLength();**

#### **2.2.51 long GetCutLength();**

#### **2.2.52 long GetCurveLength(long Id);**

设置每条曲线的最大点数，MaxLength 取值为-1 表示不限制最大点（此时 CutLength 无效），否则取值大于 0（此时 CutLength 必需小于 MaxLength 且大于 0），CutLength 为当曲线中的点超过 MaxLength 时，截掉曲线前面点的个数。

GetCurveLength 函数则用来获取指定曲线中的点数量，包括隐藏点和断点，如果找不到曲线，则返回-1。

#### **2.2.53 BOOL SetShowMode(short ShowMode);**

#### **2.2.54 short GetShowMode();**

设置显示模式，也就是坐标系，取值如下（低 7 位）：

0—Y 轴向上，X 轴向右，原点在左下角（默认）；

1—Y 轴向上，X 轴向左，原点在右下角；

2—Y 轴向下，X 轴向右，原点在左上角；

3—Y 轴向下，X 轴向左，原点在右上角。

上面使用了低两位，第三位如果为 1，则不显示年月日，第四位如果为 1，则不显示时分秒，如果第 8 位为 1，则横坐标将按值的方式显示（此时第 3、4 位只要设置任意一位，即表示不显示横坐标）。

注意，在导出图元文件时，横坐标要么导出为浮点数格式，要么导出为完整的日期时间格式，不受这里的第三、四位的影响，否则将无法导入。

#### **2.2.55 BOOL SetMoveMode(short MoveMode);**

#### **2.2.56 short GetMoveMode();**

设置获取曲线的移动模式，从低位起：

1—是否允许在水平上移动曲线

2—是否允许在垂直上移动曲线

3—是否为快速移动模式，即在按住鼠标移动过程中移动曲线，否则称为慢速移动模式，即在鼠标左键弹起时移动曲线

第 8 位如果为 1，则在鼠标移动（非拖动曲线）时，显示为手型，否则显示为十字架（默

认)；此时坐标提示将失效，吸附效应将失效，按住 ctrl 或者 shift 键控制鼠标只能在水平或者垂直上移动功能也将失效。

如果通过本接口去禁止曲线的移动行为，只会影响到通过鼠标滚动和鼠标拖动这两种操作，其它的操作（比如方向键）仍然可能移动曲线，需要二次开发者做其它方面的限制（如果你想完全禁止曲线被移动的话）。

当设置为禁止曲线被移动时，这里指的是禁止操作员对曲线的移动，二次开发仍然可以通过接口移动曲线（比如 DragCurve 等），以后类似的不再说明。

#### **2.2.57 void SetFont(OLE\_HANDLE hFont);**

#### **2.2.58 OLE\_HANDLE GetFont();**

设置字体，hFont 为字体句柄（HFONT），不为 0 即为有效，如果为 0，则本控件弹出字体选择框让用户选择，建议采用这种方式设置字体，当然也可以传入一个事先生成好了的字体，后面这种用法在一些特殊情况下有用，比如后台服务器，此时一般没有操作员在旁边，而且每次让用户选择字体也麻烦。GetFont 返回字体句柄。

#### **2.2.59 BOOL AddImageHandle(LPCTSTR pFileName, BOOL bShared);**

#### **2.2.60 void AddBitmapHandle(OLE\_HANDLE hBitmap, BOOL bShared);**

#### **2.2.61 BOOL AddBitmapHandle2(OLE\_HANDLE hInstance, LPCTSTR pszResourceName, BOOL bShared);**

#### **2.2.62 BOOL AddBitmapHandle3(OLE\_HANDLE hInstance, long nIDResource, BOOL bShared);**

添加位图到控件，控件内部有能力保存一系列的位图句柄，以便以后使用（目前可以使用的地方有背景位图和曲线下面区域的填充位图，以后可能还会有更多的地方使用）。可以想像 CListCtrl 的 ImageList，当建好一个 ImageList 后，使用的时候只需要指定位图序号即可。AddImageHandle 函数从文件里面加载图片，支持 bmp、png、jpg、gif 格式。AddBitmapHandle 函数只能接受位图句柄(HBITMAP)，非 0 即认为是一个合法的 HBITMAP，如果 bShared 为真，则位图共享，这里的共享的概念是，外面可以将控件内部的位图拿来使用（参看 GetBitmap 函数）。

注意，AddImageHandle、AddBitmapHandle2 和 AddBitmapHandle3 函数调用会使控件自己创建位图，这样的位图，如果为共享模式，外界也可以拿来使用，但一定不能调用 DeleteObject 函数释放资源。

#### **2.2.63 BOOL RemoveBitmapHandle(OLE\_HANDLE hBitmap, BOOL bDel);**

#### **2.2.64 BOOL RemoveBitmapHandle2(short nIndex, BOOL bDel);**

移除位图，如果 bDel 为真，则为位图句柄调用 DeleteObject 函数（不管位图是否共享），如果位图为控件自己创建，则不管 bDel 是否为真，都将调用 DeleteObject 函数。

控件在退出的时候，将自动释放下面两种情况下的位图：

一，控件自己创建的位图；

二，外界按非共享模式传入的位图（以 bShared 为假调用 AddBitmapHandle 函数）。

所以，对于外界传入的位图句柄：

一，如果是按共享模式添加到控件的，则二次开发者要么显示调用上面两个函数释放资源（bDel 必须为真），要么显示调用 DeleteObject 释放资源。

二，如果是按非共享模式添加到控件的，则一定不要调用 DeleteObject 函数去释放资源，

除非是在按bDel为假调用上面两个函数之后，再去调用DeleteObject。

对于外界传入的非共享位图，二次开发者最明智的做法是不去管资源的释放问题。

**2.2.65 long GetBitmapCount();**

**2.2.66 OLE\_HANDLE GetBitmap(short nIndex);**

**2.2.67 short GetBitmapState(short nIndex);**

**2.2.68 short GetBitmapState2(OLE\_HANDLE hBitmap);**

枚举位图，包括句柄和状态，GetBitmapState 和 GetBitmapState2 用 short 返回状态，目前的状态有两种（最低位为 1 时为共享，第二位为 1 时为控件自己内部创建的位图），以后可能会有更多的状态，如果返回-1，则说明序号非法或者没有找到 hBitmap 句柄。注意在用 GetBitmap 函数获取位图句柄时，如果位图不是共享的，则将返回 NULL，如果 nIndex 指向的序号非法，也返回 NULL。

**2.2.69 BOOL SetBkBitmap(short nIndex);**

**2.2.70 short GetBkBitmap();**

设置整个控件的背景位图，nIndex 即为位图句柄序号，-1 表示没有设置背景位图。

**2.2.71 BOOL SetCanvasBkBitmap(short nIndex);**

**2.2.72 short GetCanvasBkBitmap();**

设置画布（就是绘制网格的区域）背景位图，nIndex 即为位图句柄序号，-1 表示没有设置画布背景位图。

**2.2.73 BOOL SetBkMode(short BkMode);**

**2.2.74 short GetBkMode();**

**2.2.75 BOOL SetCanvasBkMode(short CanvasBkMode);**

**2.2.76 short GetCanvasBkMode();**

设置背景位置显示模式，前者为控件背景，后者为画布背景，取值为（低 7 位）：0—平铺；1—居中；2—拉伸；对于控件背景，高 8 位如果为 1，则绘制区域将裁剪掉画布区域（当无画布背景或者画布背景模式为剧中时，才有意义，否则裁不裁剪最终效果是一样的，不裁剪效率还会高一些），对于画布背景，高 8 位无意义，必须为 0。

**2.2.77 BOOL ExportImage(LPCTSTR pFileName);**

**2.2.78 long ExportImageFromPage(LPCTSTR pFileName, long Id, long nStartPage, long nCount, BOOL bAll, short Style);**

**2.2.79 long ExportImageFromTime(LPCTSTR pFileName, long Id, DATE BTime, DATE ETime, short Mask, BOOL bAll, short Style);**

**2.2.80 long ExportMetaFile(LPCTSTR pFileName, long Id, long nBegin, long nCount, BOOL bAll, short Style);**

**2.2.81 void BatchExportImage(LPCTSTR pFileName, long nSecond);**

**2.2.82 long ImportFile(LPCTSTR pFileName, short Style, BOOL bAddTrail);**

导出当前页图片到文件中（不管有没有数据），对于 ExportImage 函数，如果 pFileName

为空串，则弹出文件浏览对话框，让用户选择，否则直接导出到 pFileName 文件中，格式由文件名后缀决定，成功返回真。

第 2—4 个函数用于导出一部分数据到图片中。如果 bAll 为假，则只导出 Id 这一条曲线，否则导出所有曲线，此时 Id 无效。注意 nStartPage 从 1 开始（其它涉及到序号的，比如 DelRange2 等，都是从 0 开始的），nCount 为-1 时代表导出到末页；Mask 参数意义参看 DelRange 接口。返回导出图片的张数。

第 5 个函数用于定时导出当前页的图片，这在绘制实时曲线时有用，如果没有绘制实时曲线，则定时导出无意义，因为每次导出都是完全一样的。nSecond 是导出频率，单位是秒，如果 nSecond 小于等于 0，则定时导出结束。

除第一个函数外，所有导出函数生成的文件名都依赖于 pFileName（所以它不能为空，而且还必须满足一定的格式要求），通过\*号作为替换符，比如 pFileName 为 c:\\*\*\*\*.jpg，则导出的文件名依次是：c:\0001.jpg、c:\0002.jpg……，如果要导出的文件已存在，将自动累加数字，直到找到一个可用的文件名。\*号替换符只要连续并且大于等于 1 个即可，位置任意，比如：c:\123\*\*\*456.png 等，只要保证出现在文件名字里面即可，替换符越少，则可导出的图片数量就越少，比如两个星，则最多导出 99 张图片。如果没有后缀名（包括无法识别的后缀名），则导出为 bmp，否则导出相应格式的图片。

上面说的这些，都是在 Style 等于 1 的情况下，Style 还可取 2 到 6 的值，表示导出曲线到文本文件或者二制文件之中，Style 取如下：

- 1—导出图片文件（bmp png jp(e)g gif）；
- 2—导出曲线到文本文件（ansi）；
- 3—导出曲线到文本文件（unicode）；
- 4—导出曲线到文本文件（unicode big endian）；
- 5—导出曲线到文本文件（utf8）；
- 6—导出曲线到二制文件；

对于按 2 至 6 的导出，返回的是导出数据个数。

对于导出函数，如果文件名非空，则由 Style 决定文件的导出格式，而不是按后缀名，如果文件名为空（Style 不等于 1 时，文件名是可以为空的），则弹出文件选择框供用户选择，此时 Style 仅仅相当于一个建议的格式，即在文件保存对话框的类型过滤下拉框里面，会默认的选中 Style 建议的格式，但用户是可以修改的。

对于 ImportFile 函数，它用来从文件中导入曲线数据，Style 只能取 2 或者 6，2 表示文本文件，6 表示二进制文件。如果文件名非空，则由 Style 决定文件的格式而不是按后缀名，此时如果 Style 为 2，则根据文件内容判断具体是哪一种文本格式，为 6 的话直接按二进制导入文件。如果文件名为空，将弹出文件选择框供用户选择（此时 Style 无效，控件将根据用户在打开文件对话框里的选择，决定是文本文件还是二进制文件，如果是文本文件，则根据文件内容决定是 ansi、unicode、unicode big endian 还是 utf8）。如果返回-1，则说明参数出错，或者用户取消了文件选择，否则返回高 2 字节为总的的数据个数，低 2 字节为成功添加到控件的数据个数，均当成无符号数看待（若发生溢出，也不影响导入）。

在按文本格式导出曲线的时候，为了兼容，我没有添加任何自定义的格式信息（这样 windows 和其上的其它软件，都可以打开图无文件并正确读取到内容而不至于显示乱码），于是就出现一个问题：时间的格式是普通的格式呢，还是浮点数格式（控件在导出的时候，会根据当前横坐标的显示格式来导出，但有一点不同，只要是按时间格式显示的，都导出为完全时间，而不管当前显示的是只有日期还是只有时间）？目前的做法是，对第一行数据进行智能判断，以确定是普通时间格式还是浮点数格式，得出结论后，后面所有行直接使用，这也是为了效率，所以一个图元文件里面，不应该即有普通格式的时间，又有浮点数格式的



时间。

速度上，导出二进制最快，按浮点数格式导出时间次之，按标准时间格式导出最慢。

注意，bAddTrail 参数无意义（从 7/5/2014 日的更新中开始），相当于它衡等于真，保留它只是为了接口的一致性。

关于 ExportMetaFile 函数，它只能导出图元文件，功能与 ExportImageFromPage 函数和 ExportImageFromTime 函数，在 Style 大于 1 的情况下是完全一样的（Style 的意义也一样，所以它的 Style 参数只能取值 2 到 6），不同的地方是它可以精确到点数量。这个功能有一个用处，比如：

在曲线很长的情况下，考虑到内存的问题，一般都会定时的截掉曲线的一部分点，以免内存占用无限的增长。若让控件自动删除点（参看 SetMaxLength 函数），当然是很省事的，但带来一个问题，就是删除了的点再也找不回来，如果用户要求将点保存在图元文件里面再删除点呢，那么 SetMaxLength 函数就无能为力了。此时应该由二次开发者来定时的删除某些点（同时去掉控件自动限制长度的功能），这样用 ExportMetaFile 函数配合 DelRange2 函数，就可以达到要求了，因为这两个函数都是可精确到点数量的。

注意，2-5 这些导出方式，可能会有精度的损失，如果按时间导出，则只能精确到秒，如果按 double 导出，则采用%f 格式，他们都可能存在不同程度的精度损失；当然，纵坐标也一样，它永远都是采用%f 格式导出的。

**2.2.83 BOOL GetOneTimeRange(long Id,DATE\* pMinTime, DATE\* pMaxTime);**

**2.2.84 BOOL GetOneValueRange(long Id, float\* pMinValue, float\* pMaxValue);**

**2.2.85 BOOL GetOneFirstPos(long Id,DATE\* pTime,float\* pValue,BOOL bLast);**

获取指定曲线的时间范围，值范围，第一个点及最后一个点坐标，返回假表示找不到曲线。如果只想得到最小量或最大量，则把不需要的量的指针指定为空即可。

**2.2.86 BOOL GetTimeRange(DATE\* pMinTime, DATE\* pMaxTime);**

**2.2.87 BOOL GetValueRange(float\* pMinValue, float\* pMaxValue);**

获取所有曲线的时间及值范围，用法和上面的函数一样。

**2.2.88 void GetViableTimeRange(DATE\* pMinTime, DATE\* pMaxTime);**

获取本控件支持的时间范围，其实也就是 COleDateTime 所支持的时间范围。

**2.2.89 void TrimCoor();**

**2.2.90 void EnableAutoTrimCoor(BOOL bEnable);**

修整坐标，在定点缩放的时候，为了保证缩放点不被移动，经常需要重新设置横纵坐标的开始值，这样坐标的开始值会变得零乱（比如纵坐标的开始值可能为 1.00001），该函数将修整他们，以便于更好的观看。注：ST\_Curve 不会自动调用本函数，除非按 TRUE 调用 EnableAutoTrimCoor 函数，这样，每次在定点缩放之后，控件都将自动调用 TrimCoor 函数（在调用 EnableAutoTrimCoor 函数的时候，如果 bEnable 为真，控件将马上调用一次）。

修整坐标的方法是去掉小数（如果横坐标显示为时间，等于是精确到天），这样一来，有可能出现曲线完全被移出画布的情况，此时控件将做必要的平移操作，最终的结果是：修整后的坐标原点，在经过 0 次或多次平移后，可让原点坐标为整数。

如果对上述的修整坐标不满意，控件还增加了通过插件或者 Lua 脚本修整坐标的功能，具体参看 LoadPlugIn 和 LoadLuaScript 接口。

**2.2.91 long TrimCurve(long Id, short State, long nBegin, long nCount,  
short nStep, BOOL bAll);**

**2.2.92 long TrimCurve2(long Id, short State, DATE BTime, DATE ETime,  
short Mask, short nStep, BOOL bAll);**

修剪曲线，即更改指定点的状态，State 和 AddMainData2 或 AddMainData 函数的 State 参数一样。本函数将 Id 曲线的从第 nBegin 起的 nCount 个点之间的每隔 nStep 个点的状态设置为 State 状态，如果 nCount 等于-1，则一直操作到曲线结尾，否则它应该大于 0，如果 bAll 为真，则作用于所有曲线，此时 Id 无效，成功返回真，如果未找到指定曲线，返回假。这个功能的作用我举个例子：当曲线被缩小到很小的时候，可能整条曲线上都画满了曲线点，此时可以用这个函数让控件每两个点只显示一个，或者每三个点只显示一个，达到精简曲线的目的，同样，当曲线被放大后，用这个函数又可以将隐藏的点再重新显示出来。至于 TrimCurve2，作用与 TrimCurve 一样，只是用两个时间来确定要操作的范围，Mask 参数的低位起第一位代表 BTime 的有效性，如果无效就从曲线头开始，第二位代表 ETime 的有效性，如果无效一直操作到曲线尾。返回值代表成功更改状态的点数量，如果为 0，可能是空范围或者曲线不存在。

这个函数还用来巧妙的将曲线变柱状图，将柱状图变曲线，请看 demo 的“曲线与柱状图互换”。

**2.2.93 short PrintCurve(long Id, DATE BTime, DATE ETime, short Mask,  
short LeftMargin,short TopMargin,short RightMargin,short BottomMargin,  
LPCTSTR pTitle, LPCTSTR pFootNote, short Flag, BOOL bAll);**

打印曲线，Id 可指定某一条曲线，BTime 和 ETime 确定打印范围，Mask 决定 BTime 和 ETime 参数的有效性。如果用户选择打印当前页，则 BTime 参数无效。四个 Margin 参数为边距（屏幕像素），所有边距推荐设置为 50。pTitle 为标题，pFootNote 为脚注（由于控件本身也有标题和脚注，而且在打印的时候也会显示出来，所以本接口里面的标题与脚注，大家可以理解为页眉页脚，这是显示在控件窗口外面的，具体可以采用 demo 的打印功能来查看结果，对于没有打印机的朋友，这里推荐一个虚拟打印机软件 pdfFactory，用它不但可观看打印效果，还能将结果转换成 PDF 文档）。参数 Flag 从低位起：

第一位：是否打印页序号；

第二位：是否后台打印，此时打印过程不受用户干涉，控件将获取默认打印机做默认打印，但打印方向为横向；

第三位：是否强行垂直居中，如果不强行垂直居中，则在需要时垂直居中（居中的依据是当前选中的曲线，如果无选中曲线，则按画布中第一条可见曲线来居中）；

第四位：是否保持本页纵坐标，如果设置该位，可能会出现某一页画布中完全没有曲线的状态，控件将跳过这样的页不打印。如果三、四位同时为 1，则第四位有效；

第五、六位：意义与第三、四位一样，但只在打印第一页时有效，换句话说，第三、四位只在打印非第一页时有效；

至于为什么要设置三、四位和五、六位，考虑这种情况，在控件窗口很小时，如果保持原点不变，打印到纸上的效果可能是曲线在纸的最下边，上边留下很大一片空白，此时可以通过设置五、六让控件在打印第一页时，在垂直上居中，然后打印后面页的时候，为了让每一页的坐标原点相同，可以通过三、四位让控件保持纵坐标不变。

第七位：如果为1，则按位图方式打印前景（在绘制平滑曲线时，如果打印机不支持，可以采用这种方式，这种方式优点是解决了平滑曲线的打印问题，缺点是画面粗糙）；

如果 bAll 为真，则 Id 无效，将打印所有处于显示状态的曲线。

返回值，0-成功；-1-成功，但无曲线可打印；1-打印失败（调用 GDI 打印函数失败，比如 StartDoc 等函数）；2-参数无效；3-用户取消打印；4-打印区域不存在（纸张太小）；5-不存在默认打印机；6-打印机不支持按位图打印。

另外说明一点，TitleColor 和 FootNoteColor 这两个属性，虽然指的是控件里面的标题与脚注的颜色，但在打印的时候，这两个属性同样会被应用于打印时的标题与脚注（参看 PrintCurve 接口说明文档第一段），由于打印纸是白色的，如果设置了一个与白色十分相似的颜色，那么打印到纸上将看不见（可能大家会说，控件里面的标题与脚注为什么可见呢，如果不可见，也不会设置这样的颜色！答案是，控件有背景，比如背景是黑色的，设置标题颜色为白色，这是很合适的，而在打印的时候，情况变了，PrintCurve 接口的 pTitle 内容将变得不可见），怎么办呢？控件会自动判断两种颜色的相似程度，并在合适的时候，取其反色来打印。同样，对于其它不可设置的颜色，控件都会做这样的处理，这些颜色包括：

水印、帮助文字的颜色，正常情况下，它们始终等于前景色的二分之一，当与背景色很相似的时候，将取反；

版权文字的颜色，正常情况下，它始终等于前景色的四分之三，当与背景色很相似的时候，将取反。

标题及脚注颜色不会做上面的处理，因为它们是有接口可以更改的，如果因为与背景色太相似而不可见，控件认为是有意而为之，所以不处理。

#### **2.2.94 long GetScaleNums();**

获取坐标刻度个数，注意不包括第一个，只要是在坐标上绘制出来的刻度，不管它是长的还是短的，都算一个。返回值高 16 位为横坐标刻度个数，低 16 位为纵坐标刻度个数。

#### **2.2.95 long ReportPageInfo();**

请求报告页数信息（控件只在页数信息改变的时候才会主动发送消息），处理方法与 PageChangeMSG 消息完全一样，本函数返回 IParam，同时将 wParam 写入 Register1。注意，这是唯一一个在 32 位版本下仍然会写 Register1 的接口。

如果设置了 PageChangeMSG 和 MSGRecWnd，则本函数还会发送 PageChangeMSG 消息，所以如果有 PageChangeMSG 消息的响应函数的话，可以直接仍掉本函数的返回值而等待消息。同样，如果允许控件触发 PageChange 事件，则调用本函数也会触发 PageChange 事件，该事件的参数就是 PageChangeMSG 消息的 wParam 和 IParam 的低 32 位。

#### **2.2.96 BOOL ShowLegend(LPCTSTR pSign, BOOL bShow);**

#### **2.2.97 BOOL ShowCurve(long Id, BOOL bShow);**

显示、隐藏指定的图例，或者曲线。后者要求曲线已经存在，否则会失败；曲线本身没有显示还是隐藏这个属性，让曲线显示，其实还是让图例显示。

#### **2.2.98 BOOL SelectCurve(long Id, BOOL bSelect);**

选中曲线或者取消选中曲线。不管是选中还是取消，如果曲线处于隐藏状态，则本函数会将其更改为显示状态。

#### **2.2.99 short DragCurve(short xStep, short yStep, BOOL bUpdate);**

拖动曲线，模拟用鼠标拖动曲线的效果，xStep 大于 0 时曲线右移，yStep 大于 0 时曲



线上移，返回值从低位起，如果第一位为 1，则在水平轴上移动过曲线，如果第二位为 1，则在垂直轴上移动过曲线。换句话说，有可能无法移动曲线，无法移动曲线的情况在前面已经说过了，就是不能移动到画布上没有任何曲线这种状态。当然，水平轴和垂直轴上是否可移动是独立的，即可能水平轴上无法移动曲线，而垂直轴上却可以移动。

#### **2.2.100 BOOL VCenterCurve(long Id, BOOL bUpdate);**

按指定的曲线为中心垂直移动曲线，让 Id 处于屏幕中间。如果曲线处于隐藏状态，则本函数会把其状态改为显示状态；如果曲线在当前页中不可见或者找不到曲线，则返回假。

#### **2.2.101 BOOL GetSelectedCurve(long\* pId);**

获取当前选中的曲线，选中的曲线在绘制的时候会绘制到最上层（如果允许控件自动调整 Z-Order 的话，参看 EnableAdjustZOrder 函数），便于观看，同时还会加粗。

#### **2.2.102 BOOL GotoCurve(long Id);**

跳转到指定曲线的开始值，必要是移动纵坐标。如果曲线处于隐藏状态，则本函数会先将其更改为显示状态。

#### **2.2.103 BOOL IsSelected(long Id);**

判断曲线是否处于选中状态。

#### **2.2.104 BOOL IsLegendVisible(LPCTSTR pSign);**

判断图例是否处于可见状态。

#### **2.2.105 BOOL IsCurveVisible(long Id);**

判断曲线是否可显示（可显示不一定就是可见，这要看它在当前页上有没有显示，这用 IsCurveInCanvas 来判断）。

#### **2.2.106 BOOL IsCurveInCanvas(long Id);**

判断曲线是否在画布上有显示。

#### **2.2.107 BOOL IsCurveClosed(long Id);**

判断曲线是否封闭（屏幕坐标相同，非实际坐标）。

#### **2.2.108 DATE GetTimeData(short nCurveIndex, long nIndex);**

#### **2.2.109 CString GetTimeData2(short nCurveIndex, long nIndex);**

#### **2.2.110 float GetValueData(short nCurveIndex, long nIndex);**

#### **2.2.111 short GetState(short nCurveIndex, long nIndex);**

#### **2.2.112 BOOL GetPosData(short nCurveIndex, long nIndex, long\* px, long\* py);**

#### **2.2.113 BOOL InsertMainData(short nCurveIndex, long nIndex, LPCTSTR pTime, float Value, short State, short Position, short Mask);**

#### **2.2.114 BOOL InsertMainData2(short nCurveIndex, long nIndex, DATE Time, float Value, short State, short Position, short Mask);**

#### **2.2.115 BOOL DelPoint(short nCurveIndex, long nIndex);**

#### **2.2.116 BOOL CanContinueEnum(long Id, short nCurveIndex, long nIndex);**

以上函数组用于枚举指定曲线中的所有点，并可在枚举过程中操作曲线，具体如下：  
通过 GetCurveIndex 接口，得到想要枚举的曲线的 nIndex，这是第一步。

GetTimeData、GetValueData、GetState、GetPosData 获取 nIndex 位置的时间、值、状态及屏幕坐标，参看 AddMainData 函数。

InsertMainData、InsertMainData2 用于插入值，参数的意义与 AddMainData 一样，除了 hCurve 和 Position 参数。Position 取值有：

-1：插入到 nIndex 之前，此时 Mask 无意义；

0：更改 nIndex 点，此时 Mask 有意义：按位算，从低位起，1—Time 有效，2—Value 有效，3—State 有效；

1：插入到 nIndex 之后，此时 Mask 无意义。

注意，这两个函数不会对插入点按时间排序，插入位置完全由 Position 决定。

DelPoint 函数用于删除 nIndex 点。

因为 InsertMainData、InsertMainData2 和 DelPoint 函数都没有 bUpdate 参数，所以要让插入和删除操作生效，最后还需要调用 Refresh 函数。

枚举过程中如果要增加删除点，则一定要小心重复枚举和枚举不全的情况，比如当你正要枚举第 2 个值时候，在第一个值的前面又添加了一个点，此时你再枚举第 2 个值的时候，其实还是枚举的原来的第 1 个值，即第 1 个值被枚举了两次；同样，删除点的时候，则可能造成枚举不全；另有甚者，如果你正要枚举第 100 个值，第 100 个值及其以后的所有点被删除，此时枚举将越界。

在枚举越界的情况下，如果接口直接返回想要枚举的值，比如 GetDataTime，将返回一个默认值；如果接口返回 BOOL，枚举值通过指针获取，比如 GetPosData，将返回 FALSE；所以，对于前者，不好判断是否枚举成功，为了统一起见，建议大家要保证枚举过程不越界，如何保证呢，首先可以代码上保证（枚举过程中不增加不删除不交换曲线层次），其次，如果实在不放心，可以用 CanContinueEnum 来检测是否可继续枚举。

注意：CanContinueEnum 只是用来检测越界问题，在删除点时，可能造成枚举不全，在增加点时，可能造成重复枚举，这两种情况下，CanContinueEnum 都可能是无能为力的。

下面我举个例子，这个例子中，在枚举过程中还对曲线进行了删除点操作（增加删除点操作不是不允许，只是要小心，使用对了就没事）。代码摘自 demo，里面有更详细的注释，大家可以去看看。

```
short nCurveIndex = m_ST_Curve.GetCurveIndex(11);
if (nCurveIndex >= 0)
{
    long CurveLen = m_ST_Curve.GetCurveLength(11);
    for (int i = 0; i < CurveLen; ++i)
    {
        if (!m_ST_Curve.CanContinueEnum(11, nCurveIndex, i))
            break; //无法再继续枚举了
        float value = m_ST_Curve.GetValueData(nCurveIndex, i);
        CString str;
        str.Format(_T("%s, %f"), ((COleDateTime) m_ST_Curve.
            GetTimeData(nCurveIndex, i)).Format(), value);
        AfxMessageBox(str);
        if (value > 92.0f) //删除 y 值大于 92.0f 的点，模拟一边枚举一边删除
        {
            m_ST_Curve.DelPoint(nCurveIndex, i);
        }
    }
}
```

```
--i; //当前 i 的位置删除了（后面的补了上来），继续在这个位置上枚举
--CurveLen; //因为删除了一个点，所以点的总数要减一
    }
}
m_ST_Curve.Refresh();
}
```

**2.2.117 long GetCurveCount();**

**2.2.118 long GetCurve(long nIndex);**

前者获取曲线的条数，后者用于按序号获取曲线的 Id，枚举曲线会有用。

**2.2.119 void SetCurveTitle(LPCTSTR pCurveTitle);**

**2.2.120 CString GetCurveTitle();**

设置曲线标题。

**2.2.121 long GetLegendCount();**

**2.2.122 BOOL GetLegend2(long nIndex, OLE\_COLOR\* pPenColor, short\* pPenStyle, short\* pLineWidth, OLE\_COLOR\* pBrushColor, short\* pBrushStyle, short\* pCurveMode, short\* pNodeMode);**

**2.2.123 long GetLegendIdCount(long nIndex);**

**2.2.124 long GetLegendId(long nLegendIndex, long nIdIndex);**

获取图例的个数，获取指定图例控制的曲线个数，最后一个函数用于枚举曲线，对于 GetLegend2 函数，它的功能和 GetLegend 函数是一样的，只不过是通过序号获取。

GetLegendId 的 nLegendIndex 参数就是 GetLegendIdCount 函数的 nIndex 参数。

**2.2.125 BOOL SetBuddy(long hBuddy, short State);**

**2.2.126 short GetBuddyCount();**

**2.2.127 long GetBuddy(short nIndex);**

设置联动关系，联动关系中，有一个控件被指定为服务器，其它可以有 1 个或多个客户机，服务器与这些客户机组成一组联动关系，这一组中任何一个曲线的横坐标改变时，将会使其它曲线也跟着改变横坐标，达到的目的就是，这一组控件的横坐标开始值及横坐标间隔值保持相同。这个效果有点像是在一个控件里面绘制了两种性质完全不同的曲线。这个用法我举个例子，比如要绘制电度及功率曲线，但是电度和功率这两个东西无法绘制在同一个控件里面，此时可以放置两个控件，一个绘制电度，一个绘制功率，并让他们形成联动关系，这样，任意时刻的电度和功率就一目了然了。当然，这两个控件在容器里面应该是左对齐的、长度完全相同的，并且，这两个控件应该属于同一个容器，否则联动关系没有什么意义。下面解释一下 SetBuddy 函数的具体用法：

hBuddy == 0 时

如果控件为联动服务器，则取消联动服务器，并关闭与所有联动客户机的连接

如果控件为联动客户机，则取消与联动服务器的连接

hBuddy != 0 时（此时应该是某个控件的窗口句柄）

如果 State == 0，则 hBuddy 看成联动客户机，当前控件（调用者）自动成为联动服务器，并把 hBuddy 添加到自己的联动客户机队列里面。

如果 State == 1，则 hBuddy 看成联动客户机，并将其从当前控件的联动客户机队列里删

除，此时当前控件必须已经是联动服务器。

注：删除联动客户机有两种方法，一种是对联动服务器调用 `SetBuddy`（此时 `hBuddy` 为联动客户机，`State` 为 1）；一种是对联动客户机调用 `SetBuddy`（此时 `hBuddy` 为 0，`State` 无意义）。

删除联动服务器只能是对联动服务器调用 `SetBuddy`（此时 `hBuddy` 为 0，`State` 无意义）。

#### **2.2.128 void EnableZoom(BOOL bEnable);**

#### **2.2.129 void EnableHZoom(BOOL bEnable);**

是否允许缩放曲线，后者用于水平缩放，关于什么是水平缩放，参看 `SetHZoom` 接口。

当设置为禁止曲线被缩放时，这里指的是禁止操作员对曲线的缩放，二次开发仍然可以通过接口缩放曲线（`SetZoom`、`SetHZoom`）。禁止曲线被缩放，实际上是禁止了以下功能键：`+` 键（定点缩放）、鼠标滚轮加 `shift` 键（原点缩放，`EnableZoom`）、鼠标滚轮加 `alt` 键（水平缩放，`EnableHZoom`）。所以在禁止缩放时，以前的缩放率仍然有效，二次开发者随时可以通过 `Set(H)Zoom(0)` 来恢复到不缩放状态。**水平缩放默认不开启。**

由于添加了水平缩放，`GetSysState` 接口将受影响而返回多一位，但仍是向前兼容的。

在水平缩放开启状态下，`alt` 键将被控件消化掉，所以用户是无法通过 `alt` 键去打开菜单的（当然只是控件获得焦点时才会这样，所以不用担心给操作上带来不便）；如果水平缩放未开启，则按 `alt` 将会走 windows 标准流程。

#### **2.2.130 BOOL SetHPrecision(short Precision);**

#### **2.2.131 short GetHPrecision();**

当横坐标显示为值的时候，其显示精度，参看 `SetVPrecision`。

#### **2.2.132 short GetCurveIndex(long Id);**

#### **2.2.133 BOOL SetCurveIndex(long Id, short nIndex);**

更改、查询指定曲线在整个曲线链表里面的位置，从 0 开始。更改曲线的位置，可以达到更改曲线的层次，就像 `Z-Order` 差不多。当然，由于本控件绘制的是平面曲线，如果曲线没有相交，则他们的 `Z-Order` 并不会表现出来，如果曲线发生相交甚至重叠时，`Z-Order` 就有用了，越大的 `nIndex`，绘制在越上层。

#### **2.2.134 BOOL SetGridMode(short GridMode);**

#### **2.2.135 short GetGridMode();**

网格显示模式，从低位起，第一位：是否显示横向网格；第二位：是否显示纵向网格；第三位：是否显示为实线；第四位：是否只在主刻度（短的刻度叫次刻度，可以联想直尺的样子）上绘制风格。默认的 `GridMode` 为 3，即用虚线显示所有纵横网格。

#### **2.2.136 void SetFootNote(LPCTSTR pFootNote);**

#### **2.2.137 CString GetFootNote();**

设置曲线脚注，比如显示公司名什么的，自己发挥想像。控件在默认情况下，是没有脚注的。

#### **2.2.138 void EnableAdjustZOrder(BOOL bEnable);**

是否允许自动更改 `Z-Order`，如果允许，控件将在某曲线被选中时，把它的 `Z-Order` 放在最大的位置上（最上层）。但该曲线在取消选中时，不会还原 `Z-Order`，当另外某曲线又被选中时，又将对另外那条曲线做上面同样的操作，这样经过几次调整后，曲线间的 `Z-Order`

将是不确定的。如果你想让所有曲线保持他们的 Z-Order 不变，则可以通过本函数来实现。注意，就算设置不让控件自动更改 Z-Order，你仍然可以通过 SetCurveIndex 函数来更改其 Z-Order（但 SelectCurve 函数则不行）。

按 FALSE 来调用本接口之后，曲线仍然可被选中，但被选中时，不会被提到最前面。

### **2.2.139 void EnableHelpTip(BOOL bEnable);**

是否允许显示简单的帮助信息在背景上，只是一些简单的鼠标键盘快捷操作方法，默认情况下，控件在刚开始运行时会显示帮助，并持续 10 秒后自动消失。

### **2.2.140 BOOL SetFillDirection(long Id, short FillDirection, BOOL bUpdate);**

### **2.2.141 short GetFillDirection(long Id);**

填充方向，对于 FillDirection，按位算从低位起，可同时向多个方向填充：

1—向下填充 2—向右填充 3—向上填充 4—向左填充

注意，要填充，还要图例的支持，如果图例指示不填充，则这个设置无效。反之，如果图例指示要填充，但填充方向又是 0（没有向任何方向填充），则也不会填充，所以它俩要共同作用来完成填充，在 AddMainData(2)的时候，会设置填充方向为向下，所以默认情况下，只要图例指示填充，就会填充，如果图例指示要填充，而属于这个图例的某一条曲线又不想填充，那么 SetFillDirection 就派上用场了！

第 5、6 位当成一个整体来看，如果不为 0，则在填充的矩形里面显示坐标 Y 值（柱状图一般要求这样），显示位置是上下左右均居中，目前只支持这一种位置。如果填充的图形不是一个矩形，则控件会计算出来一个矩形来，比如在向下填充时，所有点（这一次执行填充的点）的 Y 坐标的平均值当成矩形的 top 值，开始绘制的第一个点的 X 当成矩形的 left 值，最后一个绘制点的 X 当成矩形的 right，画布的 bottom 当成矩形的 bottom，其它填充方向类似。现在说 5、6 位的意义，1—显示第一个绘制点的值，2—显示最后一个绘制点的值，3—显示所有绘制点的平均值。

注：绘制柱状图的时候，应该每两个点为一柱，如果多于两个点为一柱，则不显示值还没事，如果显示值的话，会随着曲线的拖动，值有可能变化，比如 3 个点为一柱，当第一个点拖出屏幕后，屏幕上显示的值将变成第二个（如果设置为显示第一个绘制点的话，即 1），这不是控件的 BUG，而是设计即是这样，因为采用了优化的绘制方法。对于这个问题，可以看演示“方案二”，红线显示的值不会变，而绿线则会变，这是一种不正确的用法。

显示值的颜色在一定程度上是可控制的，它用 FillDirection 的第 7、8 位来控制，具体来说，第 7 位：0—使用前景色，1—使用本条曲线的画笔的颜色，第 8 位如果为 1，则使用第 7 位指示的颜色的反色。

注意：在填充模式为 Solid 时，7、8 位无效，此时将使用 Solid 模式的填充色的反色来显示纵坐标值。

**2.2.142 void SetVisibleCoorRange(DATE MinTime, DATE MaxTime, float MinValue,float MaxValue, short Mask);**

**2.2.143 void GetVisibleCoorRange(DATE\* pMinTime, DATE\* pMaxTime,float\* pMinValue, float\* pMaxValue);**

坐标显示范围，超出范围的坐标不显示，默认显示所有坐标值。Mask 的低字节用于确定前面四个参数的有效性，高字节则用于取消已经设置了的范围，顺序与前面四个参数的顺序一样，比如：

```
m_ST_Curve.SetVisibleCoorRange(.0, .0, .0f, .0f, 1);
```

//让横坐标显示大于等于.0 的值

```
m_ST_Curve.SetVisibleCoorRange(.0, .0, .0f, 1.0f, 0xC);
```

//让纵坐标显示.0f 到 1.0f 之间的值

```
m_ST_Curve.SetVisibleCoorRange(.0, .0, .0f, .0f, 0xF00); //取消所有范围
```

注意：这与 SetBeginTime2 等函数的作用是完全不一样的，SetBeginTime2 是设置原点的坐标，SetVisibleCoorRange 是设置显示范围，显示不一定非要从原点开始。

如果小值大于大值，则坐标将完全不被显示，这是隐藏坐标的唯一方法，但是如果要隐藏的是横坐标，并且横坐标显示为时间的话，推荐的方法是使用 SetShowMode 函数，这个函数可以控制横坐标是否显示日期和时间，当日期和时间都不显示的时候，就隐藏了横坐标。

**2.2.144 void SetBenchmark(DATE Time, float Value);**

**2.2.145 void GetBenchmark(DATE\* pTime, float\* pValue);**

设置基值，一般不会使用这两个函数，请阅读《ST\_Curve 升级报告》，特别是你要使用这两个函数的时候。

**2.2.146 short GetPower(long Id);**

获取指定曲线的幂次，幂次这个属性为只读，控件自动求所有曲线的幂次。返回 1 或者 2（0 次和 1 次统称为 1 次，大于 2 次统称为 2 次），如 Id 果曲线未找到则返回-1。

**2.2.147 BOOL ChangeId(long Id, long NewId);**

更改曲线的Id。

**2.2.148 BOOL CloneCurve(long Id, long NewId);**

复制一条曲线，从Id复制到NewId，复制结束后不会删除Id曲线。

**2.2.149 BOOL UniteCurve(long DesId, long nInsertPos, long Id, long nBegin,long nCount);**

**2.2.150 BOOL UniteCurve2(long DesId, long nInsertPos, long Id,DATE BTime, DATE ETime, short Mask);**

**2.2.151 BOOL UniteCurve3(long DesId, DATE fInsertPos, long Id, long nBegin,long nCount);**

**2.2.152 BOOL UniteCurve4(long DesId, DATE fInsertPos, long Id,DATE BTime, DATE ETime, short Mask);**

将Id曲线的指定范围之内的点，插入到DesId曲线里面，范围的确定方法有两种，一种是从某个点开始的一定数量的点，一种是两个时间，这两种范围的确定，在前面的方法中不



仅一次解释过了，以后不再说明，大家应该一看到就明白。

插入有两种方法：

一：对所有范围之内的点，以**bAddTrail**为假调用**AddMainData2**函数，结果是点被插入到了按时间从小到大排列的队列的合适位置上。要执行这种插入，将**nInsertPos**置为-1即可，只有**UniteCurve**和**UniteCurve2**函数能执行此种插入。

二：直接将范围之内的点插入到指定位置，这种插入，上面四个函数都可以，此时**nInsertPos**应该大于等于0（如果等于曲线的点数量或者更大，都将插入到曲线末尾），注意是插入到**nInsertPos**的前面，所以如果等于0的话，是插入到**DesId**的最前面，插入的次序按点在**Id**曲线里面的次序为准。至于**fInsertPos**参数，意思是插入到**DesId**曲线的第一个横坐标大于等于**fInsertPos**的点的前面，如果没有大于等于**fInsertPos**的点，则将插入到曲线末尾，如果所有点都大于等于**fInsertPos**（二次曲线），或者第一个点就已经大于等于**fInsertPos**（一次曲线），则将插入到曲线的最前面。

注意，所有这四个函数，后面确定的范围，都指的是**Id**曲线的范围，而非**DesId**曲线的范围。插入结束后，不会自动删除**Id**曲线。

在demo的演示“方案一”里面，有使用这些函数的例子（可能注释掉了）。

### 2.2.153 BOOL OffSetCurve(long Id, DATE Time, float Value, short Operator);

偏移曲线，**Operator**的高字节代表如何使用**TimeSpan**参数，低字节代表如何使用**ValueStep**参数，他们的具体意义是一样的：

'+'一加，'\*'一乘，其它值无效，如果横坐标显示为时间，则只能对横坐标做加操作，因为时间乘时间是无意义的。

举个例子，下面的程序将14曲线的每一个点的横坐标加 $1.0 / 24 / 2$ （半小时），纵坐标乘以0.95：

```
m_ST_Curve.OffSetCurve(14, 1.0 / 24 / 2, .95f, ('+' << 8) + '*');
```

### 2.2.154 long ArithmeticOperate(long DesId, long Id, short Operator);

对两条曲线做算术运算，具体实现方法是找到两条曲线中横坐标相同的点，然后对这两个点的纵坐标做算术运算，包括加减乘除运算，注意只支持一次曲线。

本函数只对**DesId**和**Id**曲线遍历一次，找到横坐标相等的点，然后对这两个点的纵坐标执行**Style**指定的操作，并将结果赋给**DesId**的相应点的纵坐标。这也是本函数只支持一次曲线的原因之一，如果要支持二次曲线，则对于每一个**DesId**里面的点，都要遍历**Id**曲线一次，效率太差。而且，如果某一个**DesId**里面的点，其横坐标对应多个**Id**里面的点（二次曲线才会出现这样的情况），那么如何对这些点的纵坐标（多余两个）作**Operator**指定的操作呢？

**Operator**： '+'一加， '-'一减， '\*'一乘， '/'一除。

本函数返回执行过算术运算的点数量。

下面我说一下本函数的内部实现，其实和数据结构里面的合并两个有序序列，并让合并后的序列仍然有序的操作方法完全一样，如果大家对这种实现原理有什么疑问，可以查阅数据结构方面的书籍。本函数加上**CloneCurve**函数和**OffSetCurve**函数，可以完成一些较为复杂的曲线处理过程，特别是在统计的时候，可能会有用，比如每个月的收入是一条曲线，支出是另一条曲线，那么这两条曲线相减就是净收入曲线了。再复杂一点，比如要将曲线1加上曲线2和曲线3的乘，再给曲线1的每一个点的横坐标加上1.0，给纵坐标乘以1.5，可以这样操作：

```
CloneCurve(2, 100); //从曲线 2 复制出临时曲线 100
ArithmeticOperate(100, 3, '*'); //临时曲线 100 与曲线 3 求乘
ArithmeticOperate(1, 100, '+'); //将临时曲线 100 加到曲线 1 上
OffSetCurve(1, 1.0, 1.5f, ('+' << 8) + '*'); //偏移曲线 1
DelRange(100, 0, -1, FALSE, TRUE);
```

### 2.2.155 void ClearTempBuff();

本函数清除控件内部使用的缓存，该缓存专用于 Polygon 和 Polyline 函数，当然控件中使用的缓存远不止这些，但其它的缓存不允许控制，本着效率优先的思路（STL 也是这种思想，比如 vector，缓存不够时它将重新分配缓存，但缓存在因为删除了某些点而变得富余的时候，它不会回收，直到自己被析构），本控件在缓存有富余的情况下，并不会去压缩缓存，因为控件无法知道下一个时刻，缓存是否仍然还有富余，但二次开发者可能会知道什么时候压缩缓存，所以提供了此方法，让二次开发者对控件的内部缓存有一个初步控制。

注意，清除了缓存并不代表控件内部就不使用缓存，其实这个函数是压缩缓存，控件会在需要的时候再次分配缓存，如果再次分配的大小和调用本函数之前一样大，那么这是一次错误的缓存压缩，只有缓存中有很多未使用的空间时，压缩才有意义。

那么什么时候压缩缓存最好呢，比如在某一时刻，添加了一条点特别多的曲线，比如有一万个点，而在另一个时刻，删除了这条曲线，并且以后或者以后很长一段时间内，不会再有如此长的曲线被添加了，那么此时可以压缩缓存，以释放内存空间。

控件内部默认会申请 512 个 POINT 的临时缓存空间。

### 2.2.156 BOOL PreMallocMem(long Id, long size);

为曲线预分配空间，size 指的是点的个数，如果你能预测某曲线的最大点数量（或者在添加删除点操作非常频繁的时候），则使用这个函数可以让控件达到最高的效率，因为在添加点的过程中，不需要再分配缓存。

本接口需要在曲线已被添加之后调用，所以最好在成功调用一次 AddMainData(2) 函数之后调用，当然你也可以随时调用，但应该越早越好，如果曲线已经很长了再调用本函数，会涉及到大量的内存拷贝。

如果 size 小于等于曲线已经分配的缓存，则设置将失败，比如先设置某条曲线的预分配空间为 100 个点，后来又更改为 50 个点，则更改不会成功，换句话说，缓存只能是增大不能减小（STL 的 vector 就是这样做的）。

如果 size 小于等于 0，则压缩曲线的预分配空间为刚好装下曲线所有点大小的空间，如果你觉得某条曲线以后不会或者在很长一段时间之内不会有点增加，可以调用本函数，以减少内存占用量。

**注意：**预分配与曲线实际长度无关（只是预分配不能比曲线实际长度更短），如果对这一点有疑惑，建议看看 STL 方面的书籍。

删除曲线点（参看 DelRange(2) 接口）不会释放缓存，除非整条曲线被删除，这也是本着效率优先的原则（思想跟 STL 一样）。

### 2.2.157 long GetMemSize(long Id);

返回指定曲线所分配的缓存（注意不是长度，长度用 GetCurveLength 接口获得），单位是点的个数（具体一个点占用多少字节，参看后面第六节：关于内存使用量）。



**2.2.158 void GetMemInfo(long FAR\* pTempBuffSize, long FAR\* pAllBuffSize,  
float FAR\* pUseRate, long FAR\* pId);**

获取缓存详细信息，pTempBuffSize 用于接收临时缓存分配量（参看 ClearTempBuff 接口），单位是 POINT 的个数（所以乘以 8 就是字节数）；pAllBuffSize 用于接收所有曲线的总的缓存分配量，单位是点的个数；pUseRate 用于接收总的缓存利用率（小于等于 1，比如分配了 10 个点的缓存，结果只有 5 个点，利用率就是 0.5）；pId 用于接收缓存利用率最低的曲线的 Id，二次开发者如果想要压缩缓存的话（参看 PreMallocMem 接口），这就是最应该被压缩的那条曲线。

那么，如何得到指定的曲线的缓存利用率呢？答案是：GetCurveLength/GetMemSize，由此可见，对于后三个参数，二次开发者其实是可以通过遍历所有曲线而自己计算出来的，之所以提供本接口，是考虑还有第一个参数无法获取的问题，另外也是为了方便二次开发。

**2.2.159 BOOL IsCurve(long Id);**

查看 Id 是不是一条曲线，非常有讽刺意味的是，我为控件添加了这么多的接口，认为接口已经很全面了，却忽略了上面这个接口，也就是说，在这之前，二次开发者连是否存在某条曲线（Id）这样简单的要求都得不到满足！

**2.2.160 void SetSorptionRange(short Range);**

**2.2.161 short GetSorptionRange();**

设置吸附效应，吸附效应就像 AutoCAD 自动找圆心的功能差不多，鼠标会自动跳到附近的一个点上，以便观看其坐标值，控件内部实现办法是，找到一个在吸附范围之内点即告成功，将鼠标跳到这一点之上，并没有去求在吸附范围之内所有点中的最佳点（离鼠标点最近的点），这考虑到效率问题，我想 AutoCAD 也是这样做的，只是他不会在文档里说明，我这个文档对于二次开发者，所以我要说明一下。其实鼠标在正常移动的时候，总会有一个点最先移动到吸附范围之内（除非点有重合），不可能同时出现多个点都在吸附范围之内，但有一点，鼠标在启用加速后，移动非常快时，或者系统忙时，鼠标都会跳跃前进，此时鼠标完全有可能一下子跳到一个存在多个点的吸附范围之内，比如有 2 个点，这 2 个点离鼠标点的距离可能有远有近，由于控件在查询吸附点的时候，采用最先匹配算法（为了效率，没有查找最佳点），所以判断的结果可能是鼠标被吸附到一个与自己相隔较远的点（这个点是在吸附范围内的），这在人用眼睛看来，好像是控件出现了 BUG，实际设计即是这样。这样的现象其实是很难遇得上的。

函数的 Range 参数即吸附范围，如果鼠标的坐标为 x 和 y，则吸附范围为这样一个正方形：(x - Range, y - Range), (x + Range, y + Range)。

据个人经验，Range 应该要大于等于 8（像素），否则吸附效果不明显，如果 Range 小于等于 0，则取消吸附效应。

如果按钮 shift 或者 ctrl 移动鼠标，则不会产生吸附效应。

**2.2.162 BOOL GetActualPoint(long x, long y, DATE\* pTime, DATE\* pValue);**

根据屏幕坐标得到实际坐标，坐标为客户区坐标，参看 MouseDown(Up)事件，如果坐标不在画布里面，则返回假（但此时仍然可以得到实际坐标，实际坐标与屏幕坐标只是一种对应关系）。对于 pTime 和 pValue，如果不需要某个值，将指针赋一个空指针即可。

由于本函数没有曲线 Id 这样一个参数，所以无法考虑 Z 坐标影响，如果要计算 xy 点相对于某条曲线来说的实际坐标，需要二次开发者对 xy 坐标进行一个处理，说是处理，其实

也就加减一个偏移量，非常简单（需要用到 GetZOffset 接口），具体请看 demo 的 OnMouseUpStcurvectrl 函数里面，有通过鼠标点击增加点的例子（我注释掉了）。

#### **2.2.163 long GetPointFromScreenPoint(long Id, long x, long y, short MaxRange);**

获取屏幕坐标指向的真实坐标在曲线中的序号，有了这个序号，可以调用 DelRange2 函数轻松的删除掉这个点。此时一定要开启吸附效应，否则很难刚好点中想要的点。如果返回-1，说明没有点中屏幕点，或者点中的屏幕点不属于 Id 曲线。MaxRange 参数很重要，它的作用是确定一个范围，和吸附范围一样，只要在这个范围之内 Id 曲线有点，就会返回这个点在曲线中的序号。大家要问，开启吸附效应后，鼠标不是自动跳到点上去了吗，按道理来说，xy 应该确定了一个真正的屏幕点，不需要范围了，其实不然，在开启吸附效应后，当鼠标从远处向某个屏幕点靠近，近到一定程度后，十字架的确会自动跳到屏幕点上，但相反，当鼠标渐渐向屏幕点远去的时候，也要远到一定程度，十字架才会从屏幕点上脱离，说得更通俗一点，开启吸附效应后，鼠标点（鼠标被隐藏了，所以看不到）与十字架的中心点可能不是重合的。比如我举个例子：

当十字架刚刚跳到屏幕点之上时，此时十字架与真正的鼠标位置（鼠标是隐藏的）是重合的，后来操作员轻微的动了下鼠标，此时鼠标位置偏离了十字架的中心，但由于仍然在吸附范围之内，所以十字架不会跟着鼠标一起移动，此时操作员点击鼠标，得到的鼠标坐标与十字架是不重合的，所以要找到一个在曲线上的点，与此时的鼠标坐标完全重合，是找不到的。这个问题让人想不明白的原因是，**鼠标是隐藏的，十字架并不是鼠标**，所以操作员看到十字架就在点上，但是得到的屏幕点（MouseDown 事件）可能并不在十字架的位置上。

这个 MaxRange 最好是等于吸附范围，这个接口之所以没有直接使用吸附范围，而是让二次开发者传入一个范围值，是考虑到灵活性的要求。

本函数不用考虑 Z 坐标的影响，具体请看 demo 的 OnMouseUpStcurvectrl 函数里面，有通过鼠标点击删除点的例子（我注释掉了）。

#### **2.2.164 BOOL GetPixelPoint(DATE Time, float Value, long\* px, long\* py);**

根据实际坐标得到客户区坐标（像素单位），定点缩放时有用。

#### **2.2.165 void EnableFullScreen(BOOL bEnable);**

全屏控件，这里的全屏，意思是将控件的全部窗口用于绘制曲线，标题、坐标、图例这些统统隐藏。

#### **2.2.166 DATE GetEndTime();**

#### **2.2.167 CString GetEndTime2();**

#### **2.2.168 float GetEndValue();**

获取当前坐标的结束值，其实可以通过 GetZoom 函数得到缩放比，再通过 GetTimeSpan 和 GetValueStep 函数跟一个公式就可以得到当前的坐标间隔，再通过 GetScaleNums 函数得到刻度个数，就可以算出来当前坐标的结束值来，只是显得麻烦，所以提供了这两个辅助函数。得到这两个值的用途比如可以删除某条曲线不在画布中的所有点，比如：

```
m_ST_Curve.DelRange2(1, .0, m_ST_Curve.GetBeginTime2() - .0000000000000001, 2, FALSE, TRUE);
```

```
m_ST_Curve.DelRange2(1, m_ST_Curve.GetEndTime() + .0000000000000001, .0, 1, FALSE, TRUE);
```

注意加减.0000000000000001, 这样可以防止将刚好在画布边沿的点删除掉(如果你希望他们被保留的话, 从这里可以看出来, DelRange2 函数在时间相等的时候, 仍然执行删除)。

**2.2.169 void SetZLength(short ZLength);**

**2.2.170 short GetZLength();**

设置 Z 轴的长度(大于等于 0), 单位为网格的一个格子, 一般两三个格子就好了。

有一点很重要, 需要指出来, 翻页时, Z 轴会缩小一个页面的大小, 也就是说, 在计算翻页大小时, 是按有网格的区域来的, 只有在 Z 轴长度为 0 的时候, 有网格的区域才与画布是重合的, 否则小于画布的面积。具体将会影响 ReportPageInfo、ExportImageFromPage、FirstPage、GotoPage 等接口。

**2.2.171 void SetLeftBkColor(OLE\_COLOR Color);**

**2.2.172 OLE\_COLOR GetLeftBkColor();**

三维画布左边的壁的颜色, 如果不想使用, 可以将 Color 参数的低位起第 31 位置 1。如果第 32 位为 1, 则弹出颜色选择框让用户选择, 由于这是个方法而不是属性, 所以不必像属性那样将当前的颜色放在 Color 的低三个字节里面, 像下面这样调用即可:

```
m_ST_Curve.SetLeftBkColor(0x80000000);
```

如果 31 和 32 位同时为 1, 则 31 位有效。

**2.2.173 void SetBottomBkColor(OLE\_COLOR Color);**

**2.2.174 OLE\_COLOR GetBottomBkColor();**

三维画布下边的壁的颜色, 参看上面的左壁颜色的说明部分。

**2.2.175 BOOL SetZOffset(long Id, short nOffset, BOOL bUpdate);**

**2.2.176 long GetZOffset(long Id);**

设置指定曲线在 Z 轴上的偏移量(屏幕坐标, 大于等于 0), 一个格子(参看 SetZLength 函数)的长度为 29.698484809834996(大家一定记住这个值, 如果你需要刚好偏移 to 某个格子上的时候需要), 控件将根据 nOffset 量, 计算真正的偏移量——X 分量和 Y 分量, 然后在绘制曲线的时候, 执行这个偏移。注意, 这个偏移与 OffSetCurve 有本质区别, 这是在 Z 轴上的偏移, 当曲线画到画布之外的時候, 不同的 Z 坐标, 穿出画布的位置将不一样, 具体看 demo 里面的最后一个演示方案。

GetZOffset 函数得到的是 X 分量和 Y 分量(X 占高 16 位, Y 占低 16 位), 而不是 SetZOffset 函数的 nOffset 参数, 控件没有保存 nOffset 参数, 所以无法取得。

下面介绍一下 SetZOffset 函数的另外一个用途, 大家也许注意到了, 控件无法隐藏指定的某一条曲线, 而只能按图例来隐藏曲线, 可是一个图例可以包含多条曲线, 这样, 一隐藏图例, 所有这个图例包涵的曲线都被隐藏了。现在有了 SetZOffset 函数, 可以将指定的曲线偏出 Z 轴的范围来达到隐藏某条曲线的目的, 具体看 demo 里面的最后一个演示方案, 它隐藏了 12 曲线。注意一点是, 在通过 nOffset 计算 X 分量和 Y 分量时候, 涉及到开方运算, 最后还要取整, 所以误差肯定会有, 要想隐藏曲线, nOffset 要设置的大一点, 比如当前的 Z 轴长度为 1 个格式, 那么 nOffset 取 30 按理来说已经在 Z 轴之外了, 但由于计算过程中的误差, 可能结果仍然在画布之内, 所以应该设置大一点, 比如 31、32 什么的, 或者干脆设置成 0x7FFF。

但有一点需要注意, 通过 Z 轴隐藏的曲线, 控件并不当它是隐藏的(因为要防止这一点非常的麻烦, 所以没有实现), 它与普通曲线唯一的不同只是它不显示。

那么如何知道某条曲线被 Z 轴隐藏了呢，大家记住一个数字——21，假设 Z 轴长度为 nZLength，那么当 GetZOffset 得到的 X 轴分量大于 nZLength \* 21 的时候，就被隐藏了（由于这个判断太简单，所以没有提供接口）。

从接口的签名不难看出，一条曲线只有一个 Z 坐标值，所以严格来说，控件所实现的三维效果并非真正的三维曲线（任何曲线永远只会在一个与 XY 平面平行的平面里面延伸，任意两条曲线不可能在 Z 轴上相交，除非他们处于同一个 XY 平面），这里的 Z 坐标更像是用来在曲线与曲线之间产生层次关系，而真正的三维曲线，每个坐标都是要有 XYZ 三个分量的。

曲线的 Z 坐标将影响到 CalcActualPoint 函数，具体请看开发文档。

#### **2.2.177 void EnableFocusState(BOOL bEnable);**

当控件获得焦点时，是否绘制一个边框示意。

#### **2.2.178 BOOL SetReviseToolTip(short Type);**

#### **2.2.179 short GetReviseToolTip();**

控制曲线对于坐标提示的处理方式：

0—始终按Z坐标等于0来校正坐标提示，其实就是不校正（默认）

1—始终按选中曲线的Z坐标来校正坐标提示，如果没有选中曲线，则等效于0

2—如果选中的曲线在画布中，则等效于1，如果没有选中曲线，或者选中曲线不在画布中，则等效于0

3—只在曲线点上显示坐标提示，这个功能在三维显示状态下有用，如果没有使用三维效果，推荐设置为 0。注：如果按 3 来处理坐标提示的话，一定要开启吸附效应，否则不会弹出坐标提示（哪怕鼠标刚好移动到了某个点之上，因为不吸附时根本不会判断鼠标点在不在曲线点之上，这是一个优化）。

#### **2.2.180 void LimitOnePage(BOOL bLimit);**

限制曲线在一页之内，在绘制实时曲线时也有效。以同一值多次调用本接口，后面算为重复调用，控件不响应。

#### **2.2.181 BOOL FixCoor(DATE MinTime, DATE MaxTime, float MinValue, float MaxValue, short Mask);**

#### **2.2.182 short GetFixCoor(DATE\* pMinTime, DATE\* pMaxTime, float\* pMinValue, float\* pMaxValue);**

限制曲线的纵横坐标的开始结束值，Mask 代表参数的有效性，次序以参数的次序为准，按位算，从低位起。GetFixCoor 函数用于获取这些参数，不需要者传入一个空指针即可，返回的 short 数据，就是 FixCoor 的 Mask 参数。如果在调用 FixCoor 的时候，Mask 的相位位置上为无效，而 GetFixCoor 的相应参数又提供了一个有效的地址，则控件仍然会给这个地址写入值，只是这个值可能是随机值或者是上次调用 FixCoor 传入的值，所以有效性还是要按返回的 Mask 为准。

如果最大、最小值同时有效，则最大值必须大于最小值，所以 FixCoor 返回布尔型来代表设置的成败。

FixCoor 这种坐标限制与 LimitOnePage 是互斥的，在设置了其中一种后，自动清除另外一种，如果两种都存在，则 LimitOnePage 有效。



不同于 LimitOnePage, FixCoor 接口在多次按完全一样的参数调用时, 仍然会响应, 所以 FixCoor 可以当成 RefreshLimitedOrFixedCoor 来用, 只是每次要提供众多的参数而已, 这样做是因为 FixCoor 接口参数众多, 不方便判断是否是重复调用。

注意: 在打印时, 一定不要坐标限制! 在限制一页时打印, 效果不会达到限制一页, 而是按原来的曲线位置来打印 (由于打印窗口比屏幕大, 所以理论上应该在打印时放大曲线, 以达到限制一页的效果, 但实际上控件并没有这么做); 在其它坐标限制模式下, 可能让打印陷入死循环!

### 2.2.183 BOOL RefreshLimitedOrFixedCoor();

按照 LimitOnePage 或者 FixCoor 函数设置的样子, 强行让控件复位。

至于为什么要提供这个接口, 因为就算调用过 LimitOnePage 或者 FixCoor 函数以后, 画布的原点仍然是有可能被修改的, 原点一修改, 就必须调用这个函数来复位, 原点被修改可能有如下一些情况:

- 一: 移动曲线 (包括鼠标键盘移动、二次开发者调用接口移动, 控件自动移动);
- 二: 纵坐标精度改变, 从而引起画布大小改变;
- 三: 图例长度改变, 从而引起画布大小改变;
- 四: 定点缩放。

注: 对于因控件窗口大小的改变而引起的画布大小的改变不用关心。

现在问题的焦点是, 二次开发者比较难于知道“控件自动移动曲线”是何时发生, 建议二次开发者在界面上放一个按钮, 或者设置一个热键, 让操作者来控制对本接口的调用。

一般在如下这些情况, 会引起“控件自动移动曲线”这个操作 (假设曲线移动已被禁止, 二次开发者也不会调用接口移动曲线, 调用任何可控制曲线移动的接口, 比如 AddMainData2 接口的 VisibleState 参数, 都已经设置了不让曲线移动):

- 一: 删除曲线;
- 二: 字体改变;
- 三: 选中曲线 (EnableSelectCurve 接口可以防止曲线被选中, 参看开发文档)。

二次开发者只要注意以上几条, 在适当的地方调用一下 RefreshLimitedOrFixedCoor 接口, 应该是可以始终控制曲线的坐标的。

在 FixCoor 函数的内部, 其实仍然是调用 SetBeginTime2 等等函数的, 所以也有可能会失败, 二次开发者必须要保证 MinTime、MaxTime、MinValue、MaxValue 这些参数确定的区域里面存在曲线。

如果 MinTime 和 MaxTime 不全有效, 则限制坐标采用的是移动曲线, 对于 MinValue 和 MaxValue 同理。如果同时有效, 限制坐标采用的是 SetTimeSpan 或者 SetValueStep 函数, 此时一定要注意, 控件原有的 TimeSpan 和 ValueStep 将丢失, 如果二次开发者准备在以后的某个时候, 恢复到限制坐标以前的状态, 必须要自己记录当前的 TimeSpan 和 ValueStep 值, 参看 GetTimeSpan 和 GetValueStep 接口, 以便在再需要的时候恢复, 参看 SetTimeSpan 和 SetValueStep 接口。

在缩放的时候, 限制坐标可能会有误差, 以 TimeSpan 为例, 控件根据当前的 TimeSpan (缩放后的 TimeSpan), 生成一个新的 TimeSpan (以便让横坐标从 MinTime 开始, 并且结束于 MaxTime), 再在这个新的 TimeSpan 上反向应用缩放, 然后在调用 SetTimeSpan 函数, 该函数再正向应用缩放, 理论上结果是相等的, 但在计算机的世界里, 就可能不相等, 比如:

$1.0f / 0.4f * 0.4f$  应该是不等于 1.0f 的, 这就是浮点数误差。

#### **2.2.184 BOOL SetLimitOnePageMode(short Mode);**

#### **2.2.185 short GetLimitOnePageMode();**

限制一页模式:

0-永远充满一页 (除非只有一个点, 默认模式);

1-当点绘制到画布之外时, 把相应的坐标间隔增至原来的 2 倍, 纵横坐标一样处理 (如果只在某一个方向比如 X 方向上出了画布, 则只会对该方向增加间隔), 如果增加坐标间隔之后, 点还是在画布之外, 则继续增加, 也就是相当于原来的 4 倍;

2-同上, 只是坐标间隔增至原来的 3 倍;

n-同上, 只是坐标间隔增至原来的 n+1 倍;

取值 0-16, 其余值保留以后扩展。

#### **2.2.186 void EnablePreview(BOOL bEnable);**

显示或者隐藏全局位置预览窗口, 这个窗口里面有一个小窗口, 代表当前窗口在整个画布中的位置, 可以在这个预览窗口里面点击鼠标左键, 以达到快速移动曲线的目的。操作员可以在原点处的小矩形框内点击鼠标或者按快捷键 F6 来显示或者隐藏这个预览窗口, 二次开发者则是通过此操作来操作。注, 在窗口处于显示状态下时, 如果在这个窗口里面点击鼠标右键, 也会隐藏本窗口。

控件在默认情况下, 会开启这个功能。

#### **2.2.187 void SetWaterMark(LPCTSTR pWaterMark);**

设置水印内容, 水印是一行文字, 居中显示在背景中, 颜色在前面说过了, 和帮助的颜色一样, 参看 PrintCurve 接口的说明文档的最后部分。

#### **2.2.188 long GetSysState();**

获取 Enable 系列函数设置的状态, 大家注意到 Enable 系列函数与 Set/Get 系列函数是不一样的, Enable 系列函数无法获取当前状态, 只能修改当前状态, 这样设计的目的是为了减少接口数量, 因为 Enable 系列函数都是开关量 (只能取 0 或者 1), 非常简单, 设计成 Set/Get 系列函数没有多大的必要性, 但有些时候, 难免还是会遇到需要获取这些开关量的时候, 此时使用 GetSysState 接口就刚好满足要求了。返回值按位看, 从低位起依次是:

EnableZoom、EnablePageChangeEvent (已废除, 改为 GetEventMask 实现, 恒为 0)、EnableAdjustZOrder、EnableAutoTrimCoor、EnableHelpTip、EnableFullScreen、EnableFocusState、EnablePreview、EnableHZoom、EnableSelectCurve。

#### **2.2.189 void SetTension(float Tension);**

#### **2.2.190 float GetTension();**

绘制平滑曲线的张力, 如果张力等于 0, 就是折线图了。这个张力是控制所有曲线的, 至于绘制时按平滑曲线还是普通曲线是通过图例来控制的, 参看 AddLegend 和 AddLegendHelper 函数。

如果大家不想显示平滑曲线, 则一定要使用图例来控制, 不要通过将本值设置为 0 来达到目的, 因为如果图例里面的 CurveMode 等于 3, 不管张力等于多少, 都将采用 GDI+来绘制, 这样不但是速度慢了, 达到的效果和 GDI 还一样, 吃力不讨好!

本值默认为 0.5, 这也是 GDI+的默认值。

### 2.2.191 long LoadPlugIn(LPCTSTR pFileName, short Type, long Mask);

加载插件，插件是一个动态库，通过 pFileName 指定其名字。Type 是插件的类型，目前只支持 1 种插件，所以这个字段目前必须为 1。Mask 用于控制加载具体哪些函数，按位算，每一位代表一个插件接口，比如 Mask 等于 2，则加载第二个接口，如果为 3，则加载第一二两个接口。接口的序号根据在头文件 ST\_Curve\_PlugIn.hpp 里面的定义顺序而定，所以千万不要改动 ST\_Curve\_PlugIn.hpp 里面的函数签名及函数之间的顺序。

注意：控件通过 LoadLibrary 加载插件，只要是 LoadLibrary 成功，则上一次调用 LoadPlugIn 加载的插件将自动被 FreeLibrary，比如上次加载插件装载了接口 1，再次加载另外一个插件，想装载接口 2 并且保持接口 1，这是办不到了。如果接口 1 和 2 都想要，必须放在同一个 dll 里面，且在一次调用 LoadPlugIn 里面同时添加这两个接口。

如果相应的接口加载成功，控件会置 Mask 的相应位为 0，如果返回值等于传入的 Mask 的说，说明一个接口也没加载成功。

关于怎么使用插件，在 ST\_Curve\_PlugIn.hpp 里面有详细的说明，demo 里面也做了一个简单的插件（带源代码），大家可以试一试。

大家千万注意不能修改 ST\_Curve\_PlugIn.hpp 里面的接口定义，因为控件是按函数的名字去加载（调用 GetProcAddress）插件接口的，如果签名错了，加载的时候不会有问题，一但调用就会崩溃。

如果想卸载已加载的插件怎么办呢？用 Mask 等于 0 去调用这个接口，就是卸载（但只能卸载通过 LoadPlugIn 加载的接口）。

更多信息请参看本文档第五个大类：插件。

### 2.2.192 long LoadLuaScript(LPCTSTR pFileName, short Type, long Mask);

这个接口与 LoadPlugIn 作用及用法一样，只不过是加载 Lua 脚本。在 demo 源代码里面，已经包含了一个写好的示例 Lua 脚本，里面有和 ST\_Curve\_PlugIn.hpp 里面申明类似的函数（其实就是相同的函数，只是 Lua 语法不一样，所以写法上就不一样），其签名是不能修改的（当然，非接口函数可以修改，比如 GETSTEP 这个函数，它仅仅是个辅助函数，不是必须的），至于函数里面的实现，二次开发者就尽情发挥吧（你也可以增加任意多的函数或者变量）；当然，他们的返回值还是有点要求，就是要是 ST\_Curve\_PlugIn.hpp 里面要求的返回值一样（由于 Lua 语言里面变量类型很弱，返回什么都没有语法错误，但可能到了控件里面就出问题了），如果返回多个值，则只取第一个（这是 Lua 的特性，说的有点偏了）。

注意，Lua 脚本不像 dll 插件，它是允许从多个文件里面加载的（前面我们讲过，所有插件接口必须都从同一个 dll 插件里面加载），你可以从 dll 插件里面加载一个接口，再从 Lua 脚本里面加载另外一个接口（demo 里面有示例），甚至从一个 Lua 脚本里面加载接口一，再从另一个 Lua 脚本里面加载接口二。

同样，卸载的时候，用 Mask 等于 0 去调用本接口（但只能卸载通过 LoadLuaScript 加载的接口）。

如果一前一后加载同一个接口，不管是从什么地方加载，都是后者覆盖前者。

脚本的好处显而易见，修改行为甚至连控件都不用重启，也不需要像 dll 那样重新编译，重新加载一下脚本即可。

### 2.2.193 CString GetLuaVer();

返回控件里面使用的 Lua 解释器的，不排除将来会随着 Lua 的升级而升级，知道 Lua 的版本，对于二次开发者很重要，以免二次开发者写出这个版本不支持的 Lua 脚本。



**2.2.194** **BOOL AppendLegendEx(LPCTSTR pSign,**

**2.2.195** **OLE\_COLOR BeginNodeColor, OLE\_COLOR EndNodeColor,**  
**OLE\_COLOR SelectedNodeColor, short NodeModeEx);**

**2.2.196** **BOOL GetLegendEx(LPCTSTR pSign,**  
**OLE\_COLOR\* pBeginNodeColor, OLE\_COLOR\* pEndNodeColor,**  
**OLE\_COLOR\* pSelectedNodeColor, short\* pNodeModeEx);**

**2.2.197** **BOOL GetLegendEx2(short nIndex, OLE\_COLOR\* pBeginNodeColor,**  
**OLE\_COLOR\* pEndNodeColor, OLE\_COLOR\* pSelectedNodeColor,**  
**short\* pNodeModeEx);**

**2.2.198** **long GetSelectedNodeIndex(long Id);**

**2.2.199** **BOOL SetSelectedNodeIndex(long Id, long NewNodeIndex);**

起始、结束、选中点标识是通过在绘制节点的时候，采用不同的颜色来区分的，这样做的好处是当曲线点很多的时候（特别是绘制二次曲线的时候，起始点不一定在屏幕的最左边，结束点同样不一定在屏幕的最右边），仍然可以找到目前绘制到哪个位置了。

起始、结束、选中点标识属于图例范畴，所以需要提供一个图例标识，至于为什么不添加到 AddLegend(Helper)，原因在 S(G)etXYFormat 里面说得很清楚了。

要想标识起始、结束、选中点，则相应的曲线的节点一定是处于显示状态的，否则调用本接口无效果。至于如何才能让曲线的节点显示出来，参看 AddLegend 函数。

NodeModeEx 按位算，从低位起：1-BeginNodeColor 是否有效；2-EndNodeColor 是否有效；3-SelectedNodeColor 是否有效。

关于选中点，还有一个操作方法，就是按住 ctrl 键再按方向键，这样选中点就会像火炬传递一样一个一个传递下去，大家可以实际操作一下。但问题是，操作哪一条曲线呢，答案是选中的曲线，如果没有选中曲线，则按住 ctrl 和不按 ctrl 效果是一样的，都是移动所有曲线。这个可以在我的 demo 里面做实际操作看看效果，操作方法是选中黄色曲线，然后操作（注意选中其它曲线则不行，因为图例不支持，大家看看其它曲线的图例就知道了）。

**2.2.200** **void SetShortcutKeyMask(long ShortcutKey);**

**2.2.201** **long GetShortcutKeyMask();**

开启禁止快捷键，按位算，从低位起，为1表示开启（注意：有些快捷键只能按组开启或者禁止，对于缩放键（-+），虽然其也是快捷键，但通过EnableZoom来开启与禁止）；想要绝对保持画面位置不变的朋友，需要禁止快捷键，因为快捷键也可能引起画面位置改变。

1 -F4

2 -F5

3 -F6

4 -F7

5 -home/page up/page down/end

6 -上下方向键

7 -左右方向键

8-16 -数字1键-9键

### 2.2.202 OLE\_HANDLE GetFreeHDC()

获取控件内部核心变量——双缓冲使用的内存兼容 DC 句柄 (HDC 类型)。二次开发者可以通过它做一些非常极端的事,比如在自己控制打印的页面的某个地方,嵌入控件所绘制的曲线(当然是以图形的形式);或者针对控件界面截图(此时直接从这个 DC 句柄里面 BitBlt 出来即可,相信大家都会吧);或者通过 `GetCurrentObject` 函数从这个 DC 里面获取其它的 GDI 句柄,比如位图(位图只能选择到一个内存兼容 DC 里面,这是 GDI 的限制,所以二次开发者得到的位图句柄不能直接使用,但可以复制这个位图来使用)、画笔、画刷等;总之想怎么操作都可以,只要你能保证不出错,不过不推荐修改这个 DC 句柄,读取一般不会有什问题。

### 2.2.203 BOOL SetBottomSpace(short Space);

#### 2.2.204 short GetBottomSpace();

控件横坐标的显示位置(与控件窗口底部的距离),Space 的单位为行,默认为 2,即横坐标距离控件窗口底部为 3(加上一行脚注)行距离。如果设置为 1,则横坐标只显示为一行(如果有两行的话,后一行不显示),设置为 0,则不显示。所以说,隐藏横坐标就有两种方式了(另外一种显示模式,参看 `SetShowMode` 接口)。

至于说为什么要添加这个接口,是因为考虑到横坐标只显示一行的情况下(通过插件、Lua 脚本、`SetShowMode` 接口等,都可以让控件的横坐标只显示一行),坐标刻度值与控件窗口底部间距太远,浪费画布空间,且不美观。后来我干脆一不做二不休,让这个参数支持从 0-127 之间。

注:虽然本接口也可隐藏横坐标,但用 `SetShowMode` 效率会更高,所以推荐使用 `SetShowMode`,本接口建议只是用来消除调用 `SetShowMode` 后,在横坐标刻度与控件窗口底部之间的间距。本来在调用 `SetShowMode` 后,控件是知道是否需要调用 `SetBottomSpace` 接口的,但考虑到还有插件和 Lua 脚本,所以干脆一并交给二次开发者去调用。

### 2.2.205 Long GetEventMask();

#### 2.2.206 void SetEventMask(long Event);

开启或者关闭事件,Event 按位算,从低位起依次是:

PageChange、BeginTimeChange、BeginValueChange、TimeSpanChange、ValueStepChange、ZoomChange、SelectedCurveChange、LegendVisableChange、SorptionChange、CurveStateChange、ZoomModeChange、HZoomChange。

所以,所有事件的定义为: `#define ALL_EVENT_MASK 0xFFFF`,至于三个鼠标按下弹起移动事件,则不能开启或者关闭,那是 MFC 框架自己处理的。

**2.2.207 short AddComment(**DATE Time, float Value, short Position, short nBkBitmap, short Width, short Height, OLE\_COLOR TransColor, LPCTSTR pComment, OLE\_COLOR TextColor, short XOffset, short YOffset, **BOOL bUpdate);**

**2.2.208 BOOL DelComment(long nIndex, BOOL bAll, BOOL bUpdate);**

**2.2.209 long GetCommentNum();**

**2.2.210 BOOL GetComment(long nIndex, DATE\* pTime, float\* pValue, short\* pPosition, short\* pBkBitmap, Short\* pWidth, short\* pHeight, OLE\_COLOR\* pTransColor, BSTR\* pComment, OLE\_COLOR\* pTextColor, short\* pXOffset, short\* pYOffset);**

**2.2.211 short SetComment(long nIndex, DATE Time, float Value, short Position, short nBkBitmap, short Width, short Height, OLE\_COLOR TransColor, LPCTSTR pComment, OLE\_COLOR TextColor, short XOffset, short YOffset, short Mask, BOOL bUpdate);**

以上注解相关，你可以用任意文字在画布的任意位置做注解，这也是应网友要求而增加的功能。

AddComment 添加一个新的注解，SetComment 修改一个已经存在的注解（nIndex 从 0 开始）。

二次开发者需要提供一个坐标点用来确定显示位置（一般来说，二次开发者应该为注解提供一张位图，这样显得好看，位图设置方法跟背景位图一样）。Time 和 Value 这个坐标就是用来确定位图的显示位置的（先姑且这样说，其实还需考虑 Position 参数，请往后看）。

Position 指 Time Value 这个坐标的位置：

0-左上角 1-左下角 2-右上角 3-右下角 4-中心

这个参数难以理解，举个例子，假设 Time Value 这个坐标最终对应屏幕上的 x y 点，此时如果 Position 等于 3，则得到矩形：x-Width y-Height x y；如果 Position 等于 1，则得到矩形：x y-Height x+Width y。矩形的长为 Width，高为 Height，如果他们等于 0，则取位图的长和高（它们可以某一个为 0，而另外一个不为 0，也可同时为 0，负数非法），如果既不提供 Width 和 Height，也不提供位图，则 Position 当成 0 处理。得到这个矩形之后，位图从 left top 开始绘制（原始大小绘制，不拉伸压缩，为了效率），至于文字的绘制，则从 left top 偏移 XOffset YOffset，偏移可正可负（单位为像素）。

注意，这里虽然我们得到一个矩形，但控件不会把注解限制在这个矩形之内，这个由二次开发者去保证，控件只是在规定的点绘制文字罢了（支持换行符，可任意多行）。

上面得到的这个矩形还有一个用处，在非默认坐标系之下，有了它，可以保证注解的绘制更到位（跟默认坐标系下表现一样）。

至于TransColor，控件可以对位图里面等于这个颜色的点做透明处理，要是没有这个，注解的背景就是个矩形，很难看，具体效果还是看demo吧。如果TransColor的最高位为1，则不做透明处理（控件内部使用TransparentBlt来做透明处理，某些打印机是不支持这个函数的，此时必须设置为不做透明处理，否则位图无法显示）。如果不想做透明处理，一定要设置该位，不要通过给TransColor指定一个在位图中不存在的点去达到不透明的效果，这样会损失效率。注意，如果图片的格式是png，则只有在默认坐标下，才会有透明效果，原因未知，如果图片是jpg的，则完全不能表现透明效果，bmp和gif则完美支持。

pComment 当然就是注解的真正内容了（可以为空），长度限制在 63 个字符以内，TextColor 则是注解的显示颜色。

SetComment 返回的是 Mask，在什么位置上为 1，则说明相应的设置没有成功（跟以前

众多接口一样)，入参 Mask 指明了哪些位置需要修改（从 Time 以次开始），AddComment 返回的值的意义与 SetComment 相同，你就理解为 AddComment 是用 0x7FF 去调用 SetComment 就好了。

但 SetComment 和 AddCommnet 有一点不同，对于 SetComment，返回的 Mask 与入参 Mask 比较，凡是从 1 变成了 0 的位置，设置都是成功的（所以可能出现部分成功）；而对于 AddComment，返回的 Mask 只要不等于 0（有失败），则所有的设置都是失败的，即注解没有被添加。

至于 GetComment 里面的指针参数，如果不需要，就置空，这个在以前的接口里面都是这样的，控件会尽量保持风格，以方便大家理解，以后类似的功能在开发文档中可能就一笔带过了，以节省我编写文档的时间和二次开发者的阅读时间。

**注解的绘制速度远远低于曲线，所以不要添加过多的注解。**

由于我个人时间的原因，注解没有导出到文件或者从文件导入，但控件提供了读取注解功能，二次开发者可以轻松实现导出导入功能。

#### **2.2.212 BOOL SwapCommentIndex(long nIndex, long nOldIndex, BOOL bUpdate);**

交换两个注解，用处不是很大，后面的注解由于最后绘制，所以会出现在最上层，如果两个注解相交叠，则后面的（nIndex大者）注解覆盖前面的注解。之所以说用处不大，是二次开发者不容易知道被覆盖的注解到底是谁（它的nIndex）。每次AddComment的时候，都向后添加（nIndex增大），不会对其排序。

#### **2.2.213 BOOL ShowComment(long nIndex, BOOL bShow, BOOL bUpdate);**

#### **2.2.214 BOOL IsCommentVisiable(long nIndex);**

显示或者隐藏注解。

#### **2.2.215 BOOL SetCommentPosition(short Position);**

#### **2.2.216 short GetCommentPosition();**

设置注解的位置，注解只有两个位置，0-置于所有曲线的最下面，1-置于所有曲线的最上面。

#### **2.2.217 BOOL SetFixedZoomMode(short ZoomMode);**

#### **2.2.218 short GetFixedZoomMode();**

#### **2.2.219 BOOL FixedZoom(short ZoomMode, short x, short y, BOOL bHoldMode);**

定点缩放，ZoomMode 参数只能取值字符 '-'、'+' 和数字 0，代表缩小、放大和取消缩放状态（等同于点击鼠标右键），重复设置同一个状态，也认为是取消（等同于按键操作）。

重点说说 FixedZoom 函数，它用来真正的执行缩放（相当于在缩放状态下点击鼠标左键），它也带一个 ZoomMode 参数（不可为数字 0），所以它也可以完成 SetFixedZoomMode 函数的工作，bHoldMode 参数如果为真，则保持住 ZoomMode 状态，本函数的内部实现大致是：先判断当前缩放状态，如果状态与 ZoomMode 相同，则也认为是合法的，此时把 bHoldMode 置真（防止取消缩放状态，因为缩放状态是早就存在了的，不应取消，哪怕是调用者指定要取消），否则调用 SetFixedZoomMode 函数，接着执行定点缩放，最后根据 bHoldMode 决定是否取消 ZoomMode 状态。xy 参数指定了定点缩放需要的点（客户区坐标，

像素)，如果你想按照 DATE float 这样的坐标去定点缩放，需要先转换成像素，参看 GetPixelPoint 函数。跟鼠标点击一样，xy 确定的点必须在画布之内，但有一点突破，FixedZoom 函数可以接受处于全局位置窗口（原点处小窗口）里面的点，而通过鼠标点击则不能。如果 xy 不在画布之内，则定点缩放失败，但 ZoomMode 的状态是设置成功的（因为 SetFixedZoomMode 调用在定点缩放之前），如果 bHoldMode 为真，控件仍将保持缩放状态。

#### **2.2.220 BOOL SetAutoRefresh(short TimeInterval, short NumInterval); long GetAutoRefresh();**

自动刷新，考虑到很多开发者将本控件用于数据高速刷新的情况下，此时绘制实时曲线，会比较耗费 CPU 资源，比如每秒 1000 个点，很多人问我怎么办，我推荐的做法是：没必要每个点都刷新，10（或者你认为合适的数量）个点刷新一次即可，刷新太快了，就跟直接跳过去是一样的了（人眼是有延迟的）。可是，仍然有人不知道如何实现，或者是不想去实现，于是我添加了这两个接口，用于按时间间隔或者点个数间隔自动刷新。TimeInterval 用于按时间间隔自动刷新，单位是 0.1 秒，当成无符号来看，所以最长间隔为 6553.5 秒（最短当然就是 0.1 秒了，用有符号表达无符号最大数，大家都知道吧，对了，就是 -1，以后我不再重复这样的基础知识了）；NumInterval 用于按点个数间隔自动刷新，它取值只能是 2-32767，为什么不能为 1 呢，因为为 1 时，就和普通没有自动刷新时绘制实时曲线的效果一样了（效率上还会差于普通实时曲线）。

当 TimeInterval 和 NumInterval 都不为 0 时，后者有效，当两者都为 0 时，则取消自动刷新，否则取非 0 者为有效。GetAutoRefresh 当然就是返回当前的自动刷新参数了，如果是按点个数自动刷新，则个数放在高二字节的低 15 位之内（第 16 位永远为 0，其实就是 TimeInterval 左移 16 位的结果），如果是按时间间隔自动刷新，则这个刷新频率放在低二字节（就是 TimeInterval）。

在自动刷新开启的情况下，二次开发者调用 AddMainData(2) 时，还是按照和原来的调用方式完全不变，控件内部会做处理，比如每两个点刷新一次，则两次调用 AddMainData(2) 时，仍然按普通实时曲线一样调用，控件内部会在每两次刷新请求时，只做一次。总之，刷新仍然只发生在 VisibleState 里面指定要刷新的时候（唯一的变化就是，以前指定了刷新就肯定要刷新，现在不一定了；如果采用记点个数自动刷新，当 VisibleState 没有指定要刷新时，不记数），这就带来一个问题，比如每两个点刷新一次，如果 AddMainData(2) 了 3 个点，那么第 3 个点就不会被刷新，因为它在等第 4 个点（好达到每两个点刷新一次的要求），怎么办呢，这个就需要二次开发者，在所有数据都添加完之后，手动调用一次 Refresh，只要有数据不停的添加，就不需要调用 Refresh，因为自动刷新的条件一定达得到。

#### **2.2.221 void EnableSelectCurve(BOOL bEnable);**

是否允许曲线被选中，如果不允许，则不能通过点击图例或者按数字键来选中曲线（不用再禁止 1-9 数字键了），但二次开发者仍然可以通过 SelectCurve 来选中曲线（一贯风格了）。再重申一下，Enable 系列接口，如果想获取当前状态但又没有找到对应的 Get 类似的接口的话，看看 GetSysState 接口，说不定就在其返回值的某个位中。

#### **2.2.222 void SetToolTipDelay(short Delay);**

#### **2.2.223 short GetToolTipDelay();**

设置坐标提示的延迟时间，就是当鼠标停下来之后，延迟多久开始显示坐标提示（如果有显示的话），这个数当成无符号处理，单位为毫秒，所以最长为 65535 秒，默认是 100 毫秒；如果等于 0，则不显示坐标提示。



**2.2.224 BOOL AddInfiniteCurve(long Id, DATE Time, float Value, short State, BOOL bUpdate);**

**2.2.225 BOOL DelInfiniteCurve(long Id, BOOL bAll, BOOL bUpdate);**

无限曲线，所谓无限曲线，其实是无限直线，什么叫无限直线呢，就是无论画布怎么拖动，它总是贯通画布。无限曲线分两类，一类是垂直贯通画布，另一类是水平贯通画布。无限直线也有一个 Id，所以可以通过图例设置它的属性。

State 分成两部分看，低字节取值 0 和 1，0 代表水平无限曲线，所以只有 Value 有效，1 代表垂直无限曲线，所以只有 Time 有效。高字节只能设置低 4 位，否则失败，其取值与 SetFillDirection 接口里面的 FillDirection 一样，但只有低 4 位有效，所以要少些功能，具体请看 SetFillDirection 接口。

如果要添加的无限曲线已经存在，则修改它。

注意，**最好为无限曲线增加单独的图例**，因为：

一：无限直线一般来说，颜色上应该与普通曲线有所区别；

二：可能会有效率损失；

要达到最佳效率，无限曲线的图例请关闭如下图例基本属性（参看 AddLegend 接口）：

CurveMode = 0; NodeMode = 0;

和如下图例扩展属性（参看 AppendLegendEx 接口）：

BeginNodeColor = 0; EndNodeColor = 0; SelectedNodeColor = 0; NodeModeEx = 0;

和如下图例坐标标记属性（参看 SetXYFormat 接口）：

Format = 0;

**具体的做法是：**

若调用 AddLegend 接口，请指定 CurveMode 和 NodeMode 均为 0；对于 AppendLegendEx 和 SetXYFormat 接口，你不调用它，默认就是上面的情况；另外还有一个简单的方法，如果不需要填充的话，调用 AddLegendHelper 添加出来的图例，就满足上面的要求。

无限曲线有什么用：

一：简单的添加一个值，就可以绘制一条直线；

二：可模拟固定坐标轴，比如在某个点绘制两条无限曲线，模拟坐标轴；

三：无限曲线支持填充，所以可以绘制区域，比如画一条 60 分，向下填充的无限曲线，那么一看就知道有多少人不及格了，同理，绘制一条 90 分的，向上填充的无限曲线，一看就知道有多少人成绩优秀了；

四：请发挥想像……

无限曲线特点：

一：它是直线；

二：绘制无限曲线的效率比普通曲线稍差；

三：所有无限曲线均绘制在所有普通曲线的下面；

四：无限曲线的 Id 可与普通曲线的 Id 重复；

五：无限曲线不参与计算所有曲线所占的空间大小，比如说有多少页的曲线，打印和按图片导出曲线时，无限曲线有效，导出曲线到图元文件时，无限曲线无效；

六：如果设置注解在最底层，则次序以次是：注解->无限曲线->普通曲线；如果设置注解在最上层，则次序以次是：无限曲线->普通曲线->注解。

**2.2.226 void SetMouseWheelMode(short Mode);**

**2.2.227 short GetMouseWheelMode();**

鼠标滚轮模式，下面介绍一下默认情况下，滚动鼠标时，控件的行为：

- 一：如果按住了 shift，则执行缩放，相当于调用 SetZoom 接口；
- 二：如果按住了 ctrl，则执行水平移动；
- 三：如果按住了 alt，则执行水平缩放，相当于调用 SetHZoom 接口；
- 四：前面都不是时，则执行垂直移动；

如果你想修改这种行为，比如你经常用水平滚动而不是垂直滚动，又不想按住 ctrl（这样至少要两只手操作），可以通过本接口来修改。

Mode 只使用了低 8 位，从低位起，每两位为一个单位，共四个事件，分别代表：shift 按下、alt 按下、ctrl 按下和不按键，顺序是写死的。另外还有四种行为，分别是：0-垂直移动、1-缩放、2-水平缩放、3-水平移动，通过修改相应位置上的值来修改控件的行为，举个例子，控件默认行为用上面的表达方式表达就是：

$1 + (2 \ll 2) + (3 \ll 4) + (0 \ll 6)$

其中 1 是第 1, 2 位，代表按住了 shift，其值为 1，说明是执行缩放； $(2 \ll 2)$  是第 3, 4 位，代表按住了 ctrl，其值为 2，说明是执行水平移动，以次类推。

如果想把默认的垂直移动与水平移动交换一下，则是（交换相应位置上的值）：

$1 + (2 \ll 2) + (0 \ll 4) + (3 \ll 6)$ ，如果只想垂直移动曲线，则是：

$1 + (2 \ll 2) + (0 \ll 4) + (0 \ll 6)$

可以把所有事件都指向同一种行为，比如指定 Mode 为 0，则所有行为都是垂直滚动，不管按住 shift、ctrl 还是 alt 都不会改变。

#### **2.2.228 BOOL SetMouseWheelSpeed(short Speed);**

#### **2.2.229 short GetMouseWheelSpeed();**

设置鼠标滚动速度（正常速度的倍数），取值 0-255（0 的意思是取消鼠标滚轮支持，这个功能也是之前没有的），速度太快会出现大步跳跃，而且可能出现滚动失败（因为全部滚出了画布，此时控件不会自动减小速度，因为实现太麻烦）。

#### **2.2.230 void Refresh();**

刷新曲线，凡是调用了有 bUpdate 作为参数的函数（比如 DragCurve），而又没有将该参数设置为真的话，如果想要马上得到更改效果，都需要调用本函数。如果调用了某些函数会更改曲线（比如 InsertMainData2），但又不带 bUpdate 参数的话，如果想要马上得到更改效果，也需要调用本函数。



## 2.3 事件（15 个）

**2.3.1 MouseDown(short Button, short Shift, OLE\_XPOS\_PIXELS x, OLE\_YPOS\_PIXELS y);**

**2.3.2 MouseMove(short Button, short Shift, OLE\_XPOS\_PIXELS x, OLE\_YPOS\_PIXELS y);**

**2.3.3 MouseUp(short Button, short Shift, OLE\_XPOS\_PIXELS x, OLE\_YPOS\_PIXELS y);**

这三个函数的意义看名字即懂，如果你想在控件窗口上响应鼠标并弹出菜单什么的，你会爱上这些事件的。这些事件返回的坐标是客户区坐标，如果要弹出菜单什么的，需要自己转换成屏幕坐标，比如：

```
POINT point = {x, y};
```

```
m_ST_Curve.ClientToScreen(&point);
```

Button 用于标识左中右键，自己试一下就知道了。

**2.3.4 void PageChange(long wParam, long lParam);**

参数与发送 PageChangeMSG 消息时的 wParam 和 lParam 参数意义完全一样。

**2.3.5 void BeginTimeChange(DATE NewTime);**

原点横坐标改变

**2.3.6 void BeginValueChange(float NewValue);**

原点纵坐标改变

**2.3.7 void TimeSpanChange(double NewTimeSpan);**

横坐标间隔改变

**2.3.8 void ValueStepChange(float NewValueStep);**

纵坐标间隔改变

**2.3.9 void ZoomChange(short NewZoom);**

缩放改变

**2.3.10 void SelectedCurveChange(long NewId);**

选中曲线改变，当NewId等于0x7FFFFFFF时，说明取消了选中曲线

**2.3.11 void LegendVisibleChange(long nIndex, short State);**

图例可见状态改变，nIndex为序号，从0开始，State为1可见，为0不可见

**2.3.12 void SorptionChange(long Id, long nIndex, short State);**

吸附点改变，State 为 1 处于吸附状态，此时 Id 和 nIndex 共同表明了是哪条曲线的哪个点被吸附了；为 0 离开吸附状态，此时 nIndex 无意义（恒等于-1），Id 意义和前面一样。

**2.3.13 void CurveStateChange(long Id, short State);**

曲线状态改变，1-曲线被添加；2-曲线被删除；3-曲线被裁剪（曲线设置了长度限制并且超过了限制，此时将删除前面的一些点）。

注意：当曲线被复制的时候（参看 CloneCurve 接口），不会触发本事件，原因是二次开发者可以精确的知道这一行为（控件不会自己复制曲线）；当曲线 Id 被修改的时候（参看 ChangeId 接口），也不会触发本事件，原因同上。

#### 2.3.14 void ZoomModeChange(short NewMode);

定点缩放状态改变, NewMode 取值和 SetFixedZoomMode 的 ZoomMode 参数完全一样。注意这个状态与(H)ZoomChange 完全不同, 后者指的是缩放率的变化。

#### 2.3.15 void HZoomChange(short NewZoom);

水平缩放改变。

#### 2.3.16 BatchExportImageChange(long FileNameIndex);

批量导出报告 (关于批量导出, 参看 BatchExportImage 接口), 每导出一张图片, 这个事件都会触发一次, 参数就是导出的序号, 比如导出格式是 c:\image\*\*\*.jpg, 那么本事件将按照 1、2、3、...、999、0 这样的顺序触发 (当然, 如果中间某个序号对应的文件已经存在, 则跳到下一个继续判断, 也就不报告这个序号了, 这在 BatchExportImage 接口里面已经解释过了); 注意最后报告的 0 很重要, 这代表导出结束了 (在批量导出的时候, 就算二次开发者没有指定结束, 控件也会在某种情况下自动结束, 比如可用序号用完了等, 正是存在这种情况, 才添加了这个事件, 以便通知到二次开发者, 批量导出已经结束了)。

在 demo 中调试事件, 只需要运行 Debug(U)版本即可, 此时会有一个控制台窗口弹出来, 里面有各种事件发生的信息输出; 在对话框任意空白位置双击右键, 会清屏控制台窗口。

## 2.4 导出方法 (3 个)

这里所谓的导出方法, 与上面说的方法不一样, 上面的方法叫着接口, 是需要创建 COM 组件后才能调用的, 这里说的导出方法, 和 dll 里的导出方法一样, 不需要创建控件, 此时就当成一个规则 dll 来使用即可, 即可显示加载也可隐式加载 (隐式加载时, 需要一个头文件 ST\_Curve.hpp 以及 ST\_Curve.Lib 库文件)。

#### 2.4.1 extern "C" BOOL \_\_stdcall ExportImage(HBITMAP hBitmap, const unsigned short\* pFileName);

导出位图到文件, hBitmap 为要导出的位图句柄; pFileName 为文件名, 如果为空指针或空字符串, 则本控件弹出文件选择框让用户输入文件名及存放位置。

注: 前面说控件的方法的时候, 也有一个 ExportImage 函数, 那里的 ExportImage 函数只能导出本控件显示的内容, 其实里面的实现也是调用了这里的 ExportImage 函数。

同样, 这个函数也是根据文件的扩展名来确定要导出文件的格式 (bmp、png、jpg、gif)。

#### 2.4.2 extern "C" LPBITMAPINFO \_\_stdcall GetDIBFromDDB(HDC hDC, HBITMAP hBitmap);

从 DDB 位图获取 DIB 数据, 类似于 GetDIBits 函数, hBitmap 为位图句柄; hWnd 为窗口句柄, 本控件将获取这个窗口的 DC, 并以此为依据 (比如颜色深度) 生成 DIB 数据。有时候生成 DIB 数据是有用的, 比如调用 StretchDIBits 函数时。

注意: 返回的 LPBITMAPINFO 一定要记得释放, 格式如下:

LocalFree((HLOCAL) lpbi); //lpbi 即为 GetDIBFromDDB 的返回值

具体用法举例:

```
DWORD dwPaletteSize = lpbi->bmiHeader.biBitCount > 8 ? 0 : sizeof(RGBQUAD) * ((1 << lpbi->bmiHeader.biBitCount) - 1);
```

```
StretchDIBits(hPrintDC, 0, 0, WinWidth, WinHeight, 0, 0, WinWidth, WinHeight,  
    (LPBYTE) lpb + sizeof(BITMAPINFO) + dwPaletteSize, (LPBITMAPINFO) lpb,  
    DIB_RGB_COLORS, SRCCOPY);  
LocalFree((HLOCAL) lpb);
```

## 3 插件

本控件支持两种插件，一种是用 dll 提供的，其签名方式放在了 ST\_Curve\_Plugin.hpp 里面（**其中还有更详尽的每一个接口的说明，二次开发者应该把它当成开发文档来阅读**），至于怎么使用请参看 LoadPlugin 接口。二次开发者只要按要求在 dll 里面导出控件所需的方法（不一定要实现所有方法，这要看 LoadPlugin 的加载要求），就可以加载插件了，注意函数除了签名必须符合要求外，名字也必须符合要求，因为控件是通过 GetProcAddress 去获取函数地址的。具体参看 TestST\_Curve2 工作空间里面的 ST\_Curve\_Plugin 工程。

第二种插件是 Lua 脚本，请参看 LoadLuaScript 接口。在 TestST\_Curve2 工程里面，也有示例，大家可以参看一下。关于 Lua 脚本，要求和 dll 一样，除了必须的接口之外，其它完全可以由二次开发者尽情发挥。

目前，控件里面的 Lua 解释器版本为 5.2.1，二次开发者不应该写出这个版本不支持的代码。更多 Lua 信息，请访问 [www.lua.org](http://www.lua.org) 网站。

## 4 关于内存使用量

每条曲线都有一个头结构，考虑到曲线的条数不会很多（画几百条曲线是没办法观看的，因为无法设置那么多的图例，而且曲线几乎都叠在一起了），这些头结构所占内存可以认为是固定的；还有一种结构就是图例结构，图例就更少了，二三十个不得了了，所以也认为是固定的。而占内存线性增长的，是点的多少，每个点占用 24 个字节（默认对齐方式），这 24 个字节是与点的数量成正比的，所以要计算内存的使用情况，就计算点数量即可。如果可用内存太小，就要通过 SetMaxLength 来限制曲线的长度。

## 5 致初学者或是对编程不太精通者

### 1.注册 ST\_Curve:

将 ST\_Curve.ocx 拷贝到一个你认为合适的目录，比如 C:\Windows，然后打开“运行”对话框（从桌面上的开始菜单里进入），输入 regsvr32 C:\Windows\ST\_Curve.ocx，其中 C:\Windows 根据实际情况而定，点运行，控件即完成了安装。或者可以直接从官方主页下载安装包来安装，这样最省事。

### 2.添加控件到工程:

在工程中选择 Project->Add To Project->Components and Controls, 然后打开 Registered ActiveX Controls 文件夹, 再选择 ST\_Curve Control, 再选择 Insert。这样 VC 将为 ST\_Curve 控件生成一个包装类 CST\_Curve, 这个包装类提供了对上面的属性及方法的调用。

### 3.关于数据类型:

通过第二步操作后, 在生成的包装类中, 数据类型有所变化, 具体表现为:

OLE\_COLOR、OLE\_HANDLE 等全部变成了 (unsigned) long 型(本文档里面, 有些地方使用 OLE\_HANDLE, 有些地方使用 long, 其实他们并不区别), 这是因为 COM 中的数据类型比较少 (比如 COM 中没有 int 数据类型), 考虑到跨语言要求, 其实并不影响使用, 强制转换一下即可 (仅在出现警告或编译错误的时候需要), 比如:

SetMaxLength(100L, 50L); //100 本来是 int 型, 这里强制转换成了 long 型。

另外, 所有的属性也被包装成了类似方法的函数调用, ClassWizard 就是这样处理的, 我也无能为力, 比如 ForeColor 属性将被包装成:

unsigned long GetForeColor();和 void SetForeColor(unsigned long);

### 4.关于字体句柄:

初学者一定注意了, 如果你用 API 创建字体, 则一定不要调用 ::DeleteObject, 本控件会负责释放。如果你使用 CFont 类来创建字体, 则一定要使用 CFont 的 Detach 函数, 而不是使用 CFont 的 HFONT 操作符, 举例如下 (本例用通用字体选择框来选择字体, 其中 m\_ST\_Curve 为控件包装类的一个实例):

方法一, 用 API:

```
CFontDialog dlg;
if (IDOK == dlg.DoModal())
{
    LOGFONT l;
    dlg.GetCurrentFont(&l);
    HFONT h = ::CreateFontIndirect(&l);
    m_ST_Curve.SetFont((long) h); //设置字体
    // ::DeleteObject(h); //这行一定不能要
}
```

原因是控件需要多次使用字体 h。

方法二, 用 MFC:

```
CFontDialog dlg;
if (IDOK == dlg.DoModal())
{
    LOGFONT l;
    dlg.GetCurrentFont(&l);
    CFont font;
    font.CreateFontIndirect(&l);
    m_ST_Curve.SetFont((long) font.Detach()); //应该这样设置字体
    //m_ST_Curve.SetFont((long) (HFONT) font); //不可这样设置字体
}
```

原因是 CFont 在被析构时, 将调用 DeleteObject 函数, 其实和方法一的道理一样。

同样的问题也会出现在添加位图句柄上 (AddBitmapHandle), 原则一样, 即如果用 API 创建句柄, 则不能调用 DeleteObject 函数, 如果使用 MFC, 则要用 Detach 函数。

## 6 小窍门及 FAQ

1. 绘制实时曲线的时候, 如果被绘制的曲线在当前页中处于最上层 (即不会被任何曲线覆盖), 则绘制过程将会被大大的优化。至于如何让曲线显示在最上层呢, 可以参看 SetCurveIndex 接口。当然, 也不一定非要在最上层, 只要是在当前页面是最上层即可, 比如有两条曲线, 被绘制实时曲线的, 在当前页面有显示, 而另外一条没有, 则无论如何, 被绘制实时曲线的曲线将被认为在最上层, 所以绘制优化生效 (绘制平滑曲线时无效);

2. 通过按住 ctrl 再加上方向键这种方式来移动曲线的选中点的时候, 情况和上面第 1 点完全一样。好好利用这些窍门, 可以让绘制更节省 CPU 资源 (绘制平滑曲线时也有效);

3. 记不住快捷键, 或者是鼠标与键盘的组合操作怎么办: 记住 F4, 按 F4 会显示一些最常用的快捷键和鼠标与键盘的组合键, 再按一次消失;

4. 在添加曲线非常频繁的时候, 可以先把数据缓存起来, 然后通过 AddMemMainData 调用一次行传递给控件。但是如果是绘制实时曲线, 则不建议缓存过多的数据, 否则会让使用者感觉不实时。比如每秒 50 个数据, 可以每 0.2 秒调用一次 AddMemMainData, 每次传递 10 个数据, 这样绘制效率和实时性都兼顾到了;

5. 好些朋友问为什么一个图例里面有多条曲线, 我把曲线大部份设置都放在了图例里面, 但又有一些设置是关联于曲线的, 比如 SetFillDirection 接口。换句话说, 两条曲线同属于一个图例, 有相同的图例属性, 但还允许有自己的私有属性, 虽然目前除了 FillDirection 之外还没有其它的私有属性, 但这种结构为将来的扩展提供了支持。如果不喜欢一个图例包涵多条曲线, 你可以为每一个曲线添加一个图例;

7. 关于一些没有提供接口的界面元素的修改, 比如“图例”“时间”这些文字, 是没有接口可修改的, 想修改的朋友, 可以去修改 ST\_Curve.ocx 的资源, 本身我在写代码时, 所有文字都没有硬编码, 这些文字要么来自于接口, 要么来自于资源文件。关于如何修改 ST\_Curve.ocx 的资源, 推荐使用 ExtraRes 软件, 在 VC7 及其以后的版本中, 也支持对资源的修改, 操作方法是直接把 ST\_Curve.ocx 拖到 VC 窗口即可。

8. 如何获取到一个没有使用的 Id, 这在复制临时曲线时非常有用, 控件没有提供接口给二次开发者调用以便生成一个临时曲线 Id, 但二次开发者可以用下面一段很简单的代码来自己获取, 之所以控件本身没有提供, 太简单也是原因之一:

```
long TempId = 0x7FFFFFFF; //最大正值
```

```
While (IsCurve(++TempId)); //从 0x10000000 (最小负数) 开始轮询
```

到这里后 (退出了 while 循环), TempId 即为所求。当然, 从哪里开始轮询并不重要, 我上面只是举了个例子而已。**注: 最好不要使用 0x7fffffff 这个 Id, 这在插件里面可能需要使用。**

9. 如何知道控件中有没有处于显示状态下的曲线, 注意, GetCurveCount 接口返回所有曲线的条数, 包括隐藏的和显示的。

```
if (-1 != m_ST_Curve.ReportPageInfo())
```

```
; //有处于显示状态下的曲线
```

这里我多说几句, 有些功能的接口, 表面上控件并没有提供, 其实是可以透过其它相关接口去实现的, 这也是为了尽量让控件少一些接口, 请相信, 效率上肯定是没有影响的, 否则我一定会增加专门的接口去处理, 我一直是效率优先的原则。类似的还有比如删除一条曲

线，这个接口是没有的，但可以通过删除曲线点（DelRange2）去做到。

10.如何从一个 DATE 数据转换成一个表示日期时间的字符串。

如果能使用 COleDateTime 类，则：

DATE Time = ...; //被转换的值

COleDateTime OleTime(Time);

CString str = OleTime.Format(); //从 DATE 转换为字符串完成

如果不能使用 COleDateTime 类，则：

VarBstrFromDate

11.如何从一个表示日期时间的字符串转换成一个 DATE 数据。

如果能使用 COleDateTime 类，则：

CString str = ...; //被转换的字符串

COleDateTime OleTime;

OleTime.ParseDateTime(str);

DATE Time = OleTime; //从字符串转换为 DATE 完成

如果不能使用 COleDateTime 类，则：

VarDateFromStr

12.如何阅读 demo 源代码

大家已经看到过 demo 的界面了，上面摆满了按钮，可就是这样，也还有好多的控件接口没有测试到（因为按钮不够），在做新功能的时候，为了调试，我经常随便找一个按钮来测试（因为已经没地方添加新按钮了），测试完以后，有时会注释掉新的代码，以回到原来的样子，有时候就忘记了。所以可能会出现按钮上的文字与点下按钮实际做的事情并不一样的情况，推荐大家还是以代码为准，按钮上的文字只是辅助。另外，光从界面上去找的话，可能会发现，有些功能好像根本没有演示，我推荐的做法是，去源代码里面查找接口的调用，因为前面我已经说过了，有时我会注释掉已经测试通过的接口，这些接口的调用，虽然注释掉了，但调用方法还是在的，在二次开发者不清楚怎么用的情况下，也是一个好的帮助。另外，也可以直接问我。

13.如何编译 demo 源代码

demo 源代码是在 vc6 下面写的，如果你在 vc6 中编译，却发现连接的时候出错，很有可能是字符版本的问题（错误基本上是找不到 mfc42ud.lib），此时说明你没有完整的安装 vc6，解决办法有二，一是切换到 release 或者 debug 版本再编译，二是完全安装 vc6；原因是万恶的 vc6 默认不安装 unicode 版本库。如果你想在高于 vc6 的环境下编译，则打开时会询问是否转换工程格式，选择是，打开之后，就可以编译了（vc6 之后的版本，都会默认的安装 unicode 版本库）。

demo 共有四个版本，Win32 Release、Win32 Debug、Win32 ReleaseU、Win32 DebugU，它们分别包括了 ansi 和 unicode 版本的 release 和 debug 版本。

14.对于带 bUpdate 参数的接口，什么情况下传入 TRUE，什么时候传入 FALSE

如果你要调用一连串的，都带有 bUpdate 参数的接口，则可以全部以 FALSE 调用，



最后 Refresh 一下即可，如果你就调用一个（总之是很少，比如两个）带有 bUpdate 参数的接口，则最好用 TRUE 调用，因为用 FALSE 调用可能反而影响效率，原因我解释如下：

当控件收到 FALSE 时，会在内部置一个标志，代表需要刷新，至于刷新什么地方，不会记（要记的话，可能太多，需要用动态数组），那么下次调用 Refresh 刷新的时候，不得不完全刷新整个控件界面，如果按 TRUE 调用，则可以精确的知道刷新哪些区域（因为它每次都马上刷新，不需要记录刷新区域），所以用 FALSE 调用，只适合于连续调用很多次的情况，这一点希望大家理解。

#### 15.什么是曲线的 Id

它仅仅用于区分不同曲线而已。

#### 16.已知问题

在像 vb 和 .net 这样的高级语言里面，所有控件接口里面的 DATE 类型（idl 里面描述为 VT\_DATA），将被译成 DateTime 对象（换句话说，在 vc 里面，仍然还是 DATE 类型，DATE 就是 double，它们完全等效），这是一个时间对象，它与 DATE（也就是 double 类型）虽然可以相互转换（通过 FromOAdDate 和 ToOAdDate），但也有其缺陷，就是所表达的范围不一样，DateTime 对象的范围只能是 -657434.0 至 2958465.0（这个信息来源于 MFC 的 COleDateTime 类的开发文档，vb 和 .net 里面，我不确定是否还是这个范围，但我相信它应该仍然还是 double 范围的子集），而 double 的范围就是 c++ 标准的范围，好像是  $-1.79E+308$  至  $1.79E+308$ 。这就带来一个问题，如果我让控件横坐标显示为数字，此时理论上，横坐标的范围就是 double 的范围了，其实不然，因为必须得构造一个 DateTime 对象，而 DateTime 应该是有范围限制的，大家可以给 FromOAdDate 传一个不在 -657434.0 和 2958465.0 之间的值，看看能否成功，我估计是失败。如果你真的需要横坐标的范围超出 DateTime 的范围，那么请像我索取 double 版本控件（**已经在 2.2.0.2 版本里面放出**），我将把所有控件接口里面的 DATE 类型，修改为 double 类型。在 double 版本下，如果你的横坐标数据是 DateTime 怎么办呢？此时可以调用其 ToOAdDate 把 DateTime 转成 double，换句话说，double 版本的控件是全能的，在什么情况下都能用。

## 7 版权

ST\_Curve (C)2008-2017 young wolf. All rights reserved.

Home: <http://www.st-curve.cn>

Email: [mail2tao@163.com](mailto:mail2tao@163.com)

QQ: 676218192 QQ 群号: 132339384

Mobile: 15520720170 (四川成都)

本控件可自由传播，但必须要保证所有文件（包括但不限于二进制文件、开发文档等）的完整性。目前最新版本：2.2.0.7。

## 8 更新记录（从 2010 年开始记录）

1/17/2010

增加了按位图打印功能，用于解决平滑曲线的打印问题，当然这不可避免的带来了打印效果相对粗糙，具体请看 `PrintCurve` 函数。建议把这个函数的开发文档从头到尾的读一遍，因为不但增加了位图打印功能，还增加了一个错误返回值；

升级控件版本到 1.3.2.3。

3/14/2010

增加了插件支持功能，目前只支持 1 类型插件，关于这种类型的插件能定制什么，参看 `LoadPlugIn` 接口，大致是一些坐标显示的定制问题；

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在显示坐标点值的时候，如果选择了不显示单位，并且横坐标是按值显示的时候，显示错乱；

此次更新没有版本的更新。

3/21/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在绘制平滑曲线的时候内存泄漏；

增加了起始结束点标识功能，二次开发者可以通过不同的颜色来标识曲线头和曲线尾，以便于观看曲线；

修改了横坐标每个刻度之间的距离（像素），这样方便二次开发者对调 XY 轴而曲线不会变形（只产生旋转变形）。这一修改会影响到 `S(G)etZOffset` 接口，请大家回去再看看这两个接口的开发文档（我已经更新了它们的开发文档）；

修改了在不允许改变曲线层次结构（参看 `EnableAdjustZOrder` 接口）的状态下，左键点击图例时控件的行为：和允许改变曲线层次结构的处理一样（仍然选中了曲线，之前是不能选中曲线），唯一不同之处是不把选中曲线提到所有曲线的最前面；

升级控件版本到 2.0.0.0。

4/30/2010

修改了 `AppendLegendEx` `GetLegendEx` `GetLegendEx2` 接口，这里向大家道歉，老用户如果想使用新版本控件，不得不重新编译老的工程（如果没使用上面三个接口则不需要）；

为网格增加了实线风格，参看 `SetGridMode` 接口（与老版本控件接口向下兼容）；

优化了实时曲线的绘制，如何利用这些优化机制，请参看“小窍门”一节；

增加了选中曲线点功能，你可以通过 `ctrl` 加方向键去移动曲线的选中点，这样在曲线很多很复杂的时候，可以用来看曲线是如何走向的，参看 `SetSelectedNodeIndex` 接口；

增加了“小窍门”一节，大家以后多多关注这一节，它将告诉你如何才能更好的使用本控件；

升级控件版本到 2.0.0.1。

5/2/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在全屏显示状态下，曲线位置错误；

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在限制坐标状态下，切换到全屏时，被限制的坐标没有更新（比如限制一页，在切换到全屏时，曲线并没有放大以适应新的画布大小）；

增加了 `F7` 快捷键用于全屏的切换；

升级控件版本到 2.0.0.2。

5/4/2010

为坐标限制相关接口增加了更为详细的说明及使用注意事项，参看 `FixCoor` 等接口；  
此次更新没有版本的更新。

5/11/2010

为控件增加了 Lua 脚本支持，恳请大家仔细阅读一下 `LoadLuaScript` 接口；

增加了开启禁止快捷键功能，参看 `S(G)etShortcutKeyMask` 接口；

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在通过 `ctrl` 键加方向键移动选中点时，无法刷新画布以外的区域，比如坐标轴等，造成界面混乱；

修改了一个 BUG，此 BUG 可能会造成在动态创建控件的时候，如果窗口大小指定了一个空矩形（创建时指定空矩形，以后随着容器窗口的变化而变化，此现象在多文档里面容易出现），则会出现图例显示不完整（自动计算图例占用宽度出错）；

扩展坐标刻度个数到 65535 个，原来仅 127 个，当屏幕分辨达到两千七八的时候，控件内部保存的刻度个数将溢出，绘制刻度时会产生崩溃；

升级控件版本到 2.0.1.0。

6/1/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在画布大小改变时（比如全屏、控件窗口改变等），没有报告页面信息，参看 `PageChangeMSG` 属性及 `EnablePageChangeEvent` 方法；

实时曲线绘制优化（以前的绘制在有移动曲线的时候存在冗余）；

控件内部的某些实现做了一些小的优化；

完善了联动相关接口的开发文档，因为有使用者反应写的不清楚；

升级控件版本到 2.0.1.1。

6/20/2010

暴露了控件内部核心变量——双缓冲使用的内存兼容 `DC` 句柄，有了这个句柄，二次开发者可以灵活的做很多事情。当然，使用不当，危险也是并存的，具体参看 `GetFreeHDC` 接口开发文档；

修改了插件接口签名，增加了一个参数——曲线 `Id`，这在多坐标系坐标提示功能方面非常有用，一般情况下不需要使用，具体参看我的 `demo` 里面的头文件定义，以及 Lua 脚本里面的例子；

为“小窍门”一节增添了一些内容；

升级控件版本到 2.0.1.2。

7/3/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在设计模式下，复制的控件刷新有问题，大家可以这样重现这个 BUG，打开 `vc`，新建一个对话框，在对话框上拖一个控件，然后选中这个控件，按 `ctrl+c` 复制，再按 `ctrl+v` 粘贴，此时被复制出来的控件的刷新将出现问题，成了几乎一块黑屏，当然这并不影响程序的运行，甚至也不影响在 `vc` 中的开发，在 `ide` 中关闭对话框，再打开，一切恢复正常；

此次更新没有版本的更新，问题很小，大家更不更新都可以。

7/4/2010

为坐标提示增加了画布自适应功能，当提示窗口无法完整的显示的时候（比如提示点在画布边沿），控件将自动移动提示窗口的位置，以求完全显示出来；

此次更新没有版本的更新。

7/18/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在横坐标刻度值显示超出坐标范围（坐标范围从原点到箭头结束）时，屏幕上可能留下脏数据（刷新不完全）；

此次更新没有版本的更新。

7/25/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在修改控件字体后，曲线偏离原来的位置；

增加了两个接口用于控制横坐标刻度值到控件窗口底部的距离，以便节省画布空间，具体参看 `S(G)etBottomSpace` 接口；

升级控件版本到 2.0.1.3。

8/8/2010

将所有表示时间的 `double` 改成了 `DATE`，老工程可直接替换控件，不需要重新编译；

做了一些内部优化，主要是字符串转换方面；

考虑完整性，增加了 `GetEndTime2` 和 `GetTimeData2` 接口，用于按字符串返回时间；

修改了修整坐标相关功能，参看 `TrimCoor` 接口；

为插件（包括 Lua 脚本）增加了一个 `Action: 8`，用于自定义修整坐标；

完善了 `TrimCoor` 接口的开发文档，完善了本文档的第五大类（插件）的开发文档，在小窍门一节增加了一些内容（关于 `DATE` 与字符串之间的转换问题）；

此次更新没有版本的更新。

8/15/2010

修改了一个 BUG，此 BUG 会造成在删除位图时（`RemoveBitmapHandle`），如果被删除的位图被选入了图例（用于填充曲线），则图例不刷新（曲线会刷新）；

为控件增加了注解功能，参看 `AddComment` 等接口；

在小窍门里面增加了一条：如何阅读 demo 源代码；

升级控件版本到 2.0.1.4。

8/21/2010

修改了注解相关的接口签名，因为功能性的增加（比如显示隐藏注解，调整注解显示顺序等），这里向已经在使用注解功能的朋友道歉，对于你们的老工程，不得不重新添加控件到工程并且重新编译，不能简单的替换控件；

升级控件版本到 2.0.1.5。

8/26/2010

修复了一批 BUG，这些 BUG 的共同表现是，凡是调用带有 `DATE*` 类型参数的接口，都会失败，这是 8/8/2010 那次更新遗留下来的 BUG；

优化了设置基点；

此次更新没有版本的更新。

8/29/2010

修复了 SetCurveIndex 接口的一个 BUG：没有对入参 nIndex 的合法性做判断；

删除了 EnablePageChangeEvent 接口（其它接口位置不变，如果老工程中没有使用这个接口，则不需要重新编译），该接口的功能转为由 SetEventMask 接口来实现；

增加了 9 个事件（加上原来的三个，一个为自定义事件，两个系统预定义事件，共 12 个事件），具体参看 SetEventMask 接口；

由于 EnablePageChangeEvent 接口被删除，GetSysState 接口的返回值有所修改，这部分文档已经更新；

为曲线枚举系列接口完善了说明文档（增加了一些使用上的注意事项），具体参看 GetDataHeadPosition 接口；

升级控件版本到 2.0.1.6。

8/31/2010

修复了注解显示位置上的一个小 BUG，此 BUG 发生需要如下条件：

- 1.未使用背景位图；
- 2.未指定矩形大小；
- 3.指定了偏移；
- 4.采用了非默认坐标系。

BUG 表现为，没有执行偏移；

此次更新没有版本的更新。

9/12/2010

优化了按住 ctrl 或者 shift 控制鼠标只在水平或者垂直上移动功能；

修复了一个小 BUG，此 BUG 表现为，在吸附成功之后，按住 ctrl 或者 shift 移动鼠标，鼠标仍然可能在不应该的方向（比如按住 ctrl 移动，垂直方向就是不应该的方向）上移动几个像素；

增加了从 DATE float 坐标转换到屏幕坐标的接口，参看 GetPixelPoint 接口；

增加了对注解位置的控制，参看 S(G)etCommentPosition 接口；

增加了定点缩放功能，参看 S(G)etFixedZoomMode、FixedZoom 接口；

升级控件版本到 2.0.1.7。

9/21/2010

修复了一个 BUG，此 BUG 表现为，在通过 SetFixedZoomMode 接口做定点缩放的时候，如果当前已经是想要的缩放状态时，缩放不会成功；

修改了定点缩放接口在某些情况下的行为表现，具体参看 SetFixedZoomMode 接口，已经对这个接口的开发文档进行了更新；

增加了一个事件：ZoomModeChange，用于在缩放状态改变时，通知容器；

此次更新没有版本的更新。

9/24/2010

修复了一个 BUG，此 BUG 表现为，当以一个当前状态相同的状态调用 SetFixedZoomMode 接口时（以达到取消缩放状态的目的），ZoomModeChange 事件报告错误；

修复了一个 BUG，此 BUG 表现为，当用户通过鼠标右键取消缩放状态时，不会报告 ZoomModeChange 事件；



修复了控件内部一些小 BUG，这些 BUG 不会表现给用户，但会做一些不必要的计算；修改了控件的如下行为：

在缩放状态下删除或者隐藏掉所有曲线时，以前的操作是删除掉缩放状态，现在改为保留（但鼠标仍然会变成标准的指针形状），当有曲线被添加或者回到显示状态时，马上会得到以前的缩放状态（同时鼠标形状也会变成缩放的样子）；

在没有任何可见曲线的情况下（比如根本就没有曲线或者所有曲线都是隐藏的），不能通过键盘操作设置缩放状态（这一点保持不变），但二次开发者可以通过 `SetFixedZoomMode` 接口去设置缩放状态（此时鼠标不会表现出缩放状态，这也是为什么在这种情况下不支持用户键盘操作的原因，因为操作没有表面上的反应，这会让操作者感到沮丧），如果设置成功，控件内部将保持住这个状态，一但有曲线被添加或者回到显示状态时，将马上得到之前设置的缩放状态；

此次更新没有版本的更新。

10/6/2010

修改了 `SetReviseToolTip` 接口的开发文档（以前的表述有些问题），请大家回去再看看这个接口的表述；

修改了内部默认的校正坐标提示模式为 0（参看 `SetReviseToolTip` 接口），原来默认为 3，这（再加上 `SetReviseToolTip` 接口表述有些问题）导致了大家几乎没有使用过坐标提示功能，还以为控件没有此功能；

优化了绘制实时曲线的时候的一些不必要的移动；

增加了绘制实时曲线的两个功能——在 X 方向上最少移动和在 Y 方向上最少移动（这也是应某些网友要求而增加的功能，达到的效果类似于 Windows 任务管理器的性能栏的 CPU 使用记录），具体参看 `AddMainData(2)` 接口，由于是通过 `VisibleState` 参数去扩展这个功能的，所以向下兼容，老工程只需要直接替换控件（如果你不使用新功能的话）；

升级控件版本到 2.0.1.8。

11/6/2010

完善了 `CurveStateChange` 事件的说明文档；

完善了缓存管理相关接口（`ClearTempBuff`、`PreMallocMem`、`GetMemSize`）的说明文档；

增加了缓存管理接口：`GetMemInfo`，用于获取更多详细的控件内部的缓存使用情况和监视控件内存使用量，以及帮助二次开发者检测内存泄漏（比如重复添加数据，表面上看曲线的外观没有变化，实际上点数量多了）等；

增加了一个辅助接口：`IsCurveClsed`，用于查检曲线是否是封闭的（注：这里的封闭是指屏幕坐标相等，实际坐标不一定相等）；

增加了一个用于枚举曲线时，获取屏幕坐标的接口：`GetPosData`，具体参看开发文档；

修复了一个 BUG，此 BUG 表现为，当坐标提示框处于显示状态时移动曲线（比如滚动鼠标），坐标提示框消失，并且不再显示（除非移动一下鼠标）；

升级控件版本到 2.0.1.9。

11/28/2010

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成当控件获得焦点时，按 `alt` 键，再移动鼠标，再按一下鼠标左键，曲线出现跳动；

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成当控件的 `MoveMode`（参看 `SetMoveMode` 接口）指定限制垂直移动时，按住 `ctrl` 键（水平移动）加滚轮无法执行水平移动；

修复了 SetMoveMode 接口开发文档中的错误说明；

完善了 SetEventMask 接口的说明文档；

修改了控件对鼠标滚动的响应行为，判断的次序为（优先级）：shift 键（缩放）、alt 键（水平缩放）、ctrl 键（水平移动）、最后执行垂直移动。如果前一个条件判断失败（条件为假）或者执行失败，都接着判断下一个条件（以前如果是执行失败，就直接返回了）。举个例子就明白了，虽然你按着 shift 滚动鼠标滚轮，可能仍然执行的是垂直移动曲线（而非缩放，因为缩放执行失败）；

引入了一个新的概念——水平缩放，即只在水平方向上做的缩放，为此新增加了三个接口：EnableHZoom、SetHZoom、GetHZoom，用于控制这个特性，为此 GetSysState 接口将受到影响，不过仍向前兼容，具体参看开发文档；

新增了一个事件——HZoomChange，这是由于引入水平缩放功能而附带的，为此 SetEventMask 接口将受到影响，不过仍向前兼容，具体参看开发文档；

在 2.0.1.9 的基础上，对一次曲线做了一些小优化，仍然是尽量减少绘制点的数量；

对控件的绘制做了优化（系统层面上的），一是设置了“未剪辑的设备上下文”，二是设置了“无闪烁激活”，这些优化以前都没引起我的注意。关于更多的这方面资源，参看 MSDN 的文章——MFC 控件优化；

升级控件版本到 2.1.0.0。

12/1/2010

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成当控件未获得焦点时，把鼠标移动到控件画布之内，按下 alt 键，再移动鼠标，再按一下鼠标左键，曲线出现跳动；

修改了在开启水平缩放时，按下 alt 键的行为，参看 EnableHZoom 接口（有更新）；

增加了帮助信息（按 F4 显示）内容（水平缩放快捷键）；

本次更新没有版本更新。

1/1/2011

为插件增加了另外四个接口，具体参看 ST\_Curve\_Plugin.hpp，大家应该把它也当成开发文档来阅读；

将插件中修整坐标接口从 FormatXCoordinate 和 FormatYCoordinate 中分离了出来，所以以上两个接口中的 Action 等于 8 的情况将不再存在，如果已有工程中已经使用了，则不得不重新编译你的插件（增加相应的接口）和工程（因为这影响到了 LoadPlugin 和 LoadLuaScript 的 Mask 参数），这里向二次开发者道歉；

为插件增加了自定义缩放功能，二次开发者可以轻松的通过插件控制控件的缩放速度、缩放加速度等，或者让缩放完全失效，什么都可以实现，只要你想得到；

增加了一个事件 BatchExportImageChange，用于在批量导出图片过程中，把当前导出序号或者导出自动结束了等信息通知到二次开发者；

升级控件版本到 2.1.0.1。

3/17/2011

增加了 MouseMove 事件，具体参看“事件”一栏；

修改了 AddMainData 和 InsertMainData 的 pTime 参数的解析方式，参看 AddMainData 接口；

增加了新的“帮我改进控件”栏，专门用于讨论在 vb 和 c# 这样的高级语言下使用本控件所遇到的调用问题（比如如何调用带指针的接口）以及解决办法，我本人在 vb 和 c# 方面

非常的不给力，几乎没用过，开辟出这一栏，只是起一个中间人的作用，主要收集和汇总问题以及解决办法，并及时更新文档，以方便大家查阅，希望大家积极参与；

升级控件版本到 2.1.0.2。

6/16/2011

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成在使用 debug 版本控件情况下，在 ide 中拖放控件时，出现非法操作；

修复了一个 BUG，此 BUG 表现在绘制平滑曲线时，如果只有两个点（连着的，离散的不算），则会造成控件使用错误的画笔（上一条曲线的画笔），或者非法画笔；

修复了属性重置时的小 BUG；

完善了 ST\_Curve\_Plugin.hpp 里面的说明性文档；

升级控件版本到 2.1.0.3。

7/2/2011

修复了一个 BUG，此 BUG 会让删除图例时（比如调用 DelLegend 接口），控件窗口里面留下残留的图例画面；

修复了一个 BUG，此 BUG 表现在，当调用 AddLegend 接口时，如果图例已经存在，而且 Id 已经属于另外的图例的话，这条曲线将同时出现在两个图例里面；

增加了两个接口 MoveCurveToLegend 和 ChangeLegendName，前者用于把指定的曲线从其所在图例中，移动到指定的图例中，后者用于修改图例名；

增加了 QueryLegend 接口的开发文档，之前一直写漏掉了；

第八章里面增加些内容，有兴趣者可以看看；

升级控件版本到 2.1.0.4。

7/12/2011

为网格增加了一种风格——只绘制主刻度上的网格，具体参看 S(G)etGridMode 接口；

修复 ExportImage 方法的一个 BUG（指的是导出方法，而非 ExportImage 接口，具体参看第四大节——导出方法），此 BUG 会错误的将入参 hBitmap 释放掉（DeleteObject）；

升级控件版本到 2.1.0.5。

9/1/2011

升级编译器到 vc2010 版本，以方便之后的 x64 版本编译，同时升级控件内部所有 crt 函数至相应的安全版本，以减少潜在的写内存越界等问题；

当然，编译器的升级不会影响到使用（这就是 COM 要解决的问题），老用户只需要覆盖老版本控件即可（当然，mfc71 库就不再使用了，改而使用 mfc100 库，可从我网站下载）；

在 TestST\_Curve 的 OnMouseUpStcurveCtrl 函数里面，我写了一些示例代码，用以实现问得比较多的如何鼠标点击删除某点，鼠标点击添加点，插入点等问题（注释状态）；

升级控件版本到 2.1.1.0。

9/17/2011

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成在绘制坐标时，如果之前绘制过填充值，那么绘制出来的坐标的颜色不正确（不是指定的颜色）；

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成绘制坐标时，Y 坐标第一个字符无法绘制出来；

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成通过插件绘制坐标时，如果返回了空字符串，则绘制出现问题，比如绘制不出来、绘制位置不正确等；

修复了解析通配符的 BUG（通配符参看 BatchExportImage），当字符串的最后一个字符也是通配符时，控件将无法解析这个通配符，造成了生成的文件名里面带有星号（\*），这样的文件名是不合法的（windows 规定），所以也就无法创建文件更谈不上导出了；

升级控件版本至 2.1.1.1。

9/30/2011

修复了 CanContinueEnum 接口的一个 BUG，此 BUG 可能造成判断错误，为此，修改了所有枚举相关的接口：GetDataHeadPosition、GetTimeData、GetTimeData2、GetValueData、GetState、GetPosData、InsertMainData、InsertMainData2、CanContinueEnum、DelPoint。其中除了 GetDataHeadPosition 被删除之外，其它的只是修改了参数类型，老工程如果想要使用新版本控件（用到了上面的接口的），将不得不重新编译工程，为此我向大家道歉！

枚举相关接口的开发文档有更新，特别是在枚举过程中有删除或者增加点的情况下；

增加了 GetLuaVer 接口，用于返回控件内部集成的 Lua 解释器的版本；

升级控件版本至 2.1.1.2。

11/12/2011

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成在绘制实时曲线时，如果通过 VisibleState 限制了曲线的移动，则全局位置预览窗口没有得到刷新；

修复了一个 BUG，此 BUG 表现在，当二次开发者交替的对同一条曲线绘制实时曲线和非实时曲线时（比如调用 AddMainData(2)10 次，5 次 VisibleState 为 1，5 次为 0），控件内部一些状态会出现不正确的情况（主要是位置及大小状态，比如一条曲线所占的矩形大小，所有曲线所占的矩形大小），这可能会造成在移动曲线、报告页数信息、打印等情况下，出现错误或者操作不完全；

增加了两个接口 SetAutoRefresh 和 GetAutoRefresh，用于自动刷新（这个属于实时曲线的概念，简单说来，就是按一定的间隔自动刷新，而不完全依赖于 VisibleState 参数），用好自动刷新，可显著提高 CPU 利用率，让绘制实时曲线时，刷新即平滑，又不至于过于频繁而耗 CPU 资源。具体请参看开发文档；

在本开发文档中，增加了一栏：捐助（第十大栏），如果你想为 ST\_Curve 捐助，请参看第十栏；

升级控件版本至 2.1.1.3。

1/2/2012

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成某些接口失效，这是升级 vc2010 编译器造成的，影响到的接口有：EnableAutoTrimCoor、EnableHelpTip、EnableFullScreen、EnableFocusState、EnablePreview；影响到的快捷键有：F4、F7、F6。此 BUG 从 2.1.1.0 开始一直存在；

修改了注解文档说明，以便于更好的理解；

增加了注解的位图居中功能，具体请参看 AddComment 等相关接口；

升级内部 Lua 解释器版本到 5.2.0；

优化了控件内部对于等宽和不等宽字体的处理；

升级控件版本至 2.1.2.0。

2/10/2012

修复了一个 BUG，此 BUG 会造成控件无法在 win2k、xp、xp sp1 系统下面运行，其实这也不能算是控件的 BUG，这是用 vc2010 编译器编译的结果，所以在官网上增加了一个“兼容版本”下载，用以解决这个问题，其实就是把编译器换到 vc2003，xp sp2 及其以上的系统，推荐下载正规版本，虽然兼容版本也行；

增加了一个接口 `EnableSelectCurve`，用于设置曲线是否可以被选中；

增加了一个接口 `S(G)ToolTipDelay`，用于设置坐标提示的延迟时间，本接口还可让坐标提示失效，具体请参看开发文档；

升级控件版本至 2.1.2.1。

3/1/2012

修复了兼容版本一个小 BUG，此 BUG 会造成限制坐标时（包括限制一页），重复刷新；

为限制一页功能增加了一个模式，此模式只会在有点出了画布之外时，才生效，具体参看 `SetLimitOnePageMode` 接口，这个功能非常有用，据我了解需要的人很多，请大家认真看看开发文档；

增加本控件的第一个图元对象——无限曲线，有两种无限曲线，一种是水平的，一种是垂直的，只需要添加一个坐标，就能绘制出来。它特别适合画边界，比如学生成绩曲线，你可以画一条 60 分的无限曲线，很直观的看出来他在什么时候考试不及格；还有一种用法就是可以模拟固定坐标轴（正常的坐标轴是不固定的），比如在 0 0 处画两条无限直线，然后把真正的坐标轴隐藏起来（全屏），具体请参看 `AddInfiniteCurve` 接口；

增加了 double 版本，该版本把所有接口里面的时间类型，全部修改成了 double 类型，这个修改在控件里面根本不是一个修改，因为 DATE 本身就是 double，但在 vb 和 .net 中，将解决 DateTime 范围太小的问题（如果横坐标显示为数字，则 DateTime 的范围显得太小，最好能长到 double 的范围，为此必须修改 idl 接口定义），具体请参看第八章：小窍门及 FAQ 的第 16 条；

升级控件版本至 2.2.0.0。

7/14/2012

修复了控件在 win7 下面，绘制十字架闪烁的问题；

增加了一个属性——`Register1`，用于解决与 64 位版本控件之间的 64 位数据传递的问题，在之前的 32 位控件中，不存在 64 位整数，当升级到 64 位版本之后，很多数据类型，比如 `HANDLE`、`HFONT` 等都变成了 64 位，此时按道理来说，64 位控件应该将接口中的这些数据类型由 32 位增加至 64 位，可是带来一个问题：控件接口在 32 位和 64 位下不一致，这造成的问题是无法容忍的，比如要使用 64 位控件的话，需要 64 位编译器等等很多不可理解的限制（高版本 vc 是有交叉编译功能的，所以 32 位编译器编译 64 位代码是天经地义的，但用在 64 位控件上却不行了），关于 64 位控件的使用问题，请参看我的文章 [《vc2010 下使用 64 位控件》](#)；

修改了 `ReportPageInfo` 接口、`PageChangeMSG` 消息和 `PageChange` 事件的行为（返回数据格式有修改），这里向已经使用了这些功能的二次开发者道歉，具体请参看开发文档；

关于 64 位版本控件哪些接口和属性需要使用寄存器 1，请参看 `Register1` 属性；

升级控件版本至 2.2.0.1。

8/15/2012

修复 BUG，此 BUG 会把水印显示在控件及画布背景的下面，从而被遮挡；

修复 BUG，此 BUG 会造成在非默认坐标系下，画布背景贴图方向与控件背景不一致；为控件背景增加了一种模式——裁剪掉画布背景，具体请参看 `S(G)BkMode` 接口；

修改属性和接口中所有 OLE\_COLOR 和 OLE\_HANDLE (生成的包装类中为 unsigned long) 类型为 long 类型 (包括指针, 相应的就是 long\*), 也就是把所有无符号类型改成了有符号类型, 宽度不变 (只要宽度不变, 数据在有符号和无符号之间传递就不会有损失, 这一点大家放心), 如果大家在使用控件时无法编译, 请把原来的 unsigned long 改为 long, 至于为什么要这样, 请参看我的文章《[MFC ActiveX 接口数据类型, 伤不起!](#)》, 这是 vc2010 所带来的新 BUG;

优化控件在默认坐标系下面的绘制效率;

升级控件版本至 2.2.0.2。

11/17/2012

增加了修改控件刻度在屏幕上的间隔大小的功能, 刻度间隔一般是不变的 (想像一下老式秤杆上的刻度), 只是一个刻度代表的数值有变化 (想像一下重量不同的秤砣用在老式秤上面), 增加的这个功能打破了这种传统的认知, 有什么用呢, 具体还是请参看

S(G)etGraduationSize 接口;

升级控件版本至 2.2.0.3。

2/16/2013

增加了运行时修改鼠标滚轮行为 (包括按下 shift、ctrl、atl) 具体请参看

S(G)etMouseWheelMode 接口;

增加了修改鼠标滚轮速度功能, 具体请参看 S(G)etMouseWheelSpeed 接口;

增加了禁用鼠标滚轮功能, 也由 SetMouseWheelSpeed 接口实现;

升级内部 Lua 解释器版本到 5.2.1;

申请了一个 QQ 交流群——132339384;

升级控件版本至 2.2.0.4。

4/6/2013

修改 GetLegendAddressCount、GetLegendAddress、ChangeAddress 接口分别为

GetLegendIdCount、GetLegendId、ChangeId, 参数保存不变;

提供了对 win8 的支持;

本次更新无版本升级。

4/20/2013

重新排版开发文档;

整理了开发包里面的目录结构, 以及《说明.txt》;

本次更新无版本升级。

9/8/2013

增加了对数字键盘上的数字和加减键的支持 (作用与大键盘上相应键的作用完全一样);

点状态 (参看 AddMainData(2) 中的 State 参数) 增加了一个状态, 于是扩展为 short 类型 (之前需要参数是 short, 但只使用了低字节), 为此受影响的接口有: AddMainData(2)、AddMemMainData 和 InsertMainData(2), 其中第 3 组接口增加了一个参数, 第 2 组接口没有改变, 但参数的内容有改变, 第 1 组接口没有改变, 且向下兼容, 具体请参看它们的接口说明, 老工程如果想要升级控件, 对于第 2、3 组接口来说, 必须重新编译, 对此造成的不便, 我深表歉意;



增加了水平图例支持，水平图例显示在横坐标 Label 下面，只能显示文字，用于显示一些说明性的信息，支持多行显示，具体请参看 S(G)etHLegend 接口；

升级内部 Lua 解释器版本到 5.2.2；

升级控件版本至 2.2.0.5。

7/5/2014

增加了在横坐标显示为值的情况下，可隐藏横坐标（之前只能在横坐标显示为时间时才能隐藏），具体请参看 SetShowMode 接口；

修复 BUG，此 BUG 会造成在同一条曲线上设置了向多个方向填充，并且在填充区域内有显示坐标的情况下，控件崩溃。关于填充和显示坐标，请参看 SetFillDirection 接口；

从文件中导入曲线的时候，bAddTrail 参数被忽略，原因是顺序导出，当然应该顺序导入。为了接口的一致性，本参数保留，只是不再具有意义，具体请参看 ImportFile 接口；

升级内部 Lua 解释器版本到 5.2.3；

本次更新无版本升级。

4/25/2015

修复 BUG，此 BUG 会造成从文件导入曲线的时候，可能错误的把以浮点数格式导出的数据认为是时间格式，从而导入错误的数据；

在绘制实时曲线的时候，如果新添加的这个点的前面那个点不在画布中，则不会自动移动曲线（绘制实时曲线失效），那么如何恢复呢，答案是把上一个点拖到画布中来。这样的设计是基于一个逻辑：如果没有人为的拖动，实时曲线总是会自动滚动的，因为总是能保证上一个点处于画布之中，在人为拖动的情况下，控件理解为，操作者需要查看曲线的某一段历史情况，此时如果自动滚动，显然违背了操作者的意图，所以实时曲线会停止不动（当然实时曲线还是在不停绘制的），直到操作者解除这种状态（把上一个点拖入画布）；

升级内部 Lua 解释器版本到 5.3.0；

本次更新无版本升级。

5/31/2015

修复 BUG，此 BUG 会造成在通过 InsertMainData(2)修改某个点的时候，实际坐标修改了，但屏幕坐标没有重新计算（所以看起来感觉修改没有成功）；

回退了上一次更新中，绘制实时曲线的行为，但功能保留，只是默认不开启。所以扩展了 AddMainData(2)的 VisibleState 的第 6 位，开发者需要显式地指定这位为 1，才会达到上次更新的绘制实时曲线的行为（上一个点不在画布中时，绘制实时曲线失效）；

升级控件版本至 2.2.0.6。

6/17/2017

修复 BUG，此 BUG 会造成在绘制平滑曲线时内存泄漏；

升级内部 Lua 解释器版本到 5.3.4；

升级编译器至 VC2015；

升级控件版本至 2.2.0.7。

5/7/2018

修复 BUG，此 BUG 会造成 CloneCurve 时新曲线不可见（随机 Z 轴）；

开源本控件（[https://github.com/youngwolf-project/ST\\_Curve](https://github.com/youngwolf-project/ST_Curve)）。