

Visual foxPro 3.0 使用技巧

Visual foxPro 3.0 使用技巧

丁 凯 程世忠 郑 云
赵宇飞 文光政 王志勇 编著

Visual foxPro 3.0

電子

B2-3

1



電子工業出版社

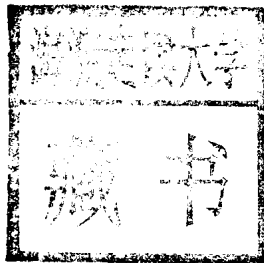
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

71.2311.132.3

6/1

Visual FoxPro 3.0 使用技巧

丁 凯 程世忠 郑 云 编著
赵宇飞 文光政 王志勇



电子工业出版社

036329

内 容 简 介

Visual FoxPro 3.0 是目前最新的数据库产品,它更新了数据库的概念,引入了可视化编程技术,支持面向对象的编程思想,简化了编程步骤,减轻了程序设计的工作量。

本书的内容共两篇,第一篇基本操作,是入门知识,包括 9 章,主要介绍 Visual FoxPro 的基础知识,让读者学会如何创建表并组织数据库,完成查询和生成报表的数据库管理工作。第二篇是程序开发指南,包括 15 章,由浅入深地介绍如何利用 Visual FoxPro 3.0 进行应用程序设计,如何利用面向对象的设计方法和 Visual FoxPro 提供的事件驱动模型来设计满足用户需要的应用程序。读者可以根据自己的情况,有选择地来阅读。无论是初学者还是熟练的数据库程序员,都能从本书中受益。

Visual FoxPro 3.0 使用技巧

丁 凯 程世忠 郑 云 编著
赵宇飞 文光政 王志勇
责任编辑 吴金生
特约编辑 西 联

*

电子工业出版社出版(北京市万寿路)
电子工业出版社发行 各地新华书店经销
中国农业出版社印刷厂印刷

*

开本:787×1092 毫米 1/16 印张:16.125 字数:256 千字

1996 年 10 月第 1 版 1996 年 10 月第 1 次印刷

印数:8000 册 定价:20.00 元

ISBN 7-5053-3542-1/TP·1435

前 言

微软公司的 Visual FoxPro 3.0 (VFP 3.0) 是目前最新的数据库产品, 它更新了数据库的概念, 引入了可视化编程技术, 支持面向对象的编程思想, 它是对以往数据库的继承和发展。

Visual FoxPro 3.0 的出现, 为数据库的设计者提供了强有力的工具软件, 简化了编程步骤, 减轻了程序设计的工作量, 规范了程序设计, 提高了程序质量。它模块化的数据库结构, 完整清晰的层次结构, 优美的界面, 无疑都会极大地提高数据库设计的效率和质量。有经验的用户将会发现 Visual FoxPro 3.0 较任何一种其它的数据库软件都具有不少独特的优点。鉴于 VFP 3.0 的先进性, 我们希望能将这一最新的数据库产品介绍给广大中国用户。

为能在有限的篇幅中提供更多的信息量, 我们综合了不同类型用户(数据库入门者, 以前接触过 FoxPro 2.5 或 Visual C⁺⁺、Visual Basic 的程序员)的经验。我们诚挚地希望有更多的用户能从本书中受益。我们也相信, 无论是初学者还是熟练的数据库程序员, 都有必要学习 Visual FoxPro 3.0 的编程思想和数据库概念, 它将给您以新的启示。

本书的内容分前后两大部分: 第一篇基本操作, 是入门知识, 着重介绍 Visual FoxPro 3.0 的环境, 让读者学会如何创建表并组织数据库, 完成查询和生成报表的数据库管理工作; 第二篇是程序开发指南, 由浅入深地介绍如何利用 Visual FoxPro 3.0 进行应用程序设计, 如何利用面向对象的设计方法和 Visual FoxPro 3.0 提供的事件驱动模型来设计满足用户需要的应用程序。用户可以根据自己的情况有选择地来阅读。

本书由丁凯、程世忠、郑云、赵宇飞、文光政、王志勇编著。参加本编写工作的还有武红、王文吉、黄涛、刘勇、史文军、胡立秋、杨冠、李进、王军等。由于时间仓促, 加上我们的水平有限, 书中难免有不足之处, 敬请批评指正。

目 录

第一篇 基本操作

第一章 概述

- 1.1 特点 (1)
- 1.2 系统需求 (2)
 - 1.2.1 Visual FoxPro 3.0 对操作系统的要求 (2)
 - 1.2.2 Visual FoxPro 3.0 对微机硬件的要求 (2)
- 1.3 系统安装 (2)
- 1.4 系统操作简介 (3)
 - 1.4.1 Microsoft Windows 的启动及使用 (3)
 - 1.4.2 Visual FoxPro 3.0 系统启动 (4)
 - 1.4.3 Visual FoxPro 3.0 系统使用 (5)
 - 1.4.4 退出 Visual FoxPro 3.0 系统 ... (11)

第二章 项目管理器

- 2.1 组织数据和文档 (13)
 - 2.2.1 创建项目管理器 (13)
 - 2.2.2 组织数据 (13)
 - 2.2.3 组织文档 (15)
- 2.2 定制项目管理器 (19)
- 2.3 设计器简介 (22)
- 2.4 浏览信息 (26)

第三章 数据库

- 3.1 表的建立 (31)
 - 3.1.1 创建或修改表结构 (31)
 - 3.1.2 管理表中的数据 (40)
- 3.2 排序 (47)
- 3.3 表索引 (47)
 - 3.3.1 建立索引 (47)
 - 3.3.2 察看排序结果 (49)
- 3.4 创建数据库 (50)
 - 3.4.1 DBC(数据库)概念的引入 (50)
 - 3.4.2 创建数据库 (51)
 - 3.4.3 设置数据库表中字段的属性 (51)

- 3.4.4 表的属性 (53)

- 3.4.5 数据库中表间关系的建立 (55)

第四章 视图操作

- 4.1 一般视图操作 (57)
 - 4.1.1 建立本地视图(Local View) (57)
 - 4.1.2 创建远程视图(Remote View) ... (62)
- 4.2 进一步的视图操作 (66)

第五章 查询

- 5.1 简单查询 (72)
 - 5.1.1 创建查询 (72)
 - 5.1.2 定制查询 (87)
- 5.2 复杂查询 (89)

第六章 报表设计

- 6.1 创建一个新报表(标签) (92)
- 6.2 插入报表控制 (96)
- 6.3 修改布局 (100)
- 6.4 定制报表布局 (101)
- 6.5 预览和打印报表 (104)
 - 6.5.1 预览报表 (104)
 - 6.5.2 打印技术 (105)
- 6.6 标签制作 (108)

第七章 可视化的屏幕生成

- 7.1 表单向导(Form Wizard) (110)
- 7.2 快速表单功能制作表单 (114)
- 7.3 表单设计器设计表单 (117)
- 7.4 定制表单 (120)

第八章 菜单设计

- 8.1 用户主菜单的建立 (122)
- 8.2 用户子菜单的建立 (127)
- 8.3 菜单项功能的建立 (130)
- 8.4 退出菜单编辑 (131)

第九章 数据通讯和数据共享

- 9.1 数据通讯 (134)
- 9.2 数据共享 (139)

9.2.1 复制和粘贴数据	(140)	9.2.3 链接或嵌入数据	(140)
9.2.2 创建邮件合并	(140)		

第二篇 开发指南

第十章 Visual FoxPro 3.0 快速入门

10.1 如何创建应用程序	(145)
10.2 使用命令和函数	(147)
10.3 编制应用程序	(148)

第十一章 Visual FoxPro 3.0 程序设计语言

11.1 数据和字段类型	(150)
11.2 表达式的操作符	(151)
11.3 程序控制	(153)
11.4 数据处理	(154)

第十二章 面向对象的程序设计

12.1 Visual FoxPro 3.0 中的类及对象	(156)
12.1.1 类	(156)
12.1.2 对象	(156)
12.1.3 Visual FoxPro 3.0 中的类体系	(156)
12.1.4 使用对象	(157)
12.2 在 Visual FoxPro 3.0 中定义类	(158)
12.2.1 定义类	(158)
12.2.2 定义方法和事件代码	(159)
12.2.3 定义完整的类	(160)

第十三章 事件驱动

13.1 什么是事件	(162)
13.2 如何处理事件	(163)

第十四章 表

14.1 表	(164)
14.1.1 表	(164)
14.1.2 表结构	(165)
14.1.3 触发器	(167)
14.1.4 修改表结构	(167)
14.2 使用表	(168)
14.2.1 增加记录	(168)
14.2.2 删除记录	(169)
14.3 使用索引	(169)
14.3.1 创建索引	(169)
14.3.2 使用索引	(170)
14.3.3 动态改变索引标识	(171)

14.3.4 其它索引文件	(171)
14.4 多表关联	(172)
14.4.1 工作区	(172)
14.4.2 关联表	(173)

第十五章 数据库

15.1 创建数据库	(175)
15.1.1 确定包含的表	(175)
15.1.2 确定表的字段	(175)
15.1.3 确定主关键字	(175)
15.1.4 确定关系	(175)
15.1.5 建立数据库	(176)
15.2 使用数据库	(177)
15.2.1 增加表	(177)
15.2.2 访问数据库	(177)
15.2.3 修改数据库	(177)
15.3 使用数据字典	(178)
15.3.1 存储过程	(178)
15.3.2 创建永久关系	(179)

第十六章 菜单

16.1 创建菜单	(180)
16.1.1 设计菜单	(180)
16.1.2 建立菜单	(180)
16.1.3 指定任务	(182)
16.1.4 使用初始化和清理代码	(182)
16.1.5 测试菜单	(183)
16.2 使用菜单	(183)

第十七章 表单

17.1 设计表单	(185)
17.1.1 创建表单	(185)
17.1.2 创建表单集	(186)
17.1.3 设置数据环境	(187)
17.2 处理对象	(188)
17.3 管理表单	(191)
17.3.1 设置属性和方法	(191)
17.3.2 设置对象特性	(191)
17.3.3 使用表单	(193)
17.3.4 运行表单	(193)

第十八章 控制

18.1 选项按钮	(196)
18.2 列表框和组合框	(197)
18.2.1 列表框和组合框	(197)
18.2.2 数据源	(198)
18.2.3 多列列表框	(199)
18.2.4 多项选择	(200)
18.2.5 使用图片	(200)
18.3 复选框	(200)
18.4 文本框	(201)
18.5 编辑框	(202)
18.6 下拉组合框	(203)
18.7 微调控制	(203)
18.8 命令按钮	(204)
18.9 定时器	(205)
18.10 显示控制	(206)
18.10.1 文本框	(206)
18.10.2 图象	(207)
18.10.3 标签	(207)
18.11 控制的高级特性	(208)
18.11.1 使用图片	(208)
18.11.2 使用拖动功能	(208)
18.11.3 使用页框	(209)

第十九章 类

19.1 创建类	(211)
19.1.1 基类	(211)
19.1.2 创建类	(212)

第二十章 工具条

20.1 工具条类	(213)
20.2 使用工具条	(215)

第二十一章 查询及报表

21.1 查询	(218)
---------------	-------

21.1.1 将结果输出到表或数组中	(218)
21.1.2 将结果输出到窗口中	(219)
21.2 报表	(219)
21.2.1 数据源	(219)
21.2.2 报表变量	(219)
21.2.3 报表输出	(220)

第二十二章 建立应用程序

22.1 创建项目	(222)
22.2 生成应用程序	(224)
22.3 调试应用程序	(224)
22.3.1 调试	(224)
22.3.2 跟踪	(225)
22.3.3 断点	(226)
22.4 优化应用程序	(226)
22.4.1 Rushmore 技术	(226)
22.4.2 可优化表达式	(227)
22.4.3 一般优化技巧	(227)

第二十三章 使用 OLE

23.1 设计 OLE 应用程序	(229)
23.2 使用 OLE 对象	(231)

第二十四章 Visual FoxPro 3.0 应用实例

24.1 系统设计	(233)
24.2 数据库设计	(234)
24.3 主菜单设计	(240)
24.4 项目设计	(243)
24.5 建立应用程序	(245)
24.5.1 职工档案	(245)
24.5.2 工资表	(245)
24.5.3 职工档案报表	(246)
24.5.4 工资报表	(248)
24.6 结束语	(249)

第一篇 基本操作

本篇全面介绍 Visual FoxPro 3.0 的入门知识,读者阅读本篇可以了解使用 Visual FoxPro 3.0 的基础知识,学会如何创建表并组织数据库,完成进行查询和生成报表的数据库管理工作。

第一章 概 述

1.1 特点

Visual FoxPro 3.0(简称 VFP 3.0)是微软公司 1995 年推出的最新数据库产品。Visual FoxPro 3.0 继承和发扬了以往 dBASE 数据库系列产品(dBASE、Clipper、Foxbase、FoxPro 等)的优秀之处,摒弃了它们的缺点(甚至改变了最基本的思想——数据库的概念),同时又与上述产品的所有语句和数据库及其他的文件结构兼容。它将可视化开发环境与为创建集成 Microsoft Office 和 Microsoft Back Office 系列的解决方案而提供的新工具结合在一起。它快速的应用程序开发和灵活的结构以及数据访问方面的进步,使它真正成为 Microsoft 可视化工具系列中的一员。Visual FoxPro 3.0 具有下列的新功能。

1. Visual FoxPro 3.0 更新了数据库的概念

传统的数据库模型是以二维表 DBF 作为一个完整的数据库,每一个 DBF 独自为一个数据库。而 Visual FoxPro 3.0 中,数据库的概念是若干个二维表、表间关系和触发器的集合。有关系的数据(DBF)被封装在一起作为一个数据库,没有关系的数据分属不同的数据库;原来的 DBF 变成了库中的一个表,不属于任何库的表称为 Free Table。关系清晰且处理方便。

新的数据库概念将表、表间关系及内部程序封装在一起,同时还定义了许多逻辑存在的数据子集,使用方便。同时,由于新的数据库概念的引入,Visual FoxPro 3.0 的数据库结构与 SQL 等标准结构统一,从而使数据交换和操作的实现更加方便、标准和合理。

2. Visual FoxPro 3.0 引入可视化编程技术

与 Visual Basic、Visual C++ 类同,Visual FoxPro 3.0 同样也采用了可视化编程技术,为屏幕、报表、菜单的编辑和调试提供了极大的灵活性,显著地提高了工作效率。

3. Visual FoxPro 3.0 使用面向对象的编程(OOP)思想

Visual FoxPro 3.0 改变了以往 dBASE 数据库设计中的结构化编程思想,采用面向对象编程,降低了数据库设计和维护的复杂程度。

4. Visual FoxPro 3.0 直接支持客户机/服务器结构

Visual FoxPro 3.0 直接支持客户机/服务器结构,为在网络中的应用提供了便利条件。

5. Visual FoxPro 3.0 系统使用 32 位方式

由于采用 32 位方式, Visual FoxPro 3.0 运算速度、运算及存储能力相应都提高了许多倍, 而且在 Windows NT 及 Windows 95 等 32 位操作系统中运行时, 系统也无需为它再准备虚拟的 16 位环境。

1.2 系统需求

1.2.1 Visual FoxPro 3.0 对操作系统的要求

Visual FoxPro 3.0 可以在 Windows 3.1、Windows For Workgroup、Windows 95、Windows NT 等操作系统下运行。如果是在 Windows 系统下运行, 必须是增强模式。

1.2.2 Visual FoxPro 3.0 对微机硬件的要求

(1) 386SX 以上的微机。否则 Windows 根本无法运行。

(2) 最少 8M 物理内存。Visual FoxPro 3.0 在运行中需要使用的物理内存和硬盘虚拟内存的总和在 12M 以上。我们知道, 过度使用虚拟内存会极大地降低系统运行速度, 减少硬盘寿命。因此建议计算机上最好有 8M 或 8M 以上的物理内存; 如果物理内存有 16M, 系统运行速度较为理想。

(3) 80M 以上的硬盘空间。Visual FoxPro 3.0 系统在安装完成后占用硬盘空间 67M, 为方便临时存取文件, 最好有 80M 以上的应用空间。

1.3 系统安装

由于 Visual FoxPro 3.0 系统在安装过程中将 Windows 系统升为 32 位, 并做了一系列的调整, 所以必须使用安装盘正确安装后才能运行, 简单的硬盘拷贝版本则不能运行。

第一步, 运行 Visual FoxPro 3.0 的安装文件后出现安装程序的欢迎界面。单击 OK(确定)即可继续进行安装。

如果中途因故需退出安装, 则单击 Exit Setup(退出安装)即可以退出安装程序。后续的安装步骤中情况类同。

如果需查看帮助信息, 则单击 Help(帮助)。

第二步, 输入姓名及工作单位, 待输入完毕后, 单击 OK(确定)即可继续。

第三步, 对第一次安装 Visual FoxPro 3.0 系统的用户。系统将确定系统安装的根目录及子目录, 在缺省条件下, 系统安装在根目录的 VFP 的子目录下。如果想安装在其它目录下, 则单击 Change Directory(改变目录)按钮, 即可以进行目录的更改。如果不想进行变动, 直接单击 OK(确定)即可。

第四步, 安装方式的选择。此时界面上出现三个有狐狸头的大按钮, 依次表示 Complete(完全安装)、Custom(选择安装)及 Laptop(minimum)(最小配置安装)。

一般情形下, 直接单击最上面的 Complete(完全安装)即可以进行整个系统的安装。

如果硬盘空间十分有限, 可以单击最下面的 Laptop(minimum)(最小配置)的安装方式, 系统仅仅安装运行 Visual FoxPro 3.0 所必须的文件。

对于较熟练的用户, 可以对系统进行有选择的安装。单击 Custom(选择安装)按钮, 用户可以根据各自的需求, 有选择地选取必要的组件来安装。这样一方面可以满足用户的使用要求, 另一方面又不致于耗费较大的硬盘空间。

第五步,选择 Visual FoxPro 3.0 系统所使用的 Windows 的程序组,其缺省的程序组如“Microsoft Visual FoxPro”,亦可改用其它 Windows 中已存在的程序组。确认后点 Continue (继续)钮继续进行安装。

至此,系统将按用户在前面步骤中所给定的设置自动自行安装,系统将提示用户一张一张地依次插入各软盘,直至安装结束。若中途需中止安装,则按 Cancel(取消)钮。

待最后一张盘安装完毕后,就完成 Visual FoxPro 3.0 的系统安装。一般要重新启动 Windows,以保证系统能正常运行。

1.4 系统操作简介

1.4.1 Microsoft Windows 的启动及使用

由于 Visual FoxPro 3.0 需在 Windows 的环境下运行,所以只有对 Windows 的使用有一定了解,才能对 Visual FoxPro 3.0 的操作得心应手。故首先对初次接触 Microsoft Windows 的用户简要介绍一下其功能及使用。

(1)在 DOS 命令提示符下启动 Windows

- 在系统提示符下,键入 win。
- 按 ENTER(回车)键。

则可以启动 Windows 工作环境,进入 Program Manager(程序管理器)中进行进一步的操作。

(2)Program Manager(程序管理器)简介

一般情况下,当 Windows 被激活以后,桌面(Desktop)上所显示的窗口即为 Program Manager(程序管理器)。窗口的大小及其在桌面上的位置均可以调节,也可以同时打开多个窗口,以利于信息的比较及共享。在 Windows 中,桌面上所有内容均在窗口中显示,但在 Windows95 中,因其为操作系统,所以会直接显示桌面。

在 Program Manager(程序管理器)窗口中,所有 Application(应用程序)及 Document(文档)均以 Icon(图标)表示,而且这些 Icon(图标)亦即其所代表的应用程序或文档一般按类别进行组织,形成程序组,程序组一般与应用程序相关。在缺省条件下,Visual FoxPro 3.0 系统安装程序建立一个名为 Microsoft Visual FoxPro 的组。

在 Program Manager(程序管理器)中可以打开所有程序组,进而启动其中的所有应用程序,包括 Visual FoxPro 3.0。应用程序的打开可以通过键盘操作进行,但在 Windows 环境下,应用鼠标双击应用程序图标的方法启动应用程序则显得更加容易。随着对鼠标应用的增加,会日益发现鼠标的应用在 Windows 中几乎是必不可少的。

(3)鼠标的使用

既然使用鼠标有如此的优越性,故有必要向初学者简要介绍一下鼠标的使用。鼠标用于控制屏幕上的指针。在平滑的平面上移动鼠标,屏幕上的指针与其同向运动,如果鼠标被移出了窗口,那么把它抬起再放下即可。只有在鼠标接触到光滑平面后,指针才能移动。指针只表明其在屏幕上的定位,它的移动不会影响文档内容。只有按动鼠标按钮时,才有可能在指针处有操作事件发生。

一般有以下四种基本的鼠标动作:

- Pointing(指向)——移动鼠标把指针放置某一项上。

- Clicking(单击)——指向屏幕上的某一项,快速按下并放开鼠标按钮。用于选择确认屏幕上的项或查阅文档。
- Double——Clicking(双击)——指向屏幕上某一项,快速按下并放开鼠标按钮,如是两次。对大部分操作而言,这是一方便的快捷键。
- Dragging(拖动)——按住鼠标按钮后再移动鼠标。

(4)退出 Microsoft Windows(程序管理器)

这里介绍一种快捷的退出方法:

- 按住 ALT 和 F4 键
- 当 Windows 出现要求确定信息时,按 ENTER(回车)键。

这样即可回到 DOS 状态下。

1.4.2 Visual FoxPro 3.0 系统启动

若用户已在 Windows 中正确安装了 Visual FoxPro 3.0 系统,那么可以按如下步骤启动 Visual FoxPro 3.0:

- 启动 Microsoft Windows,进入 Program Manager(项目管理器)窗口,如图 1-1 所示。

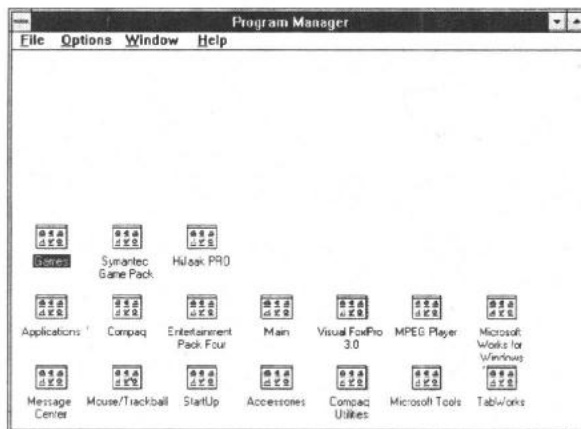


图 1-1 Windows 主屏

- 在此窗口中双击 Visual FoxPro 3.0 系统程序组图标,此时会弹出如图 1-2 所示的程序组窗口。

这时可以发现,有多个图标,这都是系统所提供的具有不同功能的应用程序。随着对系统本身了解的深入,用户会发现它们能提供很多有价值的信息。

- 在弹出的窗口中,双击有狐狸头的图标(如图 1-3 所示),这样即可进入 Visual FoxPro 3.0 系统了。

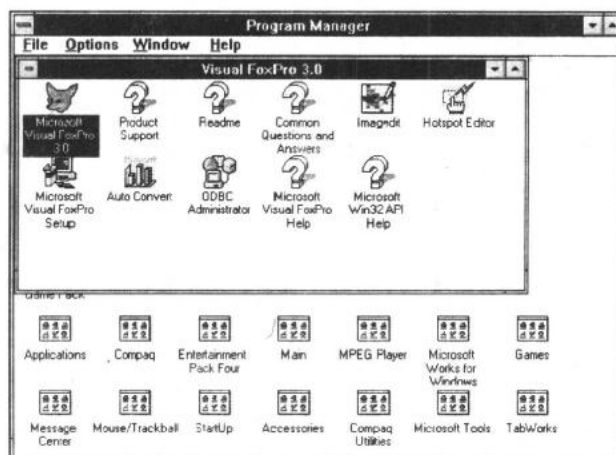


图 1-2 Program Manager(项目管理器)

1.4.3 Visual FoxPro 3.0 系统使用

1. 使用帮助

如图 1-4 所示,在 Microsoft Visual FoxPro 程序组中有几项帮助信息。



图 1-3 Visual FoxPro 3.0 执行程序图标

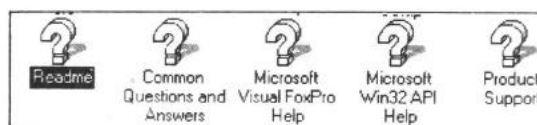


图 1-4 帮助信息

- Readme
- Common Questions and Answers
- Microsoft Visual FoxPro Help
- Microsoft Win32 API Help
- Product Support

上述帮助可以通过键盘选择或双击鼠标来查看。

启动 Visual FoxPro 3.0 后,应使用联机帮助来查找帮助信息。Microsoft Visual FoxPro Help 是一个完整的联机帮助,用户应从以下几个方面来了解帮助信息。

(1) 取得帮助信息的方法

- 从 Help(帮助)菜单中选择 Contents(内容)进入帮助系统。
- 在对话框中时,通过按 F1 键进入帮助系统。

(2) 显示 Help(帮助)主题列表

- 如图 1-5 所示,从 Help(帮助)菜单中选择 Contents(内容)。单击 Contents(内容)命令,显示如图 1-6 所示的 Visual FoxPro Help Contents 窗口。

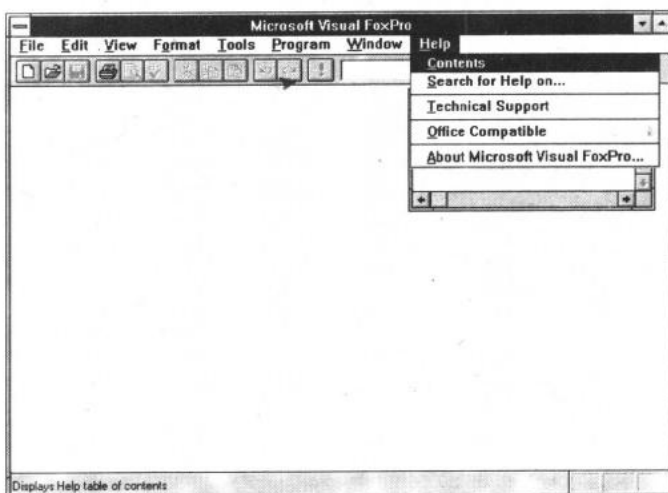


图 1-5 帮助信息查看示例

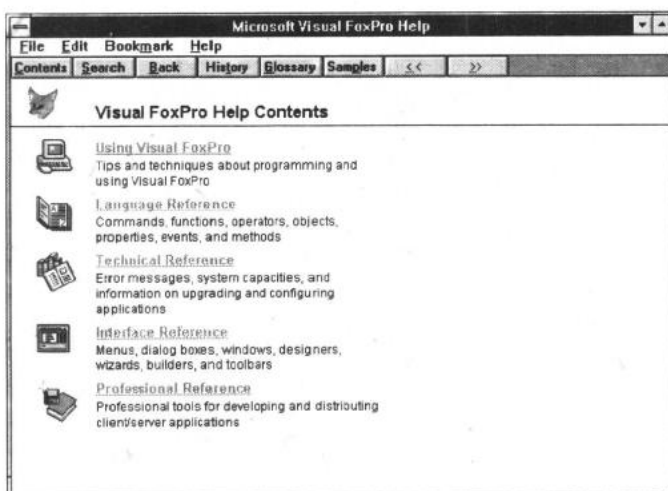


图 1-6 弹出的帮助信息主题界面

- 单击带有下划线的项,主题窗口中将显示弹出式主题,得到相应主题的帮助信息。这个窗口提供了主题的定义,或者是可以选择的其它主题,如图 1-7 所示。

和 Windows 一般的窗口操作相同,用户可以通过鼠标改变 Help(帮助)窗口的大小、移动和滚动窗口,以利于查看信息。同时,为了在工作时即时查看帮助信息,也可以通过操作鼠标和热键在 Visual FoxPro 3.0 应用程序和帮助信息之间进行切换。

弹出式主题是一个分层结构的视图。若主题前面是一个“+”号,表示在它下面一级还有内容;若主题前面是一个“-”号,表示下一级的内容全部显示出来了。单击“+”号,会显示下一级内容,单击“-”号,将本级内容折起。有的主题前有一方形图标,单击后弹出如图 1-8 所示的检索框。

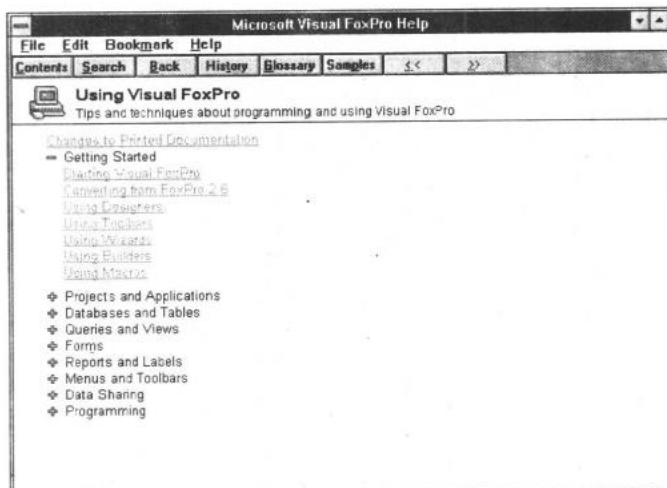


图 1-7 其它主题

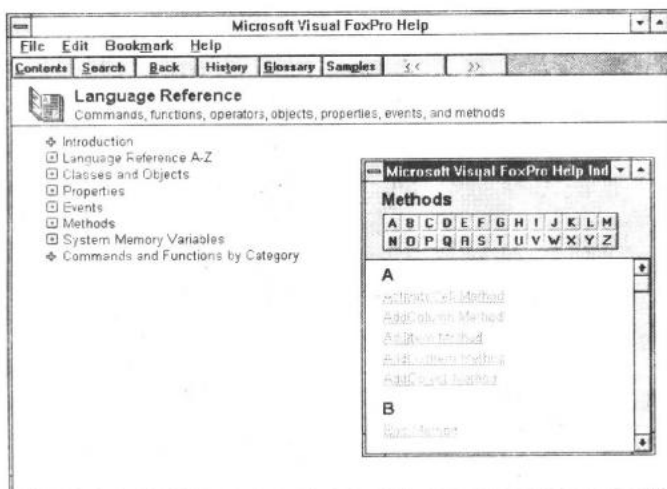


图 1-8 检索框

- 单击 Help(帮助)窗口中的 Back(回撤)按钮,如图 1-9 所示,屏幕将返回上一个帮助主题。

(3) 取得关于具体主题的帮助

Search(搜索)功能通过一个或多个 Keyword(关键字),可以迅速检索到需要获得帮助的主题。如果用户知道要获得的帮助的命令或项,就可以直接找到主题。查询步骤如下:

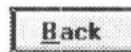


图 1-9 Back(回撤)按钮

- 按 F1 键,弹出如图 1-10 所示的 Help(帮助)窗口。
- 单击 Search(搜索)按钮。
- 在 Search(搜索)对话框中键入要查询的主题。

如图 1-11 所示,以上步骤的执行结果与从 Help(帮助)菜单中选择 Search for Help on (搜索帮助主题)相同。

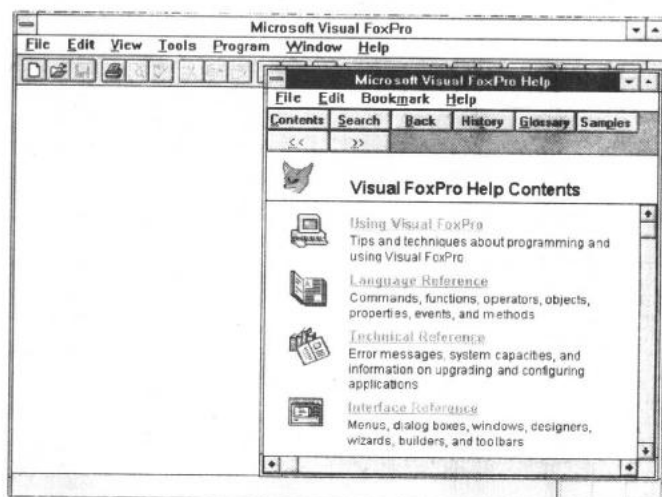


图 1-10 Search(搜索)窗

- 选择 Show Topics(搜索主题)按钮。
- 当要查询的主题出现在 Search(搜索)对话框的底部时,单击 Go To(转向)按钮。弹出如图 1-11 所示的帮助信息。

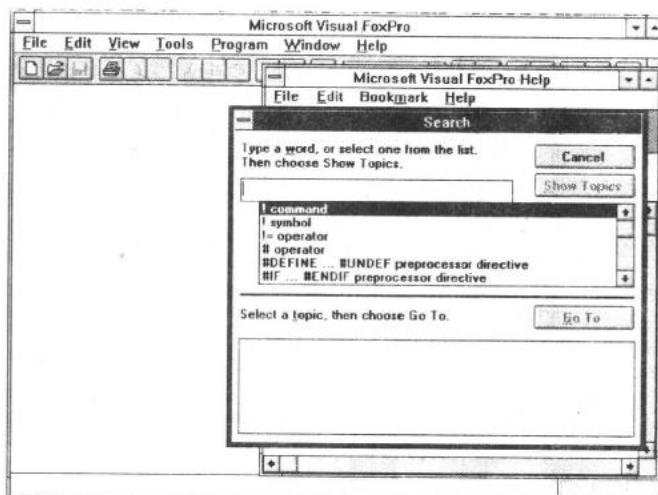


图 1-11 Search(搜索)对话框

(4)退出帮助

信息查询结束后,双击 Help(帮助)窗口左上角的控制菜单框,关闭 Help(帮助),返回应用程序窗口。

2. Visual FoxPro 3.0 系统环境

使用 Visual FoxPro 3.0 的方法大体有两种:在命令窗口中键入命令;用菜单和对话执行操作。第一种方法反映了数据库软件的早期历史,在图形环境出现之前,数据库用户通常是开发人员和程序员;第二种方法掌握起来较容易,使用菜单和对话,可以访问 Visual

FoxPro 3.0 中所有的特征,无需记住繁复的命令。

(1) Visual FoxPro 3.0 窗口的使用

同 Windows 的基本操作类似, Visual FoxPro 3.0 可以同时打开多个不同类型的窗口,完成各种不同的任务。每个窗口都可以在工作面上任意缩放、恢复和移动。通过激活某一窗口,能很快地完成下一个任务。这是多窗口同时工作的优势。最常用到的两个窗口,如图 1-12 所示。

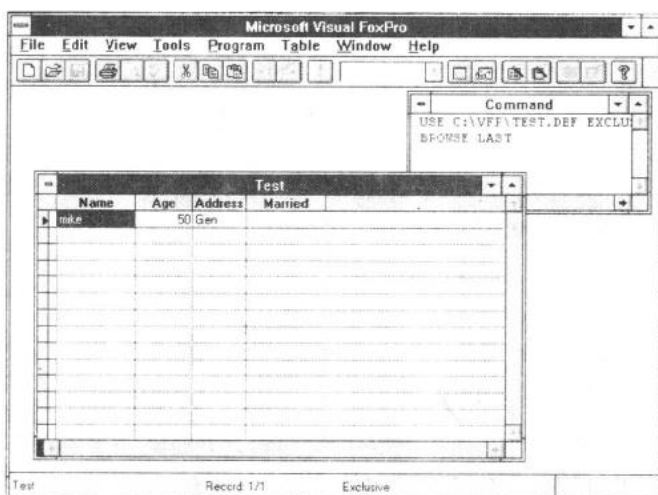


图 1-12 常用窗口

- Browse(浏览窗口)——观看数据库内容的窗口。
- Command(命令窗口)——键入命令、执行操作。有些情况下,命令窗口能提供额外的特征和灵活性。

Visual FoxPro 3.0 的许多高效工具,也是在窗口中工作的。这些工具包括:Report Designer(报表设计器)、Menu Designer(菜单设计器)、Project Manager(项目管理器)等。这些内容将在后面章节中分别介绍。

(2) 弹出式菜单的使用

弹出式菜单和对话框提供了与命令窗口同样的特征和功能,是一种较为简捷和直观的方式。在 Visual FoxPro 3.0 中,菜单和命令都参照 Microsoft Windows 的惯例。菜单条横跨屏幕顶部,单击菜单项,命令(选项)、列表(弹出式菜单)就会出现。要选择某个选项,就单击菜单名,打开弹出式菜单,然后选择选项。

当需要向被执行的选项提供信息时,屏幕上出现对话框。在对话框中输入信息或做出选择后,单击 OK(确定)按钮,或按 Enter(回车)键执行选项。而选择 Cancel(取消)按钮,或按 ESC 键,都将关闭对话,取消操作。图 1-13 显示 Visual FoxPro 3.0 菜单条和弹出式菜单。

一些选项可以通过键入简捷键组合的方式来使用。简捷键显示在选项名的右侧。用户在熟悉菜单和选项后,可以通过简捷键的使用节省时间。另外,大部分选项有键盘等效键,如果不使用鼠标,那么可以按 ALT 和菜单条上带有下划线的字符进行选择。当弹出式菜单出现时,可以很简单地键入带下划线的字符,从弹出式菜单中选择该项。

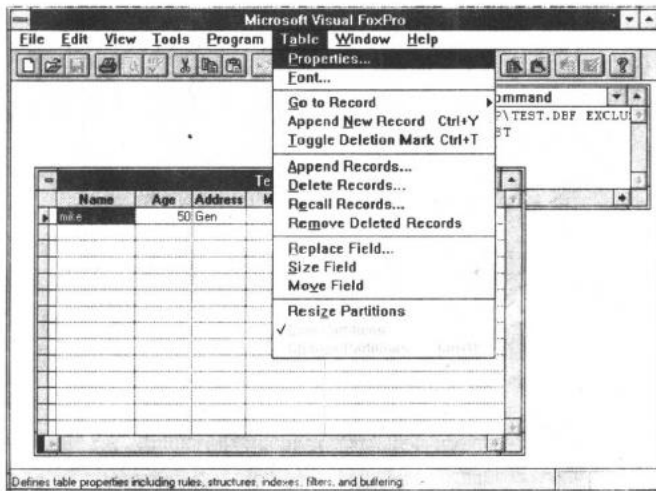


图 1-13 菜单和弹出式菜单

如果选项变暗灰,说明该项不可用,即在当前状况下无法使用该选项。选项左边出现✓,说明这个选项已被选中。如果想不选择选项,请再次单击菜单名。

值得注意的是:弹出式菜单中的选项列表将根据当前窗口类型的不同而改变。

(3) 使用对话框

如果选择了后面带有“...”的项,即可弹出相应的对话框,以提供更多的信息。根据不同的对话框,可以键入不同的内容,或从一组选项中选择。

例如,从 View(察看)菜单中选择 Toolbars(工具条)选项,就显示 Toolbars(工具条)对话框。在此对话框中,可以指定所需的工具种类。图 1-14 所示为 Toolbars(工具条)对话框。

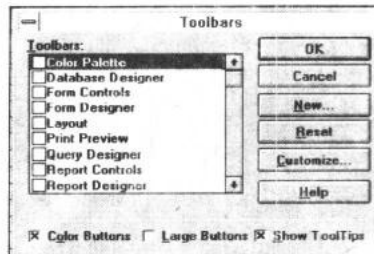


图 1-14 Toolbars(工具条)对话框

每个对话框至少具有以下几项控制项中的一个,它们可以帮助用户了解输入执行选项所需的信息。

- 命令按钮——选择命令按钮可以执行一个操作,或显示更多的选项。如果按钮颜色暗灰,即在此状况下无法激活。命令按钮后面带有“...”就表示将会有更多的选项。选择 OK(确定)按钮执行这个操作,或选择 Cancel(取消)按钮可以取消这个操作。
- 文本框——键入的信息显示在文本框中。
- 列表——列表中显示可选项。用滚动条来查看列表中的所有可选项。
- 单选钮——单选钮的中央有一个黑点,可以通过鼠标或是 TAB 键移动所选中的选项。从一组单选钮中一次只能选择一个选项。
- 复选框——可以一次选择若干个选项。在 VFP 中,单击那些带有“...”的复选框时,将会显示对话框。

(4) 选择对话框选项

用户在熟悉 VFP 后,可以用键组合 ALT+带有下划线的字母来实现,在对话框中单击