

高等职业学校 计算机 **案例** 教材
GAODENG ZHIYEXUEXIAO JISUANJI ANLI JIAOCAI

中文

Authorware 7.0

案例教程

崔玥 主编
于建海 郭政 洪小达 编著

高等职业学校计算机案例教材

中文 Authorware 7.0 案例教程

崔 玥 主编

于建海 郭 政 洪小达 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Authorware 7.0 案例教程 / 崔玥主编. —北京: 人民邮电出版社, 2006.12

ISBN 7-115-15221-7

I. 中... II. 崔... III. 多媒体—软件工具, Authorware 7.0—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 103009 号

内 容 提 要

本书采用任务驱动的案例教学方式, 融通俗性、实用性和技巧性于一身, 通过 33 个案例和 50 个拓展实例, 较全面地介绍了使用 Authorware 7.0 制作多媒体课件的方法和技巧。

本书共 8 章。第 1 章通过 4 个案例介绍 Authorware 7.0 的基本操作、等待图标和擦除图标的使用、文件的保存以及程序的调试和发布 (一键发布)。第 2 章通过 5 个案例和 9 个拓展实例介绍显示图标和声音图标。第 3 章通过 7 个案例和 10 个拓展实例介绍 Authorware 编程的基本语法、计算图标的使用方法、部分系统变量和系统函数、显示变量值的方法和 5 种动画制作的方法。第 4 章通过 6 个案例和 11 个拓展实例介绍交互图标的使用方法与 11 种交互方式的设计方法。第 5 章通过 4 个案例和 5 个拓展实例介绍播放多媒体的方法与知识对象和 DVD 图标的使用方法。第 6 章通过 3 个案例和 6 个拓展实例介绍了框架图标、导航图标和版面布局设置。第 7 章通过 4 个案例和 9 个拓展实例介绍了选择与循环结构及决策图标。第 8 章较完整地介绍了一个较大课件的制作方法和制作过程。

本书可作为高等职业学校计算机相关专业的教材, 也可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

高等职业学校计算机案例教材

中文 Authorware 7.0 案例教程

-
- ◆ 主 编 崔 玥
 - 编 著 于建海 郭 政 洪小达
 - 责任编辑 潘春燕
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
内蒙古人民邮电出版社印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21.25
字数: 515 千字 2006 年 12 月第 1 版
印数: 1—3 000 册 2006 年 12 月内蒙古第 1 次印刷

ISBN 7-115-15221-7/TP · 5670

定价: 29.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223



丛书前言

高等职业教育近年来得到了蓬勃的发展。在发展过程中既有机遇,也有挑战。目前,职业教育的教学改革可以说是百家争鸣,各种思想异常活跃,有从整体教学方案思考的,也有从单门课程思考的。单门课程的教学改革涉及的面更广一些,对此也研究得更深入些。目前高职院校主要流行两种教学方法,一种是传统的教学方法,另一种是案例教学方法。而当前市场上的大部分高职教材是遵循于传统教学方法的教材,偏案例教学并不多,基于此,我们考虑以课程改革为核心,结合同一门课程的不同教法,在教材的编写方法上做一些突破,即紧跟职业教育的课程教学改革,运用比较成熟的案例教学方法,出版一批反映目前高等职业教育特点和课程教学改革的案例教材。

案例教学方法作为目前高职课程教学改革的一种方法,受到了老师和学生的普遍欢迎。首先,案例教学方法顾名思义是用案例贯穿整个教学过程,能够提高学生的学习兴趣和学习的主动性。其次,案例教学注重的是学生动手能力和实际操作能力的培养,不过分追求知识的完整性和系统性,特别适合高职层次的人才培养目标。然而通过对案例教学方法的研讨,我们发现其具有如下二性。一是适应性,并不是对每门课程都适用,因此也不是每门课程都可以编写出案例教材;二是规律性,案例教学方法对应的案例教材的编写方法可以有多种,而且不同的课程因为其内容的关系,所对应的案例教材编写方法也有一定的规律。

在本套案例教材的编写过程中,除把握好适应性以外,主要运用了以下两种主流的编写形式。

(1) 知识带案例型。知识点与案例相结合,将知识点分解成许多单元,一个单元为一章或一节,配合知识点的学习,每章每节有项目实现和项目拓展,将知识点和案例放在同一章或一节中。本套教材中这种写法的教材我们称之为“基础教程”。

(2) 项目带知识型。以培养学生能力为目的,以完成项目为中心,将知识点与项目相结合,用项目带动知识点的学习,在完成项目的同时学习知识。所选择的项目可以带动不同的知识点,相关知识和案例拓展与项目相结合。全书为一个或两、三个大项目,将大项目分解成若干个小项目,每个小项目相当于一个单元(一章或一节)。本套教材中这种写法的教材我们称之为“案例教程”。

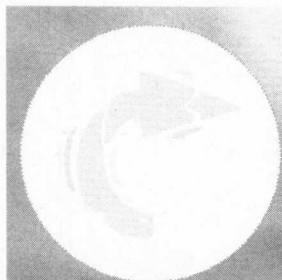
为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供相关的教学资料，包括：

- *所有教材的电子教案

- *所有教材的相关源程序代码、素材

- *部分教材的习题答案

最后，恳请广大读者将本套教材的使用情况及好的意见和建议及时反馈给我们，也热切期盼各位老师和专家与我们共同探讨案例教学方法和教材编写等相关问题。来信请发至 panchunyan@ptpress.com.cn。



编者的话

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一种使用方便、功能强大的多媒体制作工具软件。它采用面向对象的设计思想，以图标为程序的基本组件，用流程线连接各图标构成程序，从而提高了多媒体软件的开发速度与质量，使非专业程序员进行多媒体软件开发成为现实。目前，Authorware 已经发展到 Authorware 7.0 版本，本书介绍汉化的 Authorware 7.0 版本。

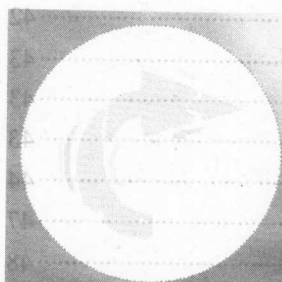
Authorware 广泛地应用于多媒体教学和商业领域，可以制作各种多媒体产品。例如多媒体演示系统、多媒体教学课件、多媒体电子图书系统、多媒体交互式教学系统、多媒体模拟培训系统、多媒体咨询系统、多媒体数据库和网页等。

本书采用任务驱动的案例教学方式，融通俗性、实用性和技巧性于一身。本书通过 33 个案例和 50 个拓展实例，较全面地介绍了使用 Authorware 7.0 制作多媒体课件的方法和技巧，具有很高的信息量。它的起点低，跨度大，循序渐进，通俗易懂，使读者在阅读学习时，不但能够快速入门，而且还可以得到较大的提高。全书通过实例帮助读者学习知识点和掌握软件的使用技巧，可以使读者快速和较全面地掌握软件的使用精髓。这样的教学方式，有利于教师进行教学和学生自学。

本书由沈大林、崔玥主编。参加本书编写工作的主要人员有洪小达、于建海、郭政、沈昕、肖柠朴、王爱赅、曾昊、曲彭生、郭海、张磊、马广月、胡野红、袁柳、郑鹤、关山、赵亚辉、曹永冬、杨艳青、李稚平、王玲、刘坤、杨东霞、陈艳红、姜源、崔元如、刘玉春、季明辉、夏京、隋金声、顾瑞瑾、李征、丰金兰、刘锋、郝侠、黄启宝、马开颜、薛红、万工群等。新昕教学软件工作室的工作人员也参与了本书编写的相关工作。

作 者

2006 年 9 月于北京



目 录

第1章 中文 Authorware 7.0 的基本操作	1
1.1 【案例1】创建“欢迎界面”程序的结构	1
1.1.1 学习目标	1
1.1.2 操作过程	2
1.1.3 相关知识	4
1.1.4 案例拓展	10
1.2 【案例2】“欢迎界面”程序	12
1.2.1 学习目标	12
1.2.2 操作过程	12
1.2.3 相关知识	16
1.2.4 案例拓展	17
1.3 【案例3】“多媒体演示”程序	19
1.3.1 学习目标	19
1.3.2 操作过程	20
1.3.3 相关知识	25
1.3.4 案例拓展	27
1.4 【案例4】发布“多媒体演示”程序和输出媒体	27
1.4.1 学习目标	27
1.4.2 操作过程	27
1.4.3 相关知识	29
1.4.4 案例拓展	32
习题	34
第2章 显示图标和声音图标	36
2.1 【案例5】“乡村小屋”程序	36
2.1.1 学习目标	36
2.1.2 操作过程	36
2.1.3 相关知识	38

2.1.4 案例拓展	42
2.2 【案例 6】“学生成绩表 1”程序	43
2.2.1 学习目标	43
2.2.2 操作过程	43
2.2.3 相关知识	44
2.2.4 案例拓展	47
2.3 【案例 7】“多媒体世界”程序	48
2.3.1 学习目标	48
2.3.2 操作过程	48
2.3.3 相关知识	50
2.3.4 案例拓展	52
2.4 【案例 8】“浏览外部链接图像”程序	55
2.4.1 学习目标	55
2.4.2 操作过程	56
2.4.3 相关知识	58
2.4.4 案例拓展	61
2.5 【案例 9】“朗诵唐诗 1”程序	64
2.5.1 学习目标	64
2.5.2 操作过程	65
2.5.3 相关知识	67
2.5.4 案例拓展	70
习题	73
第 3 章 编程的基本语法和动画制作	76
3.1 【案例 10】“莹光数字钟”程序	76
3.1.1 学习目标	76
3.1.2 操作过程	76
3.1.3 相关知识	77
3.1.4 案例拓展	80
3.2 【案例 11】“初学加法 1”程序	82
3.2.1 学习目标	82
3.2.2 操作过程	82
3.2.3 相关知识	84
3.2.4 案例拓展	89
3.3 【案例 12】“莹光数字钟和出行记要”程序	91
3.3.1 学习目标	91
3.3.2 操作过程	91
3.3.3 相关知识	93
3.3.4 案例拓展	95

3.4	【案例 13】“浏览外部图像”程序	97
3.4.1	学习目标	97
3.4.2	操作过程	97
3.4.3	相关知识	100
3.4.4	案例拓展	102
3.5	【案例 14】“跟我学画图软件 1”程序	104
3.5.1	学习目标	104
3.5.2	操作过程	105
3.5.3	相关知识	108
3.5.4	案例拓展	109
3.6	【案例 15】“卡通数字钟”程序	113
3.6.1	学习目标	113
3.6.2	操作过程	113
3.6.3	相关知识	114
3.6.4	案例拓展	116
3.7	【案例 16】“彩球和棋盘”程序	118
3.7.1	学习目标	118
3.7.2	操作过程	119
3.7.3	相关知识	120
3.7.4	案例拓展	120
	习题	123
第 4 章	交互图标	125
4.1	【案例 17】“选择正确答案”程序	125
4.1.1	学习目标	125
4.1.2	操作过程	125
4.1.3	相关知识	127
4.1.4	案例拓展	134
4.2	【案例 18】“简单加法练习”程序	137
4.2.1	学习目标	137
4.2.2	操作过程	138
4.2.3	相关知识	139
4.2.4	案例拓展	141
4.3	【案例 19】“看图识字 1”程序	145
4.3.1	学习目标	145
4.3.2	操作过程	145
4.3.3	相关知识	147
4.3.4	案例拓展	148
4.4	【案例 20】“猜字母游戏 1”程序	149

4.4.1	学习目标	149
4.4.2	操作过程	150
4.4.3	相关知识	150
4.4.4	案例拓展	152
4.5	【案例 21】“猜字母游戏 2” 程序	156
4.5.1	学习目标	156
4.5.2	操作过程	156
4.5.3	相关知识	158
4.5.4	案例拓展	158
4.6	【案例 22】“拼图游戏” 程序	164
4.6.1	学习目标	164
4.6.2	操作过程	165
4.6.3	相关知识	167
4.6.4	案例拓展	169
	习题	170
第 5 章	播放多媒体和知识对象	172
5.1	【案例 23】“跟我学画图软件 1” 程序	172
5.1.1	学习目标	172
5.1.2	操作过程	172
5.1.3	相关知识	176
5.1.4	案例拓展	178
5.2	【案例 24】“跟我学画图软件 2” 程序	180
5.2.1	学习目标	180
5.2.2	操作过程	180
5.2.3	相关知识	183
5.2.4	案例拓展	185
5.3	【案例 25】“播放 MIDI 音乐” 程序	186
5.3.1	学习目标	186
5.3.2	操作过程	186
5.3.3	相关知识	187
5.3.4	案例拓展	191
5.4	【案例 26】“播放外部数字电影” 程序	193
5.4.1	学习目标	193
5.4.2	操作过程	194
5.4.3	相关知识	198
5.4.4	案例拓展	200
	习题	203

第 6 章 框架、导航图标和版面布局设置	204
6.1 【案例 27】“水墨画和油画 1”程序	204
6.1.1 学习目标	204
6.1.2 操作过程	205
6.1.3 相关知识	206
6.1.4 案例拓展	210
6.2 【案例 28】“跟我学 AUTHORWARE1”程序	214
6.2.1 学习目标	214
6.2.2 操作过程	215
6.2.3 相关知识	216
6.2.4 案例拓展	218
6.3 【案例 29】“三基色混色”程序	220
6.3.1 学习目标	220
6.3.2 操作过程	221
6.3.3 相关知识	223
6.3.4 案例拓展	225
习题	228
第 7 章 选择与循环结构及决策图标	230
7.1 【案例 30】“求分段函数的值”程序	230
7.1.1 学习目标	230
7.1.2 操作过程	230
7.1.3 相关知识	231
7.1.4 案例拓展	234
7.2 【案例 31】“连续整数的和”程序	239
7.2.1 学习目标	239
7.2.2 操作过程	240
7.2.3 相关知识	240
7.2.4 案例拓展	243
7.3 【案例 32】“求一个数的阶乘 2”程序	247
7.3.1 学习目标	247
7.3.2 操作过程	248
7.3.3 相关知识	248
7.3.4 案例拓展	250
7.4 【案例 33】“多定时数字钟”程序	255
7.4.1 学习目标	255
7.4.2 操作过程	256
7.4.3 相关知识	260

7.4.4 案例拓展	262
习题	268
第8章 综合教学课件程序设计	270
8.1 多媒体课件常识和制作流程	270
8.1.1 了解多媒体课件	270
8.1.2 确定选题和教学设计	270
8.1.3 编写脚本和准备素材	271
8.1.4 课件设计、调试和交付使用	272
8.2 教学开篇	272
8.2.1 篇头动画	272
8.2.2 文件菜单制作	273
8.3 帮助系统	274
8.4 注册系统	276
8.5 课件主体	284
8.5.1 课件主体框架	284
8.5.2 圆形数字钟 logo	285
8.5.3 语文篇	286
8.5.4 数学篇	289
8.5.5 英语篇	294
8.5.6 物理篇	297
8.5.7 化学篇	299
8.5.8 地理篇	303
8.5.9 计算机篇	304
8.5.10 娱乐篇	306
8.6 教学尾篇	307
附录1 Authorware 7.0 常用的系统变量	309
附录2 Authorware 7.0 常用的系统函数	316

第1章 中文 Authorware 7.0 的基本操作

1.1 【案例1】创建“欢迎界面”程序的结构

1.1.1 学习目标

“欢迎界面”程序是许多多媒体课件中一开始的程序，它会以某种特效方式显示相关的图像或视频，特效显示课件的标题，并伴有背景音乐，起到吸引读者、展示课件主题、宣传课件制作人或公司的作用。这里介绍的“欢迎界面”程序运行后，屏幕中间会以点式由内向外的特效方式展示一幅图像，接着在图像中间以开门的特效形式展示出本课件的“步入数理化快乐课堂”标题文字图像。展示完标题文字图像后，标题文字图像缓慢移到图像的上边，如图 1-1-1 所示。稍作停顿后，图像以马赛克特效方式逐渐消失。在整个程序的运行过程中，一直有背景音乐伴奏。

这样一段程序，如果用像 C、Java 等高级语言来编写，将会使用大量的程序代码。而对于 Authorware 来说，仅仅需要使用几个图标，进行一些简单的设置，就可以完成了。完成上述任务的多媒体程序如图 1-1-2 所示。

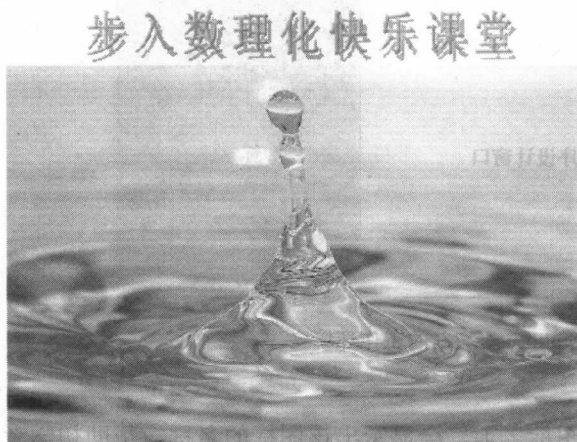


图 1-1-1 “欢迎界面”程序的一个画面

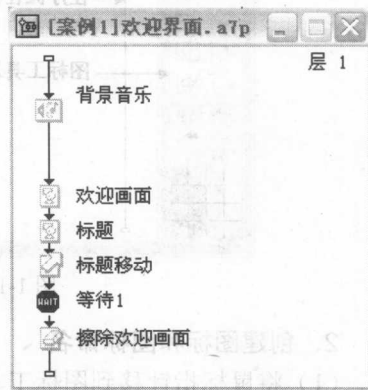


图 1-1-2 “欢迎界面”程序的结构

本节只是用图标来搭建“欢迎界面”程序的结构，图标的进一步设置留给下一节来完成。通过本案例的学习，读者可以初步了解 Authorware 的工作环境、文件的基本操作方法和图标的基本操作方法，为以后的学习打下一个好的基础。

1.1.2 操作过程

1. 启动中文 Authorware 7.0

(1) 安装了中文 Authorware 7.0 软件以后，双击 Windows 桌面上的中文 Authorware 7.0 的启动图标，或单击“开始”→“所有程序”→“Macromedia”→“Macromedia Authorware 7.0”菜单命令，即可启动中文 Authorware 7.0 程序。此时，屏幕上会显示中文 Authorware 7.0 的工作环境，以及“新建”对话框，如图 1-1-3 所示。如果是在 Authorware 7.0 的工作环境下，则可以单击“文件”→“新建”→“文件”菜单命令，调出“新建”对话框。

(2) 单击“新建”对话框内的“取消”或“不选”按钮，关闭“新建”对话框，就可以调出程序设计窗口，进入中文 Authorware 7.0 的工作环境，如图 1-1-4 所示。

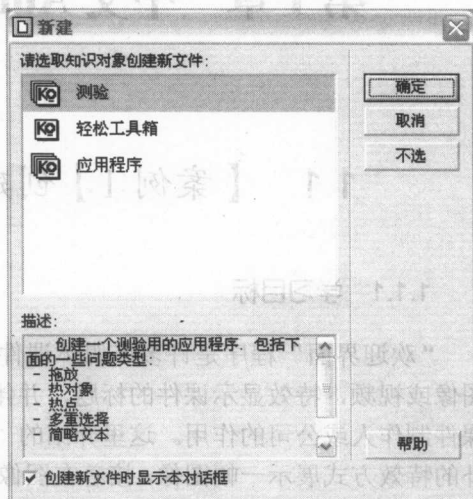


图 1-1-3 “新建”对话框

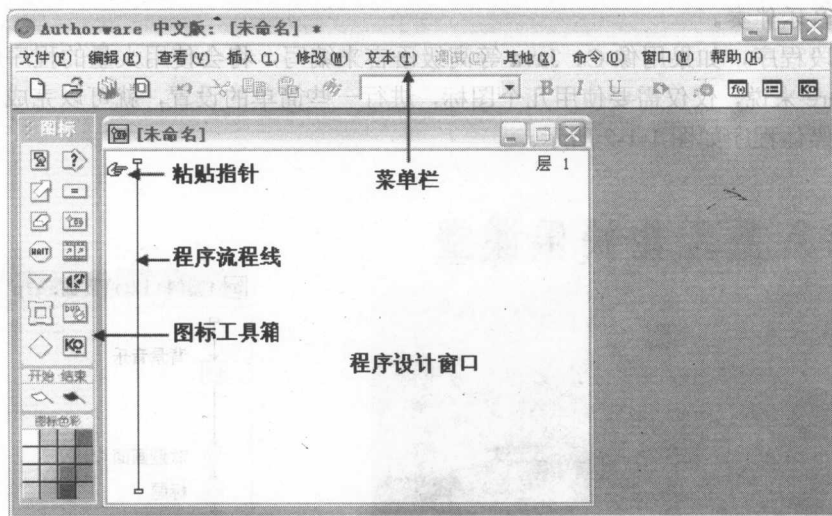


图 1-1-4 中文 Authorware 7.0 的工作环境

2. 创建图标和图标命名

(1) 将鼠标指针移到图标工具箱内的图标之上，会显示出该图标的名称，帮助初学者了解图标的作用。例如：将鼠标指针移到图标工具箱内的  图标之上时，会显示“声音”字样，表示它是声音图标。

(2) 在程序流程线上创建一个显示图标。用鼠标拖曳图标工具箱中的声音图标到程序设计窗口的程序流程线（简称为流程线）上，松开鼠标左键，就在流程线上创建了一个声音图标。在这个图标右边还会自动给出该图标的默认名字“未命名”，名字的背景色是灰色，表示

该图标已被选中，如图 1-1-5 所示。上述操作以后会经常用到，因此将其简称为“将××图标拖曳到流程线上”，也可以叫做“在流程线上创建一个××图标”，或叫做“将××图标放置到流程线上”。

(3) 图标命名和更改图标的名字。如果使用 Authorware 系统提供的图标名字“未命名”，就会在一个程序中出现多个相同名字的图标，这不利于程序的设计和读取。通常应给图标起一个与其内容相符的名字，这就需要更改图标的名字。更改图标名必须在图标名称被选中时进行。刚刚将图标拖曳到流程线上的时候，该图标名称处于被选中状态，这时可输入新的图标名称。此处输入“背景音乐”，如图 1-1-6 所示。图标的名称通常应能够反映该图标的作用。

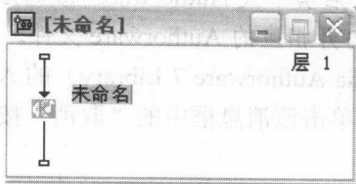


图 1-1-5 将声音图标拖曳到流程线上

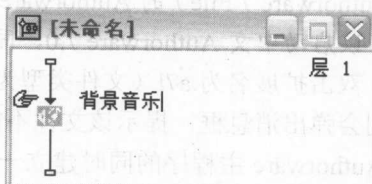


图 1-1-6 将图标更名为“背景音乐”

(4) 用鼠标单击程序设计窗口中的任意处，可取消图标的选中。

(5) 如果事后需要更改输入的图标名称，则可以用鼠标单击该图标或图标名称（表示选中该图标），然后再输入新的图标名称。如果要删除图标名中某一个字母或汉字，可在图标选中的情况下，将鼠标指针移至要删除的汉字或字母右边（这时鼠标由箭头形变为“I”字形）并单击鼠标左键，则会在该字符右边出现闪动的“I”字形光标。这时按键盘上的【Backspace】键，即可删除光标左侧的一个字符。如果要删除整个图标名称，可以在该图标被选中时，按【Backspace】键。

如果要删除程序设计窗口中的已有图标，可选中该图标，再单击快捷工具栏内的“剪切”按钮或按【Del】键。也可以调出该图标的快捷菜单，单击该菜单中的“删除”菜单命令。

(6) 在“背景音乐”声音图标下边的流程线上创建一个名称为“欢迎画面”的显示图标（这包括了上边所述的创建显示图标和给图标命名两步操作）。该图标用来以滚轴特效显示方式展示一幅图像。

(7) 按照上述方法，继续依次创建名字为“标题”的显示图标、名字为“标题移动”的移动图标、名字为“等待 1”的等待图标和名字为“擦除欢迎画面”的擦除图标。“标题”显示图标用来水平扩展特效显示“步入数理化快乐课堂”的文字图像，“标题移动”移动图标用来将“步入数理化快乐课堂”文字移到“欢迎画面”图像的上边，“等待 1”等待图标用来暂停 1 秒钟（为了使用户看清楚欢迎画面），“擦除欢迎画面”擦除图标用来以马赛克方式擦除“欢迎画面”图像。

注意 在将等待图标拖曳到流程线上时，系统并没有给出默认名称。

(8) 单击“文件”“另存为”菜单命令，调出“保存文件为”对话框，利用该对话框将设计好的“欢迎界面”程序结构以名称“[案例 1]欢迎界面.a7p”保存在“程序”文件夹内。此时，程序设计窗口中由图标构成的多媒体程序结构如图 1-1-2 所示。

1.1.3 相关知识

1. 启动和退出中文 Authorware 7.0

命令(1) 启动中文 Authorware 7.0。安装了 Authorware 7.0 软件以后,可以采用如下的任何一种方法来启动中文 Authorware 7.0。

- 双击 Windows 桌面上的 Authorware 7.0 的启动图标。
- 单击“开始”→“所有程序”→“Macromedia”→“Macromedia Authorware 7.0”菜单命令。
- 在“我的电脑”或“资源管理器”中,双击扩展名为.a7p(文件类型为 Macromedia Authorware 7 File)的 Authorware 文件。这种启动中文 Authorware 7.0 的方法,不但可以启动中文 Authorware 7.0,同时还可以打开相应的 Authorware 文件。

另外,双击扩展名为.a7l(文件类型为 Macromedia Authorware 7 Library)的 Authorware 库文件,则会弹出消息框,提示该文件不能被打开;单击该消息框中的“取消”按钮后,就会在启动 Authorware 主程序的同时建立一个新文件。

(2) 关闭“新建”对话框。启动中文 Authorware 7.0 后,屏幕上会显示 Authorware 7.0 的工作环境,以及“新建”对话框,如图 1-1-3 所示。如果不使用 Authorware 7.0 提供的“测验”、“轻松工具箱”和“应用程序”来编写程序,而是要建立一个空文件,可以采用下述方法关闭“新建”对话框。

- 单击“新建”对话框内的“取消”或“不选”按钮。
 - 单击“新建”对话框内右上角的“关闭”按钮。
- “新建”对话框关闭以后,调出程序设计窗口,进入中文 Authorware 7.0 的工作环境,如图 1-1-4 所示。

(3) 退出中文 Authorware 7.0。退出 Authorware 7.0 主要有以下几种方法。

- 单击 Authorware 工作环境窗口中的“文件”→“退出”菜单命令,或按【Ctrl】+【Q】键。
 - 单击 Authorware 工作环境窗口中右上角的“关闭”按钮。
 - 双击标题栏左边的 Authorware 图标;或者单击该图标,弹出一个菜单,再单击该菜单中的“关闭”菜单命令;或者按【Ctrl】+【F4】键或【Alt】+【F4】键。
- 在退出 Authorware 7.0 主程序时,屏幕上如果有打开的对话框,则应先关闭对话框。

2. 中文 Authorware 7.0 工作环境概述

在图 1-1-4 所示的中文 Authorware 7.0 工作环境中,单击菜单栏中的“窗口”→“面板”→“属性”菜单命令、单击“窗口”→“面板”→“函数”菜单命令和单击“窗口”→“面板”→“变量”菜单命令,可以分别调出“属性”、“函数”和“变量”面板,如图 1-1-7 所示。由图 1-1-7 可以看出,整个环境由标题栏、菜单栏、快捷工具栏、图标工具箱、程序设计窗口、“属性”面板、“函数”面板和“变量”面板等部分组成。也就是说,单击菜单栏中的“窗口”→“面板”→“XXXX”菜单命令,就可以调出或关闭相应的面板。下面介绍中文 Authorware 7.0 工作环境中主要工具的名称和作用。

(1) 标题栏

中文 Authorware 7.0 的标题栏位于整个窗口的顶部。单击标题栏最左边的控制图标,

可以调出一个菜单,利用该菜单可以调整窗口位置、大小和关闭窗口。该图标右边显示“Authorware 7.0 中文版”和当前打开的程序名称(没有保存程序时,程序的名称为“[未命名]”)。标题栏的右边有3个按钮,从左到右分别是“窗口最小化”、“窗口最大化” (或“还原”)、“关闭”按钮,它们可以用来调整 Authorware 7.0 程序窗口的状态。

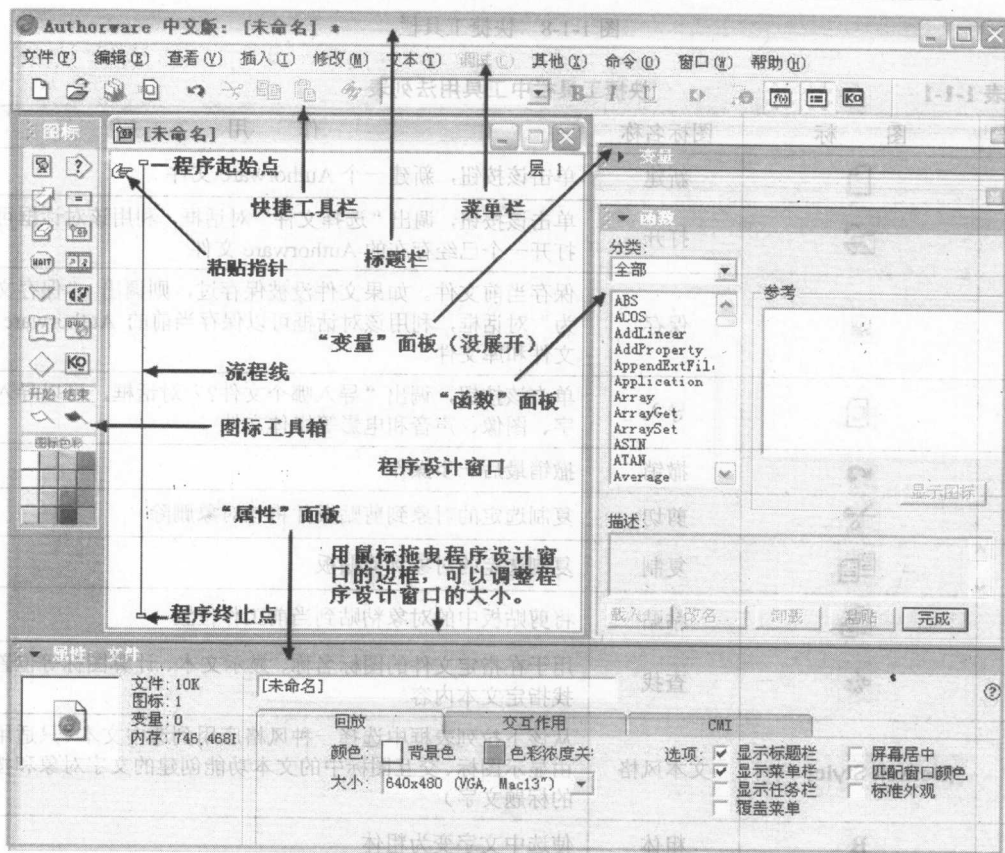


图 1-1-7 中文 Authorware 7.0 的工作环境

(2) 菜单栏

菜单栏在标题栏下边,有 11 个菜单项,单击某一个菜单项就会弹出附属该菜单项的级联菜单。单击级联菜单中某个菜单命令,有的会弹出下一级菜单或对话框,有的会完成相应的某一个操作。单击菜单之外的任何地方或按【Esc】键,则关闭已打开的菜单。菜单的形式与其他 Windows 软件的菜单形式相同。

(3) 快捷菜单

将鼠标指针移到程序设计窗口、图标或其他地方,单击鼠标右键,有时会弹出一个菜单,即快捷菜单。快捷菜单中列出当前状态下可以进行的各种操作命令。单击其中的一个菜单命令,即可执行相应的操作。快捷菜单的内容与当前状态有关。

(4) 快捷工具栏

快捷工具栏也叫工具条或工具栏,如图 1-1-8 所示。工具栏中有 18 个工具按钮,将鼠标