

新标准

中文版 Authorware 7

基础培训教程

本书编委会 编著

制作动画效果
制作交互演示系统
程序的调试和发布
插入数字电影和DVD
OLE对象和ActiveX控件的应用



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

新 标 淮

中文版 Authorware 7

基础培训教程

本书编委会 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

Authorware 是 Macromedia 公司推出的一个功能强大的多媒体制作软件,它采用面向对象的程序设计思想,大大提高了多媒体软件开发的速度和质量。本书的内容由浅入深、图文并茂、融教学与实例于一体,全面介绍了如何使用 Authorware 的图标、系统变量和系统函数,以及如何编写多媒体程序,具有较高的实用性和指导性,能够使读者在短时间内就可以掌握多媒体作品的制作技术。

本书可作为计算机培训班的教材,也可作为大专院校师生的参考资料。

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

中文版 Authorware 7 基础培训教程 / 本书编委会编著. —北京:电子工业出版社, 2005.1
(新标准)

ISBN 7-121-00465-8

I.中... II.本... III.多媒体-软件工具, Authorware 7-技术培训-教材 IV.TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 106838 号

责任编辑:郝志恒 姜 伟

印 刷:北京东光印刷厂

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:16.75 字数:429 千字

印 次:2005 年 1 月第 1 次印刷

定 价:25.00 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。质量投诉请发邮件到 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

出版说明

计算机技术一日千里的发展势头带动了相关培训产业的蓬勃发展。但是读者定位不明确、选材不恰当、语言乏味、内容高不成低不就的培训书籍充斥市场，精品寥寥无几。对于尚未入门却急于学成的计算机初学者，要从铺天盖地、鱼龙混杂的书堆中挑选出适合自己的上品实非易事。

作为实力雄厚的计算机图书出版社，电子工业出版社有实力也有使命打造出一流的计算机培训教材，提高全民计算机应用水平。我社经过周密市场调研，针对计算机培训班精心定制了入门级系列读物——“新标准”计算机基础培训教材，以飨读者。

系列教材的作者

本套教材的作者均为各大院校的培训专家和授课精英。他们熟悉培训内容的编排，深谙初级学员的需求和接受能力，把自己丰富的授课和写作经验，都充分地融入到本套教材的编写中。

系列教材的读者

本套教材面向广大计算机初学者，尤其适合各类计算机培训班学员使用。

系列教材的特色

本套教材是精英写作团队与经验丰富的编辑群体紧密合作的结晶。书籍选材实用、语言简练严谨、结构逻辑清晰、难度循序渐进、举例丰富直观。照顾到培训班授课特点，还为各章配备了习题和上机练习，初学者极易起步。

系列教材的内容

本套教材涵盖了计算机各个应用领域，包括计算机硬件知识、操作系统、文字录入、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作……

《计算机基础培训教程》
《计算机综合培训教程》
《中文版 Windows XP/98 基础培训教程》
《五笔字型速成培训教程》
《五笔字型与文字处理基础培训教程》
《计算机组装与维护基础培训教程》
《中文版 Photoshop 7 基础培训教程》
《中文版 Flash MX 基础培训教程》
《中文版 CorelDRAW 10 基础培训教程》
《中文版 Office XP 五合一基础培训教程》
《中文版 AutoCAD 2004 基础培训教程》
《中文版 Authorware 7 基础培训教程》

……

愿本系列教材助您迅速便捷地掌握实用的计算机应用技能！

电子工业出版社

“新标准”基础培训教材

编写委员会

主 编 袁建洲

副主编 陈天河

编 委 李 铁 徐进云 田翠丽 宗 利
巩 樱 于 红 梁普选 梁心东
刘秀文 马连杰 朱丽娜 朱振平
陶国强 牛明汉 贾 辉

目 录

第 1 章	初识 Authorware 7	1
1.1	进入 Authorware 7	1
1.1.1	Authorware 7 的运行环境	1
1.1.2	启动 Authorware 7	2
1.1.3	退出 Authorware 7	2
1.2	Authorware 7 的工作界面	2
1.2.1	Authorware 7 的菜单	4
1.2.2	Authorware 7 的工具栏	5
1.2.3	Authorware 7 的图标栏	6
1.3	创作环境的对象	7
1.4	Authorware 7 程序的调试和退出	8
1.4.1	使用【开始】和【停止】标志旗	8
1.4.2	运行程序过程中进行修改	8
1.5	使用联机帮助系统	9
1.5.1	使用 Authorware 帮助	9
1.5.2	特定查找	10
1.6	与其他软件的协同开发	10
1.6.1	与绘图软件的协同工作	10
1.6.2	与视频音频软件协同工作	11
1.7	Authorware 7 试车	12
	习题 (一)	17
第 2 章	显示图标	19
2.1	显示图标概述	19
2.1.1	显示图标工具箱	19
2.1.2	显示图标属性对话框	21
2.2	绘制图形	22
2.2.1	绘制直线和斜线	22
2.2.2	绘制圆形或椭圆形	23
2.2.3	绘制矩形和圆角矩形	25
2.2.4	绘制多边形	26
2.2.5	绘制图标在显示图标中的应用	27
2.3	导入图形	29
2.3.1	使用【导入】按钮导入图形	30
2.3.2	导入图形在显示图标中的应用	32
2.3.3	使用复制的方法导入图形	33
2.4	创建和编辑文本	35
	习题 (二)	39
第 3 章	移动图标	41
3.1	移动图标概述	41
3.1.1	移动图标中的移动对象	41
3.1.2	移动方式	42
3.2	指向固定点的移动	43
3.3	指向固定直线上的某点的移动	46

3.4	指向固定区域内的某点的移动	49
3.5	指向固定路径的终点的移动	53
3.5.1	指向固定路径的终点	54
3.5.2	建立路径	54
3.5.3	卫星环绕	55
3.6	指向固定路径上的任意点的移动	57
3.6.1	指向固定路径上的任意点的移动方法	58
3.6.2	α 粒子散射现象	59
	习题 (三)	62
第 4 章	等待图标和擦除图标	63
4.1	等待图标	63
4.2	汽车展	65
4.3	擦除图标概述	67
4.4	名画展	69
	习题 (四)	73
第 5 章	计算图标	75
5.1	变量	75
5.1.1	变量概述	75
5.1.2	【变量】窗口	75
5.1.3	使用系统变量	77
5.1.4	自定义变量	78
5.1.5	航行	79
5.2	函数	82
5.2.1	函数概述	82
5.2.2	【函数】窗口	83
5.2.3	系统函数	84
5.2.4	自定义函数	85
5.3	程序控制语句	86
5.3.1	条件语句	86
5.3.2	循环语句	88
5.3.3	控制程序的跳转变量或函数	88
5.4	计算图标概述	89
5.4.1	计算窗口	90
5.4.2	附加计算图标	92
5.5	计算图标实例	93
5.5.1	画图	93
5.5.2	横波的性质	95
	习题 (五)	100
第 6 章	判断图标	101
6.1	判断图标概述	101
6.1.1	判断图标属性对话框	101
6.1.2	判断路径图标的对话框	104
6.2	判断图标的使用	104
6.3	判断类变量	107
	习题 (六)	111
第 7 章	多媒体设计	113
7.1	声音图标	113
7.1.1	声音图标属性对话框	114
7.1.2	声音的加载	115

7.1.3 添加片头音乐	116
7.2 数字电影图标的使用	119
7.2.1 数字电影图标的属性设置	119
7.2.2 数字电影的加载	122
7.2.3 媒体播放系统变量与系统函数	123
7.2.4 片头放映	124
7.3 DVD 图标	126
7.3.1 关键色	127
7.3.2 DVD 图标属性设置	127
7.3.3 DVD 图标的使用方法	129
习题 (七)	129
第 8 章 交互图标 (上)	131
8.1 交互图标概述	131
8.1.1 交互图标属性对话框	131
8.1.2 交互类型	134
8.2 按钮响应	135
8.2.1 按钮交互响应	135
8.2.2 使用按钮响应	137
8.3 热区域响应	141
8.3.1 热区域响应方式的属性	141
8.3.2 放大镜	142
8.4 热对象响应	146
8.4.1 热对象响应属性	146
8.4.2 动物知识	147
8.5 目标区响应	150
习题 (八)	157
第 9 章 交互图标 (下)	159
9.1 下拉菜单响应	159
9.1.1 下拉菜单响应属性对话框	159
9.1.2 【编辑】菜单	161
9.2 条件响应	164
9.2.1 条件响应属性对话框	164
9.2.2 猜价格	165
9.3 文本输入响应	169
9.3.1 文本输入响应的属性对话框	170
9.3.2 开方运算	171
9.4 重试限制	173
9.4.1 重试限制属性对话框	173
9.4.2 放映厅	174
9.5 时间限制	178
9.5.1 时间限制属性对话框	178
9.5.2 限时问答	179
9.6 按键响应	183
9.6.1 按键响应属性对话框	183
9.6.2 选择题	184
9.7 事件响应	187
9.7.1 事件响应属性对话框	187
9.7.2 事件响应实例	188
习题 (九)	191
第 10 章 框架图标与导航图标	193

10.1	框架图标简介	193
10.2	导航图标简介	194
10.2.1	自动导航	194
10.2.2	用户控制导航	194
10.3	创建框架结构	195
10.3.1	创建框架结构	195
10.3.2	设置框架过渡效果	195
10.3.3	设置和修改框架结构	196
10.3.4	调整按钮响应属性	197
10.3.5	替换默认框架控制	200
10.4	设置框架中的导航和链接	201
10.4.1	返回最近访问的页	202
10.4.2	设置框架内部的跳转	203
10.4.3	跳转到指定的任何一页	204
10.4.4	由表达式来控制页面的跳转	205
10.4.5	框架中的搜索链接	205
10.4.6	调用和返回	207
10.5	框架图标与导航图标实例	208
10.5.1	四季风光	208
10.5.2	世界建筑	210
10.6	超文本的使用	211
10.6.1	定义超文本的字体风格和链接风格	211
10.6.2	使用超文本	213
10.6.3	请您欣赏	213
	习题(十)	217
第 11 章	高级应用	219
11.1	OLE 对象	219
11.1.1	添加 OLE 对象	219
11.1.2	编辑 OLE 对象	220
11.1.3	应用 OLE 对象	221
11.2	ActiveX 控件	223
11.2.1	ActiveX 控件简介	223
11.2.2	ActiveX 控件的使用方法	223
11.2.3	播放 Flash 动画	225
	习题(十一)	228
第 12 章	构建与打包发布应用程序	230
12.1	流程线上的图标模块化	230
12.1.1	建立一个模块	230
12.1.2	使用模块	231
12.2	使用群组图标组织程序逻辑	231
12.3	程序的调试	232
12.4	打包和发布	236
	习题(十二)	237
第 13 章	综合实例	239
13.1	立体文字	239
13.2	看图识字	241
13.3	查找 CD 驱动器	245
13.4	浏览大图片	247
13.5	打蚊子	251
	习题答案	259

第1章 初识 Authorware 7

本章要点

- ☒ 进入 Authorware 7
- ☒ Authorware 7 的工作界面
- ☒ 创作环境的对象
- ☒ Authorware 7 程序的调试和退出
- ☒ 使用联机帮助系统
- ☒ 与其他软件的协同开发

Authorware 是 Macromedia 公司推出的多媒体软件开发工具，它是现在市面上流行的一个比较专业的多媒体集成系统。由于它采用了流程线和图标方式，功能虽复杂，但结构和思维十分清楚，且有比较强的适应性。

Authorware 7 用于多媒体幻灯、游戏和课件的制作，它是面向对象的可视化编程软件。Authorware 7 提供了 17 个图标、11 类菜单和图标流程控制界面，它可以将各种图标拖到程序设计窗口的流程线上，进行逻辑结构布局，用来演示和处理多媒体信息。

1.1 进入 Authorware 7

Authorware 是当前使用最为广泛的一种多媒体创作工具，它的安装方法与其他同类软件相似，在此不现赘述。在介绍 Authorware 7 的各种操作之前，我们首先来了解一下如何进入 Authorware 7。

1.1.1 Authorware 7 的运行环境

Authorware 7 运行的硬件环境：

- ✦ 586 以上的主板，主机板时钟频率为 100MHz，最好是奔腾 II 以上 CPU。
- ✦ 内存至少 64MB 以上，最好使用 128MB 以上。
- ✦ 硬盘容量至少在 100MB 以上，在编写较大程序时最好使用 20GB 以上的硬盘。
- ✦ 配有光驱和声卡，最好还要配 SVGA 真彩卡和与之相匹配的显示器。

我们在此为用户提供的是运行 Authorware 7 最低的硬件环境。当然，用户最好有更高的配置，那样可以更好更快地运行程序，方便创作。

Authorware 7 是真正的 32 位系统，它可以运行在 Windows NT，Windows 98，Windows Me，Windows 2000，Windows XP 或 Macintosh 中任意一种平台上。

1.1.2 启动 Authorware 7

了解了运行环境并且正确安装之后，在桌面的【开始】菜单的【程序】项中会产生一个名为【Macromedia Authorware 7】的菜单项，该项中包括 Authorware 7 的应用程序。用户可以单击 Authorware 7 的图标进入它的工作环境。

另外，我们还可以从资源管理器中找到 Authorware 安装路径下的 Authorware 7.EXE 文件，将其发送到桌面并创建一个快捷方式，以后就可以直接在桌面上看到 Authorware 7 的快捷图标了。双击该图标也可以进入 Authorware 7 的工作环境。

1.1.3 退出 Authorware 7

退出 Authorware 系统有以下几种方法：

- ✦ 选择【文件】菜单中的【退出】命令。
- ✦ 按【Alt】+【F4】快捷键。
- ✦ 单击标题栏上的【关闭】按钮。
- ✦ 双击标题栏左端的控制按钮。

如果在退出 Authorware 前忘记了保存文件，Authorware 会弹出一个对话框（如图 1.1 所示），询问用户是否要保存已做过修改的文件，如果保存文件可单击【是】按钮，如果决定不保存该文件，则单击【否】按钮。

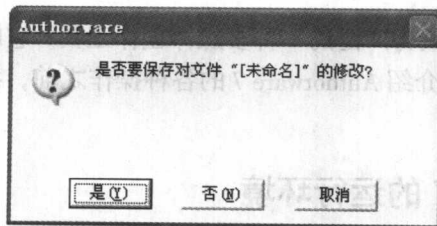


图 1.1 【Authorware】对话框

1.2 Authorware 7 的工作界面

进入 Authorware 7 后会出现如图 1.2 所示的欢迎界面，几秒钟之后该画面自动消失，然后进入 Authorware 7 的工作界面，启动 Authorware 7 后，将弹出如图 1.3 所示的对话框，用户可以为新建的文件选择一个知识对象，也可以单击【不选】按钮，进入其工作界面，如图 1.4 所示。Authorware 7 的工作界面由标题栏、菜单栏、工具栏、图标栏和程序设计窗口 5 部分组成。

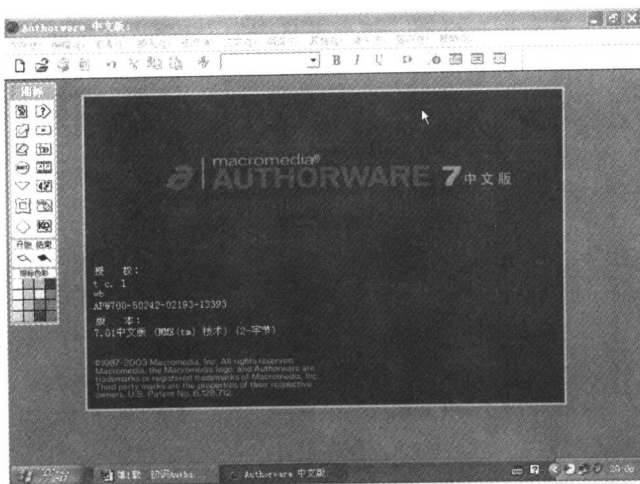


图 1.2 Authorware 7 启动欢迎界面

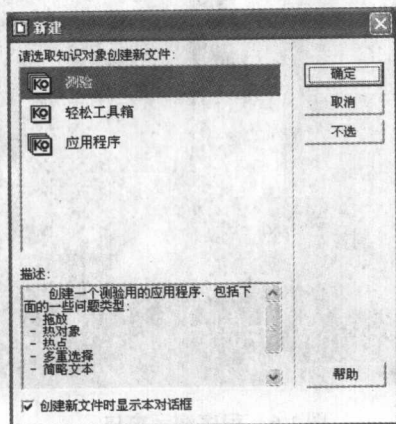


图 1.3 【新建】对话框

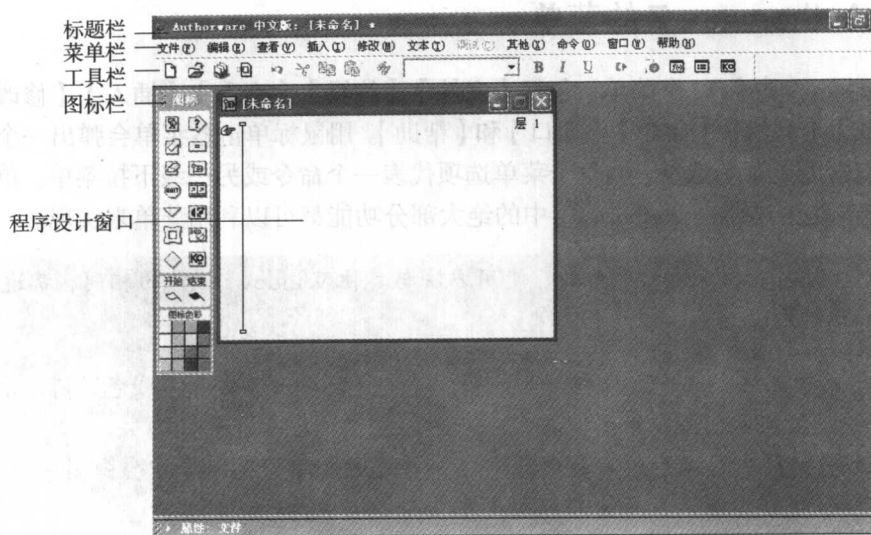


图 1.4 Authorware 7 的工作界面



Authorware 有两类编辑窗口：程序设计窗口（如图 1.5 所示）和程序演示窗口（如图 1.6 所示）。设计程序时，只要将一个程序设计图标拖动到程序设计窗口内的流程线上就可以构成应用程序的流程图，由此可以产生应用程序。

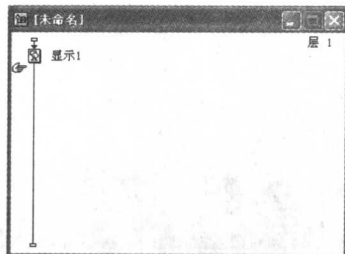


图 1.5 程序设计窗口



图 1.6 程序演示窗口

1.2.1 Authorware 7 的菜单

Authorware 7 中有 11 个菜单，包括【文件】、【编辑】、【查看】、【插入】、【修改】、【文本】、【调试】、【其他】、【命令】、【窗口】和【帮助】。用鼠标单击各菜单会弹出一个下拉菜单，其中包含若干菜单选项，而每个菜单选项代表一个命令或另一级下拉菜单。单击子菜单即可执行相应的操作。Authorware 中的绝大部分功能都可以利用菜单来实现。



Authorware 7 的菜单形式、使用方法与其他 Windows 软件的相同，都遵循以下约定：

- ❖ 菜单中的菜单项是深色时，表示当前可以使用。如果是浅色，则表示该菜单项当前还不能使用。
- ❖ 如果菜单名后边有省略号“...”，则表示单击该菜单项后会弹出一个对话框，可以在对话框中设置执行菜单命令的有关选项。

- ✧ 如果菜单项右边有黑三角符号,则表示单击该菜单项可以弹出它的下一级子菜单。
- ✧ 如果菜单项左边有选择标记,则表示该项已被选定,如果要删除标记,可再单击该菜单项。
- ✧ 菜单项右边的组合按键名称,表示执行该菜单项的对应热键(即快捷键),可以在不打开菜单的情况下直接执行菜单命令。

1.2.2 Authorware 7 的工具栏

快捷工具箱也叫 Authorware 工具栏,它在菜单栏的下边,由 17 个按钮和一个下拉列表框组成(如图 1.7 所示),它们的名称及作用如下:

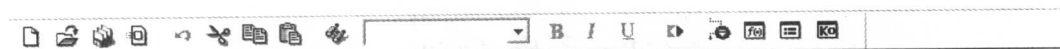


图 1.7 Authorware 工具栏

- ✧ **新建**: 新建一个空白文件,这时的流程线上没有内容,程序文件名默认为【未命名】。
- ✧ **打开**: 单击此按钮出现【打开文件】对话框,可以找出磁盘上已有的可用文件。
- ✧ **保存**: 保存当前用户所做的工作。单击此按钮时,如果没有进行过保存操作,将出现提示输入文件名和存储路径的对话框。
- ✧ **导入**: 单击此按钮出现【导入文件】对话框,用于把外部文件放到正在制作的 Authorware 应用程序中。一般情况下,在向显示图标演示窗口中导入图形或文件时会用到它。
- ✧ **撤销**: 单击此按钮可以撤销上一步操作。
- ✧ **剪切**: 把选中的对象(图标、图形对象、文字对象等)剪切放到剪贴板中。
- ✧ **复制**: 把选中的对象(图标、图形对象、文字对象等)复制放到剪贴板中。
- ✧ **粘贴**: 把剪贴板中的内容放到指定位置。
- ✧ **查找**: 单击此按钮打开【查找】对话框,用来对特定的名称或文字进行搜索。
- ✧ **文本风格**: 确定对选中文本采取哪种样式。
- ✧ **粗体**: 将选中的文本变成粗体。
- ✧ **斜体**: 将选中的文本变成斜体。
- ✧ **下划线**: 为选中的文本加下划线。
- ✧ **运行**: 单击它可以从程序的开始处执行程序。如果在程序中放入【开始旗帜】,则该按钮消失,取代它的是【从标志旗开始执行】按钮。
- ✧ **控制面板**: 如果控制面板工具箱没有在屏幕上,单击此按钮会弹出控制面板工具箱,此工具箱可以用来控制程序的运行和跟踪程序执行,再次按下时会关闭控制面板工具箱。
- ✧ **函数窗口**: 单击它可调出函数窗口,用来查找、观察和加载外部函数。
- ✧ **变量窗口**: 单击它可调出变量窗口,用来查找或观察变量。
- ✧ **帮助**: 单击它后,鼠标指针变为“+”和“?”组成的指针,再用该鼠标指针单击

按钮、菜单命令和窗口等，均可以获得相应的帮助信息。

1.2.3 Authorware 7 的图标栏

Authorware 7 图标栏（即图标工具箱），它位于 Authorware 7 编辑环境窗口的最左边，由 17 个图标组成（如图 1.8 所示）。上面的 14 个是我们在制作程序时经常用到的基本图标，下面 3 个为辅助图标，用于用户程序的执行及设置图标的颜色。单击任意一个图标并拖至程序窗口的流程线上，就可使它们成为程序的一部分。下面我们将详细介绍各图标的形状、名称和作用。

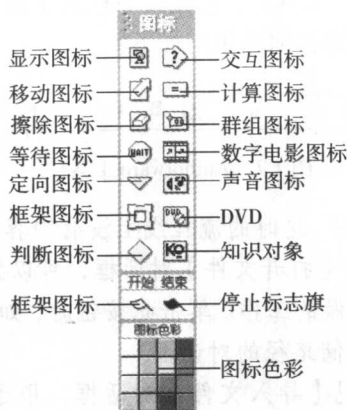


图 1.8 图标工具箱

- ✧ **显示图标：**显示图标是 Authorware 中最重要的，也是最基本的图标，它可用来制作多媒体的图形、文本或加载图像。
- ✧ **移动图标：**用于驱动显示对象从而形成动画效果。这里提到的对象可以是一幅数字化的图像，它包含于动画设计图标内。对象可以按任意路径移动，同时还可按一定的速度运动。
- ✧ **擦除图标：**擦除图标是在程序执行时用来擦掉画面中所显示的文本、图形等内容。
- ✧ **等待图标：**等待图标用于暂停程序的运行，当程序执行到等待图标时，Authorware 会根据等待图标的内部设计做出判断。比如，等待一段时间、单击鼠标或按键，执行相应的操作后，程序才会往下执行。
- ✧ **计算图标：**计算图标用来执行算术运算、控制函数的运算和执行指定代码的运算，它还可以用来编写 Authorware 的程序代码及辅助程序的运行。
- ✧ **群组图标：**为使复杂的流程图变得更加简捷、易读，Authorware 能将实现某种功能的一组图标合成为一个群组图标，每个群组图标中包含自己的一套逻辑结构，这样就可优化设计平台，以放置更多的图标。
- ✧ **定向图标：**定向图标，也就是导航图标，用来与任何一个附属于框架的图标进行定向链接。附属于框架图标的设计图标被称为一页，当程序执行到定向图标时，

Authorware 会自动执行到定向图标指向的页中。

- ✦ **框架图标:** 框架图标必须与定向图标配合使用, 框架图标主要用来建立和管理超文本或多媒体程序内的页。框架图标中的内容主要是一组定向控制, 这组定向控制是在设计交互式应用程序时, 为程序能正确访问一个指定的页而设定的一组指令。
- ✦ **判断图标:** 判断图标用来完成一种判断功能, 附属于它的其他图标被称为路径。当程序执行该图标时, Authorware 会自动决定执行哪一条支线, 并可以控制图标中内容执行的次数。
- ✦ **交互图标:** 交互图标用于设置一种交互作用的分支结构, 它由交互设计图标和附属于它的其他图标组成, 附属于它的其他图标通常起反馈作用。
- ✦ **数字电影图标:** 数字电影图标用于将数字电影文件插入到 Authorware 中, 利用某种控制方式进行控制, 使说明更加形象。
- ✦ **声音图标:** 声音图标用于在多媒体应用程序中插入声音文件, 使整个演示过程更加丰富。它能对声音信号进行编辑, 达到最佳的立体声效果。另外, 还可对声音进行回放、慢放控制。
- ✦ **视频图标:** 视频图标用于在演示多媒体应用程序过程中引入视频信息, 然后在视频播放机上播放, 使演示过程更加生动有趣。
- ✦ **开始标志旗:** 开始标志旗主要用于程序的调试, 可以用它来指定调试程序开始的位置, 以利于用户单独调试某一程序段。
- ✦ **停止标志旗:** 停止标志旗主要用于程序的调试, 可以用它来指定调试程序结束的位置, 以利于用户单独调试某一程序段。
- ✦ **图标调色板:** 图标调色板可以将流程线上的图标用不同的颜色显示。应用时, 只要单击某个图标, 再用鼠标单击图标调色板中相应的颜色, 图标即被选中的颜色填充。当图标繁多时, 在设计窗口中查找某一图标比较麻烦, 此时可使同一类图标使用同一种颜色, 以便区分。

1.3 创作环境的对象

用 Authorware 创建多媒体制作的过程, 就是把各种图标按照各自具有的功能排列在流程线上的过程。Authorware 创作环境是分层的, 最初的层数为第 1 层, 如果在主流程线上有群组图标, 那么群组中的各图标为第 2 层, 依次类推。有关层次数显示在每个流程图屏幕的右上角。

如图 1.9 所示为一个多媒体应用程序的流程图。下面我们以这个流程图为例说明 Authorware 工作界面中的对象。

如果一个应用程序有 2 层, 其中【a】群组图标位于第 1 层, 双击打开【a】群组, 【图 2】位于图层 2 中, 如图 1.10 所示。

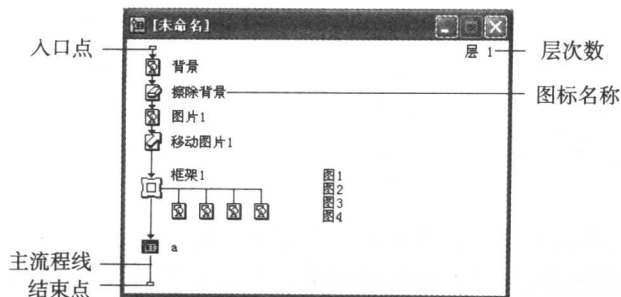


图 1.9 Authorware 创建环境中对象

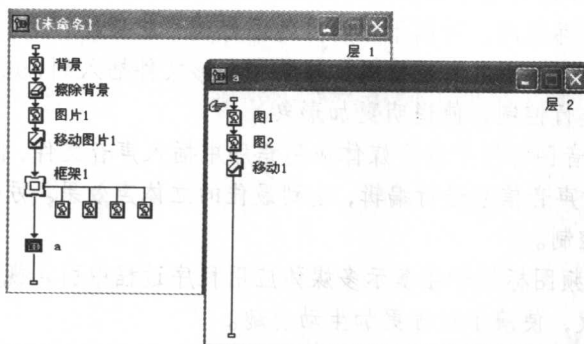


图 1.10 隶属关系的群组图标关闭的相互影响示意图

1.4 Authorware 7 程序的调试和退出

一个交互应用程序设计完成后，必须对整个程序进行调度，对有错误或不合理的地方进行修改调整。程序调试是交互应用程序设计中的重要一环。下面简单地介绍调试 Authorware 应用程序常用的一些方法。

1.4.1 使用【开始】和【停止】标志旗

前面已经介绍过，若在程序设计流程线上放置一个【开始】标志旗，则运行该应用程序时，Authorware 将从【开始】标志旗所在的图标处开始运行程序；当遇到【停止】标志旗时，程序将终止运行。标志旗功能给调度程序带来了方便。如果要调试应用程序的某一部分，可以在这部分的开头放置一个【开始】标志旗，在这部分结束位置放置一个【停止】标志旗，然后从【调试】菜单中选择【播放】命令运行这一部分，也可单击工具栏中的【运行】按钮，运行这一部分，等调试结束后再移走标志旗。

1.4.2 运行程序过程中进行修改

如果在调试程序的过程中，演示到某一步时发现要有要修改的地方，可以暂时打断程序的运行，等修改结束后再继续向下调试。