

Broadview[®]
WWW.BROADVIEW.COM.CN

Authorware 丛书

Authorware 7.0

变量与函数参考手册

袁海东 主编



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

Authorware 7.0

Authorware 7.0 交互与函数参考手册

张永强 编著

人民邮电出版社

Authorware 丛书

Authorware 7.0

变量与函数参考手册

袁海东 主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

Authorware 是非常优秀的多媒体开发工具, 7.0 版是 Macromedia 公司于 2003 年 6 月发布的最新版本。本书共分为系统变量、系统函数、常用 Scripting Xtras 函数、常用【Sprite Xtras】属性与方法、常用 U32 (DLL) 函数和常用 Windows API 函数六个部分, 全面、详细地介绍了 Authorware 7.0 所有的变量与函数, 以及常用的外部函数。为了便于读者查阅, 书中还提供了“索引”功能。

本书面向 Authorware 的所有用户, 是从事课件制作、多媒体开发人员必不可少的案头资料。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Authorware 7.0 变量与函数参考手册 / 袁海东主编. —北京: 电子工业出版社, 2004.1

(Authorware 丛书)

ISBN 7-5053-9609-9

I .A... II.袁... III.多媒体—软件工具, Authorware 7.0—手册 IV.TP311.56-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 002780 号

责任编辑: 齐莉

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 16.25 字数: 350 千字

印 次: 2004 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 5 000 册 定价: 28.00 元

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

丛书出版说明

近年来,网络多媒体软件设计工具、课件制作领域的标准开发平台——Authorware 在国内的应用迅速普及起来。Authorware 可创建交互式的多媒体教学和应用程序,与国际主流学习管理标准相兼容,并且支持多种产品发行手段(例如,以 CD-ROM/DVD-ROM 为载体发行,或者通过 Web 和局域网发行),以及多种应用平台(例如,Microsoft Windows 98/2000/XP 和 Apple Mac OS X)。目前,在国际上 Authorware 已经成为多媒体课件制作、远程教育和网络培训领域中的标准开发工具。

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司于 2003 年 6 月推出的最新版本(7.01 是 2003 年 10 月发布的升级补丁,用于修正一些软件 Bug)。本套丛书的目的在于及时向广大读者介绍 Authorware 7.0 的使用与开发技术。

作为全面剖析 Authorware 的第一个系列丛书,本套丛书有以下几个特色:

- **名家与名作并显**——丛书主编是 Authorware 方面的著名专家,出版了一批深受读者欢迎的 Authorware 作品。同时,本套丛书的编委会成员主要是工作在教学一线的专家、教授,他们长期从事计算机应用技术、网络技术、多媒体技术和教育技术的教学和科研工作。
- **教学与自学并重**——由于作者队伍具有深厚的专业知识和丰富的教学、科研经验,所以他们能够准确把握学习重点、难点和认知规律,特别是了解在教学和学生自学过程中会遇到的诸多问题。因此,丛书在知识内容的组织上充分考虑到了教学和自学的需要,紧紧围绕 Authorware 的核心技术,突出强化实践动手能力,从而非常适合作为教材使用,也可作为多媒体开发、课件制作或其他相关从业人员的参考用书。
- **全面与深入并彰**——本套丛书多层次、多角度地涵盖了 Authorware 的各方面内容。并且,为兼顾广大读者对 Authorware 深层次编程的需要,作者在总结数年研究与开发经验的基础上,结合理论,编写了《深入 Authorware 7.0 编程》一书,填补了目前尚无成熟的 Authorware 深层次应用读物的空白。
- **交流与服务并举**——为了解决读者在实际应用中遇到的各种问题,博文视点公司在公司网站上还专门开辟了 Authorware 交流专区,希望能为读者释疑、解惑,提供最周到的服务。请点击: <http://www.broadview.com.cn>。

本套丛书包括以下几个分册:

1. 《Authorware 7.0 入门教程》

面向初学者,目的是帮助初学者了解 Authorware 的工作方式,学习 Authorware 7.0 的新

特性，使读者快速掌握基本开发工具，能够上手制作简单的流程。本书注重基本概念和常用操作，并对函数和变量的使用进行了简单介绍。

2. 《深入 Authorware 7.0 编程》（配源程序光盘）

面向 Authorware 中高级用户，要求读者具备 Authorware（6.5 或更早版本）的使用经验，或者阅读了《Authorware 7.0 入门教程》一书，已经能够制作简单的流程。本书全方位、多角度地对 Authorware 的程序设计方法进行了深入、详尽的介绍与分析，帮助读者掌握 Authorware 程序设计的精髓，并结合目前流行的流媒体、Web 3D、文本发声技术，给出了在 Authorware 编程中应用流式媒体、Cult3D、QuickDraw3D、Agent、TTS 的开发方法和技术细节。配书光盘提供了书中使用的范例源程序。

3. 《Authorware 7.0 变量与函数参考手册》

本书介绍了 Authorware 7.0 所有的变量与函数，以及常用的外部函数，是从事课件制作的多媒体开发人员必不可少的案头查询手册。使用 Authorware 进行开发离不开变量和函数，只有充分利用变量和函数，才能完全掌握 Authorware 程序设计的精髓，充分发掘出它提供的强大功能。为了方便开发人员查阅，经过认真收集和整理，形成了本书。

4. 《Authorware 7.0 ShowMe 范例精选》

本书从 Authorware 7.0 自带的 ShowMe 范例程序中精选出颇具典型性的 53 个程序予以分析介绍。这些范例程序不仅结构精巧，流程清晰，全面、准确地介绍了 Authorware 的设计技术，而且涉及到大量的技巧运用。通过学习这些精彩范例，可以领悟到高水平的 Authorware 应用技术和大量的多媒体编程技巧，从而迅速提高驾驭 Authorware 的能力，使多媒体程序设计水平上一个新台阶。

无论你是想迅速掌握 Authorware 7.0，还是想切实提高自己的编程水平，或者寻求疑难问题的解决方法，都可以在本套丛书中找到答案。

总之，为读者提供最优秀的作品一直是我们最执着的追求，衷心欢迎广大读者来信提出意见和建议，以促使我们出版更多、更好的精品图书，以飨读者。我们的联系方式：

电 话：010-51922839

电子邮件：editor@broadview.com.cn jsj@phei.com.cn

网 址：<http://www.broadview.com.cn>

电子工业出版社计算机图书事业部
(北京博文视点资讯有限公司)

编委会名单

主 编：袁海东

副主编：戴 青 陈性元

编 委：（以姓氏笔画排序）

韦大伟	尹功勋	司文斌	刘育楠	张红旗
张宗仁	张金波	张晓斌	张照红	明 勇
林 辉	范新峰	费晓飞	赵静玉	徐劲松
程三军	韩继红			

前 言

Authorware 7.0 提供了大量的变量和函数，只有充分地利用这些变量和函数，才能完全掌握 Authorware 程序设计的精髓，充分发掘它提供的强大功能。Authorware 7.0 还提供了大量的 Script Xtra, Sprite Xtra 和 U32 (或 DLL) 函数，它们提供的函数是对 Authorware 功能的极大扩展。本书同时介绍了由这些外部函数库提供的函数，以及大量广受欢迎的由第 3 方制造的外部函数 (例如，DirectMedia Xtra、MPEGAdvance Xtra 和 BuddyAPI)。

本书共分为以下六个部分：

1. 系统变量

分类介绍了 Authorware 7.0 提供的 11 类系统变量：CMI (计算机管理教学)，Decision (决策判断)，File (文件管理)，Framework (框架管理)，General (通用)，Graphics (绘图)，Icons (图标管理)，Interaction (交互管理)，Network (网络管理)，Time (时间管理) 和 Video (视频管理)。最后给出所有系统变量的字母顺序索引，便于读者快速查阅。

2. 系统函数

分类介绍了 Authorware 7.0 提供的 16 类系统函数：Character (字符串管理)，File (文件管理)，CMI (计算机管理教学)，Framework (框架管理)，General (通用)，Graphics (绘图)，Icons (图标管理)，Jump (跳转)，Math (数学计算)，Network (网络)，OLE (对象链接与嵌入)，Platform (操作系统)，Time (时间管理)，Target (目标管理)，Video (视频管理) 和 List (列表管理)。最后给出所有系统函数的字母顺序索引，便于读者快速查阅。

3. 常用 Scripting Xtras 函数

介绍了 4 类常用的 Scripting Xtras 函数，包括：

- (1) ActiveX Xtra——用于安装和注册 ActiveX 控件。
- (2) Fileio Xtra——用于实现文件管理功能。
- (3) Speech Xtra——用于实现语音发声功能。
- (4) XmlParser Xtra——用于解析 XML 文档。

4. 常用【Sprite Xtras】属性与方法

介绍了 6 类常用的【Sprite Xtras】属性与方法，包括：

- (1) Animated Gif Xtra——用于控制和播放 Gif 动画。
- (2) Flash Xtra——用于控制和播放 Flash 动画。
- (3) QuickTime Xtra——用于控制和播放 QuickTime 数字化电影。
- (4) DirectMedia Xtra——广受欢迎的 Xtra，利用 Microsoft DirectX 技术控制和播放多种格式的多媒体文件。这是一种第 3 方 Xtra。
- (5) MPEGAdvance Xtra——功能强大，是对 DirectMedia Xtra 和 Mpeg Xtra 的集成和升

级，支持播放 DVD 电影。这是一种第 3 方 Xtra。

- (6) QuickDraw 3D Xtra——用于在程序中控制 QuickDraw 3D 模块，实现强大的实时三维动画和交互功能。

5. 常用 U32 (DLL) 函数

介绍了 14 类常用的外部函数，包括：

- (1) A5wmme.U32——以 MCI 方式控制和使用多媒体设备。
- (2) DVD.DLL——对 DVD 电影的播放过程实现完整的控制。
- (3) FTP.U32——实现 FTP 文件传输。
- (4) HListBox.U32——轻易实现滚动列表框。
- (5) Kosupprt.DLL——提供对知识对象的支持。
- (6) IxZip.U32——实现 Zip 压缩功能。
- (7) Memtools.U32——用于进行动态内存管理。
- (8) ODBC.U32——通过 ODBC，与数据库建立有源 (DSN) 连接和无源 (DSNless) 连接。
- (9) RTFObj.U32——用于使用和控制 RTF 对象。
- (10) Scrledit.U32——轻易实现滚动编辑框。
- (11) tMsControls.U32——用于实现常用 Windows 控制。例如，文件夹浏览框、弹出式菜单等。
- (12) tMsDSN.U32——动态创建 ODBC 数据源。
- (13) WinCtrls.U32——实现大量 Windows 控制，包括树形列表、滚动式列表框等。
- (14) BuddyAPI.U32——广受欢迎的第 3 方外部函数，实现各种系统级功能，包括窗口管理、文件管理和 Windows 注册表管理等。

6. 常用 Windows API 函数

Windows 提供了大量的 API 函数，可以实现非常强大的功能。但是在 Authorware 中加载和使用 API 函数时，设计人员将面临如何以 Authorware 能够理解的方式对函数的参数和返回值进行描述的问题。由于 API 函数的参数和返回值具有丰富的数据类型，因此许多设计人员在面对这一问题时往往感到无从下手，本书的这一部分内容分别介绍了如何加载 GDI32.DLL，Kernel32.DLL 和 User32.DLL 这 3 个 Windows 系统核心函数库中的常用函数。

目 录

第 1 章 系统变量	1
1.1 CMI 类	1
1.2 Decision 类	3
1.3 File 类	4
1.4 Framework 类	6
1.5 General 类	7
1.6 Graphics 类	16
1.7 Icons 类	16
1.8 Interaction 类	18
1.9 Network 类	24
1.10 Time 类	25
1.11 Video 类	26
1.12 索引	28
第 2 章 系统函数	32
2.1 Character 类	32
2.2 CMI 类	36
2.3 File 类	42
2.4 Framework 类	43
2.5 General 类	45
2.6 Graphics 类	52
2.7 Icons 类	54
2.8 Jump 类	58
2.9 List 类	60
2.10 Math 类	62
2.11 Network 类	65
2.12 OLE 类	67
2.13 Platform 类	69
2.14 Target 类	69
2.15 Time 类	79
2.16 Video 类	80
2.17 索引	83
第 3 章 Scripting Xtras 函数	86
3.1 ActiveX Xtra	86
3.2 FileIO Xtra	87
3.3 SecurityInstaller Xtra	90

3.4	Speech Xtra	91
3.5	XmlParser Xtra	93
第 4 章	常用 Sprite Xtras 属性与方法	96
4.1	Animated GIF Xtra	96
4.2	Flash Xtra	97
4.3	QuickTime Xtra	109
4.4	DirectMedia Xtra	120
4.5	MPEG Advance Xtra	125
4.6	QuickDraw3D Xtra	130
第 5 章	常用 U32 (DLL) 函数	139
5.1	A5wmme.U32	139
5.2	DVD.DLL	145
5.3	FTP.U32	151
5.4	HListBox.U32	153
5.5	Kosupprt.DLL	155
5.6	IxZip.U32	156
5.7	Memtools.U32	156
5.8	ODBC.U32	158
5.9	RTFObj.U32	159
5.10	Scrledit.U32	162
5.11	tMsControls.U32	162
5.12	tMsDSN.U32	165
5.13	WinCtrls.U32	166
5.14	BuddyAPI.U32	192
第 6 章	常用 Windows API 函数	222
6.1	GDI32.DLL	222
6.2	Kernel32.DLL	228
6.3	User32.DLL	235

第1章 系统变量

1.1 CMI 类

CMIAttemptCount

存储学生访问课程中某一任务的次数。在 CMI 系统中，一个课程可以由一个或多个任务构成。该变量只供检测，但不能对其进行赋值。

CMIAttempts

该变量包含一个属性列表的列表，用于存储任务尝试信息。如果之前没有进行过任何尝试（即 CMIAttemptCount 的值为 0），则列表为空，可以使用下面的语法访问该变量的值：

`MyVariable := CMIAttempts[1...CMIAttemptCount][#property]`

下列属性可供检测，但不能对其进行赋值。

#Score——尝试的得分情况

#Status——用字符串反映尝试的状态，可以有 3 种值（Completed, Incomplete 和 Not Attempted）

#Completed——如果学生完成尝试则返回 TRUE

#Failed——如果学生尝试失败则返回 TRUE

#Passed——如果学生通过尝试则返回 TRUE

#Started——如果学生开始进行尝试则返回 TRUE

CMICompleted

当一个学生完成任务时该变量的值为 TRUE。在 CMI 系统中，一个课程可以由一个或多个任务构成。

CMIConfig

以字符串形式存储 CMI 系统的配置信息。该变量的值对课程的所有用户而言都是相同的，可以由 CMI 系统管理人员进行设置。

CMICourseID

存储由 CMI 系统指定的课程标识号。在 CMI 系统中，程序文件可以是构成课程的任务之一。

CMIData

可以使用该变量与 CMI 系统交换任务和学生数据，其值对于当前学生而言是惟一的。数据可以包含回车字符，其长度不能超过 16 000 个字符。

CMIFailed

如果学生任务失败，则该变量被设置为 TRUE。

CMILoggedOut

将该变量设置为 TRUE，则学生一旦退出任务，就会立即退出 CMI 系统；将该变量设置为 FALSE，则学生在退出任务后会保持登录状态（仍处在 CMI 系统中）。可以通过将该变量设置为 TRUE 来强制学生在开始任务时都要进行登录。

CMIMasteryScore

该变量存储一个任务必须的通过成绩，由 CMI 系统进行设置。

CMIObjCount

用于存储同当前任务相关联的目标的数目。目标是在 CMI 系统中定义的，CMI 系统为每个目标创建一个惟一的 ID 号码。通过在【交互作用】设计图标属性检查器的【CMI】选项卡中的【Objective ID】文本框中输入一个惟一的 ID 号码，程序中每个【交互作用】设计图标都可以同一个 CMI 目标相关联。

CMIObjectives

该变量包含一个属性列表的列表，用于存储 CMI 目标信息。如果没有任何目标（即 CMIObjCount 的值为 0），则列表为空，可以使用下面的语法访问该变量的值：

`MyVariable := MIObjectives[1..CMIObjCount][#property]`

下列属性可供检测，但不能对其进行赋值。

#ID——包含惟一性目标标识的字符串

#Score——目标的分值

#Status——用字符串反映目标的状态，可以有 3 种值（Completed、Incomplete 和 Not Attempted）

#Completed——如果学生完成目标则返回 TRUE

#Failed——如果学生未达到目标则返回 TRUE

#Passed——如果学生通过目标则返回 TRUE

CMIPassed

如果学生通过任务，则该变量被设置为 TRUE。

CMIPath

该变量由 CMI 系统进行设置，用于存储包含有学生私有数据目录的全称路径。

CMIScore

将该变量设置为 TRUE，则当 CMI 系统与 Authorware 之间的数据传输结束之后，立即删除临时数据文件；将该变量设置为 FALSE，则临时数据文件在稍后被 CMI 系统删除。

CMIScore

该变量保存了完成任务后的成绩。如果在【文件】属性检查器的【CMI】选项卡中打开了【Score】复选框，则变量 CMIScore 和 TotalScore 具有相同的值。

CMIShared

该变量为 TRUE, 表示学生开始了一个任务; 该变量为 FALSE, 表示学生尚未开始任务或者已经完成了任务。

CMIShared

该变量用于存储当前任务的状态, 可以有 3 种值 (Completed、Incomplete 和 Not Attempted)。

CMITime

该变量用于存储一个学生在当前任务中用去的时间, 单位为秒。该变量表示所有访问该任务的总计时间。如果在【文件】属性检查器中的【CMI】选项卡中打开了【Time】复选框, 则该变量的值会被 CMI 系统自动更新。

CMITimedOut

在一个任务中如果学生很长时间没有进行任何操作, 把该变量设置为 TRUE 时将使学生退出 CMI 系统。

CMITrackAllInteractions

将该变量设置为 TRUE, 则允许 CMI 系统跟踪程序中所有的交互作用。如果在【文件】属性检查器中的【CMI】选项卡中打开了【All Interactions】复选框, 则该变量被初始化为 TRUE, 对该变量的赋值会覆盖【文件】属性检查器中的设置。只有在 CMITrackAllInteractions 和 CMITrackInteraction@ "IconTitle" 的值都设置为 TRUE 的情况下, 才能够对指定的【交互作用】设计图标进行跟踪。

CMITrackInteraction

将该变量设置为 TRUE, 则允许 CMI 系统跟踪程序中特定的【交互作用】设计图标。如果在【交互作用】设计图标属性检查器中的【CMI】选项卡中打开了【Interactions】复选框, 则该变量被初始化为 TRUE, 对该变量的赋值会覆盖【交互作用】设计图标属性检查器中的设置。只有在 CMITrackAllInteractions 和 CMITrackInteraction@ "IconTitle" 的值都设置为 TRUE 的情况下, 才能够对指定的【交互作用】设计图标进行跟踪。

CMIUserID

存储 CMI 系统中学生惟一的标识字符串。

CMIUserName

存储学生登录到 CMI 系统时输入的姓名。

1.2 Decision 类

AllSelected

如果当前决策判断分支结构中的所有分支都被使用过, 其值为 TRUE。使用 AllSelected@ "IconTitle" 返回指定决策判断分支结构中的相应值。

PathCount

包含当前决策判断分支结构中的分支总数。使用 `PathCount@"IconTitle"` 返回指定决策判断分支结构中的分支总数。

PathSelected

包含当前决策判断分支结构中最后一次被选中的分支路径的序号。使用 `PathSelected@"IconTitle"` 返回指定决策判断分支结构中最后一次被选中的分支路径的序号。在决策判断分支结构中，分支路径按照从左到右的顺序由 1 开始编号。

RepCount

返回当前决策判断分支结构被重复执行的次数。使用 `RepCount@"IconTitle"` 返回指定决策判断分支结构被重复执行的次数。

SelectedEver

如果程序在最后一个决策判断分支结构中执行过某一分支路径，该变量的值为 TRUE。使用 `SelectedEver@"IconTitle"` 返回指定决策判断分支结构中的某一分支路径是否被执行过（此时，IconTitle 代表【决策判断】设计图标），或者指定分支路径是否被执行过（此时，IconTitle 代表分支图标）。Authorware 在退出决策判断分支结构（或退出分支路径）时设置该变量的值。

TimeExpired

如果最近一次退出决策判断分支结构的原因是到了限定的时间，则该变量返回 TRUE。使用 `TimeExpired@"IconTitle"` 返回指定决策判断分支结构中的相应值。

TimesSelected

包含当前分支路径被执行的次数，最大值为 255。每当 Authorware 进入一条分支路径时会将该变量增加 1。使用 `TimesSelected@"IconTitle"` 返回指定决策判断分支结构（或指定分支图标）被执行的次数。

1.3 File 类

DiskBytes

包含当前文件所在磁盘可用空间的大小，单位为字节。如果程序通过 Authorware Web Player 在非信任模式下运行，该函数将被禁用。

FileLocation

包含当前文件所处的路径。

当程序在 Windows 操作系统下运行时，路径的形式为：drive:\directory1\directory2\。

当程序在 Macintosh 操作系统下运行时，路径的形式为：drive:folder1:folder2:。

如果程序通过 Authorware Web Player 在非信任模式下运行，该变量将被禁用。

FileName

包含当前文件名。

FileSize

包含当前文件的大小，单位为字节。

IOMessage

包含最近执行系统输入 / 输出函数的状态信息。IOMessage 用字符串形式存储状态信息，当它为“no error”时，表示没有出现任何错误，当它为其他值时则表示出错，每个值的具体含义与用户使用的系统有关。

IOStatus

包含最近执行系统输入 / 输出函数的状态信息。IOStatus 用数值形式存储状态信息，当它为 0 时，表示没有出现任何错误；当它为其他值时，则表示出错。每个数值的具体含义与用户使用的系统有关。

OrigWorkingDirector

包含文件的工作路径（相当于 Windows 操作系统中快捷方式属性检查器中“起始位置”一栏的内容），在程序设计期间通常是“C:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0\”。这个路径由 Authorware 自动进行设置，而不能在程序中直接对它进行赋值。当使用系统函数 JumpFile 或 JumpFileReturn 从一个文件跳转到另一个文件时，变量 OrigWorkingDirector 的值保持不变；而当使用系统函数 JumpOut 或 JumpOutReturn 从一个文件跳转到另一个文件中时，变量 OrigWorkingDirector 的值总是包含当前文件的工作路径。如果当前文件是由其他应用程序启动的，则变量 OrigWorkingDirector 的值会受到该程序自身设置的影响。如果程序通过 Authorware Web Player 在非信任模式下运行，该变量将被禁用。

PathType

控制系统函数和系统变量返回的路径格式。该变量仅在 Windows 98 和 Windows NT 4.0 及之后的操作系统中使用，并且仅为网络路径使用，而不能在本地硬盘上使用。该变量可以有以下两种值：

0——基于驱动器（drive-based）

1——通用命名标准（UNC）

UNC 命名方式允许使用服务器名称，而不是用盘符来指定一个网络路径（例如，\\server\cbt\course.a7r）以获得更大的灵活性，但它并不是对所有类型的网络都适用。

RecordsLocation

包含存放用户记录文件的文件夹路径。该文件夹位于 32 位 Windows 操作系统中的应用程序数据文件夹内。

在 Windows 98 操作系统中该变量的值为：

C:\WINDOWS\Application Data\Macromedia\Authorware 7\A7W_DATA\。

在 Windows NT 系统中该变量的值为：

C:\Documents and Settings\UserName\Application Data\Macromedia\Authorware 7\A7W_DATA\，其中 UserName 是登录时的用户名。

如果程序通过 Authorware Web Player 在非信任模式下运行，该变量将被禁用。

SearchPath

用于设置搜索路径。搜索路径是以分号“;”分隔的路径序列, Authorware 搜索外部文件的顺序如下:

- (1) 在程序设计期间, Authorware 首先检查当初加载文件的位置(这一步骤在程序打包后运行时不会进行)。
- (2) 检查变量 SearchPath 中包含的路径。
- (3) 检查当前文件所处文件夹。
- (4) 检查 Authorware 应用程序所处文件夹。
- (5) 检查 Windows 文件夹以及其中的 System 文件夹。

在程序刚开始运行时, Authorware 将【文件】属性检查器中的【Search Path】文本框的内容作为变量 SearchPath 的值。在程序运行过程中, 可以通过对该变量赋值来改变 Authorware 的搜索路径。如果程序通过 Authorware Web Player 在非信任模式下运行, 该变量将被禁用。

UserApplicationData

包含 32 位 Windows 操作系统中应用程序数据文件夹所处的位置。该文件夹的位置视不同的操作系统而异。

在 Windows98 操作系统中为:

C:\\WINDOWS\\Application Data\\。

在 Windows XP 操作系统中为:

C:\\Documents and Settings\\UserName\\Application Data\\, 其中 UserName 是登录时的用户名。

1.4 Framework 类

CurrentPageID

包含当前框架结构中当前显示页的 ID 号码, 如果当前框架结构中没有任何一页曾经被显示过, 其值为 0。使用 CurrentPageID@"framework" 返回指定框架结构中的相应值。

CurrentPageNum

包含当前框架结构中最后一个被显示的页号, 如果当前框架结构中没有任何一页曾经被显示过, 其值为 0。使用 CurrentPageNum@"framework" 返回指定框架结构中的相应值。

HotTextClicked

包含用户最后一次激活的超文本对象。

LastSearchString

包含最后一次传递给 FindText() 函数的字符串, 或在【Find Word/Phrase】对话框中输入的文本。

MatchCount

包含 FindNext() 函数查找到指定单词的次数。