

[Скачать](#) версию **2.4.0** - 16,9 КБ (17 310 байт)

- + Поддержка юникода

[Скачать](#) версию **2.3.0** - 16,5 КБ (16 985 байт)

- + **onDbClick** - Сообщения приходящие от мыши
- + **onMouseDown**
- + **onMouseUp**
- + **onMouseMove**
- * Переименовано
ProgressBarPercent -> ProgressBarPercentSection
- * ProgressBarPercentSection теперь Double
- + **ProgressBarPercentFull** (ReadOnly) - количество выполненного в процентах относительно всего прогрессбара
- + **Свойство Visible** для анимации
- + **WaitModeStart** - Метод вводящий прогрессбар и иконки в режим ожидания с соответствующей индикацией
- + **WaitModeEnd** - Выход из режима ожидания
- + **isWaitMode** - Находимся ли мы в режиме ожидания
- + **onWaitModeCustomDraw** - Событие позволяющее самому рисовать в прогрессбаре режим ожидания, если не устраивает дефолтная прорисовка.

- * Изменен порядок прорисовки, теперь сначала рисуется анимация, затем иконки, потом прогрессбар и наконец текст.

[Скачать](#) версию **2.2.4** - 15,0 КБ (15 366 байт)

- + **свойство Cursor** - Позволяет назначить свой курсор для сплэша

[Скачать](#) версию **2.2.3** - 14,8 КБ (15 187 байт)

- + **onEndFade** - Событие возникает когда сплэш полностью проявился
- + Исправлена 100% загрузка процессора на некоторых машинах

[Скачать](#) версию 2.2.2 - 14,7 КБ (15 060 байт)

- + **AttemptedClosure** - признак попытки закрытия сплэша

[Скачать](#) версию 2.2.0 - 14,6 КБ (15 004 байт)

- + **onKeyPress**
- + **onKeyDown**
- + **onKeyUp**
- + **ClosingAllow** - разрешить закрытие сплэша (Default - True)
- * небольшие переделки

[Скачать](#) версию 2.0.0 - 14,0 КБ (14 379 байт)

- * Исправлена ошибка использования нескольких экземпляров класса
- * Исправлена ошибка, при которой возникали проблемы при использовании класса с именем отличным от заданного в модуле ASFMain
- * Исправлена ситуация, при которой неверно отображался прогресс в прогрессбаре из-за не установки количества секций
- + Сохранение ВСЕХ данных сплэша в один внешний файл.
- + Загрузка ранее сохраненного сплэша из файла, ресурсов, потока одной строчкой кода
- + Добавлена функция GetGPColor, позволяющая вводить цвета в более удобном виде
- + Добавлены:

onStartSplash - Событие возникает перед стартом сплэша

onDestroySplash - Событие возникает перед уничтожением сплэша

onBeforeDraw - Событие возникает перед началом прорисовки в обработчик передается чистая канва

onAfterDraw - Событие возникает после прорисовки в обработчик передается канва с полным изображением сплэша в текущей итерации

Следующие три свойства позволяют использовать прогрессбар по своему усмотрению

ProgressBarTotalParts - число определяющее 100% части

ProgressBarPartComplite - число определяющее выполненное количество

ProgressBarPercent - количество выполненного в процентах

- ***ProgressBarSectionColor*** - возможность задать для каждой секции свой цвет
- ***BarDrawOnTime*** - Изменение ProgressBar'a по времени или вручную
- * Переименованы:

ProgressBarCurrentPart -> ProgressBarCurrentSection

ProgressBarPatrs -> ProgressBarSectionsCount

IncCurrentPart -> IncCurrentSection

LoadingPartTime -> LoadingSectionTime

- * Мелкие исправления

[Скачать версию 1.3.1](#) - 10,7 КБ (10 999 байт)

- * Исправил загрузку бэкграунда из ресурсов (забыл мелочь ;))

[Скачать версию 1.3.0](#) - 10,7 КБ (10 979 байт)

- + Добавлена загрузка бэкграунда, анимации и иконок из ресурсов.
- + Добавлено свойство анимации DelayBetweenPassage - пауза между циклами анимации, что позволяет создать, например, анимацию блика
- * Изменен формат сохранения анимации и иконок.

Придется пересохранить уже созданные ресурсы в новом формате

- * Мелкие доработки

[Скачать версию 1.2.0](#) - 9,68 КБ (9 916 байт)

- * Исправлены все мелкие и крупные утечки памяти, которые не показывал EurekaLog, но показал FastMM 4.92.
- * Переделан доступ к некоторым объектам ASF

[Скачать версию 1.1.1](#) - 9,34 КБ (9 567 байт)

- * Исправлены недочеты в коде

[Скачать версию 1.1.0](#) - 9,30 КБ (9 527 байт)

- * Устранена утечка памяти (defecator меня все-таки доканал) ;o)
- * Мелкие исправления

[Скачать версию 1.0.0](#) - 9,08 КБ (9 299 байт)

- * Решен глюк с отображением эффекта фэйда для иконок
- * Работают все эффекты для иконок

[Скачать версию 0.94.0](#) - 9,27 КБ (9 498 байт)

- + Добавлен эффект анимации иконок, но пока не используется
- * Изменен приоритет потока (забыл исправить перед релизом, спасибо Сергей М., что напомнил ;))
- * Исправлена ошибка Access violation появлявшаяся в редких случаях при запуске
- * Мелкие исправления

[Скачать версию 0.93.0](#) - 8,82 КБ (9 035 байт)

- Тестовая версия

[Скачать GDI+](#) 5,75 МБ (6 038 486 байт). Такой большой потому, что все примеры скомпилированы.

?