

DISTOMETRIA

La distometría trata el cálculo de la potencia de una lente según su distancia a la cara corneal anterior o distancia al vértice.

Con esta función escrita en Delphi se puede calcular la potencia de una lente esferocilíndrica colocada a una distancia determinada.

```
//////////////////////////////  
//// 1      DISTOMETRIA ///////////////////////////////  
//      necesita (distancia vertice en mm o metros, el valor de la  
esfera, el valor del cilindro, si DV es en mm (0) o metros (1)  
(SINGLE)  
//      devuelve en result[0] la esfera y en result[1] el cilindro  
(SINGLE)  
//      necesita una declaracion en var del procedimiento que llama:  
"datos: array of single";  
/////////////////////////////  
FUNCTION  
FN_REFRACCION_Distometria(VAR_Distancia_Vertice,VAR_Esfera_Inicial,VAR_Cilindro_Inicial,DV_Formato_Unidad: single): T_FN_REFRACCION_Distometria_ARRAY;  
var  
    Cilindro_Calculo:      single;  
begin  
    SetLength(result, 2);  
    if DV_Formato_Unidad = 0 then // DV en milimetros  
    begin  
        if VAR_Esfera_Inicial <> 0 then  
            begin  
                result[0]                      := ((1000) /  
((1000) / (VAR_Esfera_Inicial + 0.001)) - VAR_Distancia_Vertice));  
                end;  
        if VAR_Cilindro_Inicial <> 0 then  
            begin  
                result[1]                      := ((1000) /  
((1000) / ((VAR_Esfera_Inicial + 0.001) + (VAR_Cilindro_Inicial  
+0.001))) - VAR_Distancia_Vertice)) -  
((1000)/(((1000)/(VAR_Esfera_Inicial + 0.001)) -  
VAR_Distancia_Vertice));  
                end;  
        end;  
        if DV_Formato_Unidad = 1 then // DV en metros  
        begin  
            if VAR_Esfera_Inicial <> 0 then  
                begin
```

```
// dv metros
    result[0] := (VAR_Esfera_Inicial) / (1 - (VAR_Distancia_Vertice *
VAR_Esfera_Inicial));
    end;
if VAR_Cilindro_Inicial <> 0 then
begin
    // dv metros
    Cilindro_Calculo := (VAR_Esfera_Inicial) +
(VAR_Cilindro_Inicial);
    result[1] := (Cilindro_Calculo)
/ (1 - (VAR_Distancia_Vertice * Cilindro_Calculo));
    end;
end;
end;
```