

Microsoft Windows 3.0 手册

Windows 3.0

用户指南

赵海	熊桂喜	编译
魏彬	胡俊	
田子钧	李振格	审校

清华大学出版社

6.7

✓

Microsoft Windows 3.0 手册

Windows 3.0 用户指南

赵海 熊桂喜 编译
魏彬 胡俊
田子钧 李振格 审校

清华大学出版社

内 容 简 介

本书完整地介绍了 Windows 3.0 的功能特点及其使用方法。全书共分四个部分：

第一部分：Windows 基础。详细说明了 Windows 的基本功能结构和使用 Windows 的基本技能，重点介绍了程序管理器、文件管理器、控制面板、打印控制器的功能及使用方法。第二部分：Windows 的工具。介绍了 Paintbrush、Write、Terminal 等常用的 Windows 的工具软件。第三部分：Windows 的高级技术。介绍了 Windows 3.0 的一些高级功能，如任选项、各种内存模式、优化窗口、网络等的设置和使用。第四部分：附录。

本书为 Windows 3.0 手册的第一本，内容丰富、论述准确、资料翔实、图文并茂，是计算机软硬件开发人员和操作人员使用 Windows 3.0 和进行微机操作（字处理、使用图形图像、通信等）的必备操作参考手册。计算机专业师生也可通过本书学习和研究窗口软件及其应用。

(京)新登字 158 号

JS254/31
22

Microsoft Windows 3.0 手册

Windows 3.0 用户指南

赵 海 熊桂喜 编译

魏 彬 胡 俊

田子钧 李振格 审校

☆

清华大学出版社出版

北京 清华园

清华大学印刷厂印装

新华书店总店科技发行所发行

☆

开本：787×1092 1/16 印张：21.75 字数：514 千字

1991 年 5 月第 1 版 1992 年 3 月第 3 次印刷

印数：18001—28000

ISBN 7-302-00856-6/TP·308

定价：11.00 元

前 言

Windows 3.0 的推出,使得操作计算机(特别是 PC 机)的方法和软件开发过程发生了革命性的变化。

Windows 3.0 是一个图形窗口操作环境软件,它使得 PC 机的面目焕然一新。它提供了一种不同于以往的命令式操作手段,计算机的操作是通过诸如“对话”、“肖像”、“菜单”等图形画面和符号的操作来完成的。与 DOS 操作系统相比,Windows 3.0 是一个功能更强的图形操作环境,它有如下的功能和特点:

全新的、漂亮的图形操作界面,使 PC 机易于掌握、易于使用;

多任务运行,各任务之间既易于转换,又可方便地交换信息;

突破 DOS 内存 640KB 限制,提供了实模式、标准模式、386 增强模式等操作模式,提供了虚存管理能力,内存最大可达 16M;

提供了程序管理器、文件管理器、打印管理器、控制面板等功能强大、操作方便的管理工具,可完成任务、文件、输出设备等并行管理工作;

提供了多个方便的功能强大的应用程序:字处理器 Write,画图软件 Paintbrush,终端通讯软件 Terminal 等;

提供了一套完整的桌面办公用具:计算器(Calculator)、日历(Calendar)、卡片文件(Card-file)、时钟(Clock)、便笺(Notepad)、记录器(Recorder)等。

Windows 3.0 应用软件开发工具包 SDK,为在 Windows 3.0 环境下开发出具有窗口特点和功能的应用软件提供了各类工具、资源、函数库和数据结构。在 Windows 3.0 下使用 SDK 进行应用程序开发与以往的在 DOS 下进行的常规软件开发过程不一样,它可使用 SDK 提供的各种编辑、管理、编译、连接、调试、观察、帮助等工具,使软件开发工作不仅可以在源程序级进行调试并使用各类开发工具,而且可使用 Windows 3.0 提供的诸如菜单、对话框、肖像、控制、Help 等资源,并可自己进行设计,最终开发出的软件也具有 Windows 风格,方便好用、功能强大、运行效率高。不仅如此,在 Windows 下开发应用程序可以充分地利用机器资源,例如,调试过程可在 80386 的保护方式下的源程序级并以窗口方式进行。

因此,使用好 Windows 3.0 及其开发软件包 SDK,对使用好 PC 机,提高其使用效率,对缩短软件开发周期,减少软件出错,开发出高质量的、用户界面良好的应用软件,都有十分重要的意义。

我们在清华大学出版社编辑部的大力支持下,编译了这套 Windows 3.0 手册,介绍 Windows 3.0 的使用以及如何在 Windows 3.0 下使用软件开发工具包 SDK 进行应用程序设计。全套手册包含如下内容的四本书:

《Windows 3.0 用户指南》:详细介绍如何安装、设置、使用 Windows 3.0;在 Windows 3.0 下使用各类管理工具和实用软件;在 Windows 3.0 下运行各类应用程序。

《Windows 3.0 软件开发指南(一)——应用程序设计》:介绍了如何使用 Windows 3.0 应用程序设计接口(API)进行应用程序设计。内容包括如何使用 Windows 函数、资源、设备、

控制、消息和数据结构,设计出具有 Windows 风格的、高性能的、可靠的应用程序。特别是涉及了一些高级程序设计内容和多语言、内存管理和动态数据交换、打印以及其它高级设置等内容。

《Windows 3.0 软件开发指南(二)——开发环境及工具》:介绍在 Windows 3.0 下使用 SDK 进行应用程序设计时的开发环境及可用的程序及资源编译工具;资源编辑及管理工具;程序调试、优化,信息、消息管理及监视工具以及 Help 工具。

《Windows 3.0 软件开发指南(三)——库函数及数据结构》,详细介绍了在 Windows 应用程序开发时使用到的程序接口(API)的众多函数、消息和数据结构的完整内容。

全套手册深入细致地介绍了 Windows 3.0 的全部使用特点及技巧,以及在 Windows 3.0 下开发应用软件的方法、工具,需查阅的全部信息。内容详尽,图文并茂。

在这套工具书中,“用户指南”一书适用于各类 PC 机的操作人员、开发人员、系统维护人员,通过本书,可以更好地、更方便地、更有效地使用 PC 机及其软件。“软件开发指南”的三本书是在 PC 机上通过 Windows 3.0 进行应用程序开发的程序员所必备的参考资料,也是其它软件设计人员了解新的软件设计思想和方法的技术参考书。

全套丛书由熊桂喜、赵海等从事 Windows 应用软件开发人员编译而成。由熊璋、田子钧、王先之等从事应用软件研究的人员主审。刘源对本书的出版也给予了热情支持。本书在编译过程中,还得到北航计算机系其他众多老师的热情支持和帮助。此外,还要特别感谢清华大学出版社第二编辑室的全体老师,没有他们的热情帮助和辛勤劳动,本丛书是不可能在此如此短的时间内编译完成的。

由于编译者水平有限,加上时间仓促,书中难免有不少缺点和错误,欢迎广大读者给予批评和指正。

编译者

1991年3月于北京航空航天大学计算机系

目 录

引言	1	§ 2.5.7 退出应用程序	45
第一章 Windows 的安装和启动	11	§ 2.6 文档的操作	45
§ 1.1 利用 Setup 安装 Windows	11	§ 2.6.1 打开文档和文件	45
§ 1.2 启动 Windows	12	§ 2.6.2 保存文档和文件	46
§ 1.3 退出 Windows	13	§ 2.6.3 文档窗口间的切换	46
§ 1.4 系统信息的使用	15	§ 2.6.4 文档窗口的安排	46
第二章 基本技能	16	§ 2.6.5 文本操作	46
§ 2.1 Windows 的基本组成	16	§ 2.7 Windows Help 的使用	49
§ 2.1.1 两种窗口	17	§ 2.7.1 启动 Help	49
§ 2.1.2 窗口的组成部分	19	§ 2.7.2 Help 菜单的使用	49
§ 2.1.3 三种肖像	20	§ 2.7.3 在 Help 中查找信息	50
§ 2.2 菜单操作	22	§ 2.8 基本技能实践	52
§ 2.2.1 选取和撤销菜单	22	第三章 程序管理器	53
§ 2.2.2 选择菜单命令	23	§ 3.1 什么是程序管理器	53
§ 2.2.3 使用控制菜单	23	§ 3.2 对应用分组的操作	54
§ 2.3 对话框的使用	26	§ 3.2.1 打开分组窗口及其收缩 为肖像	55
§ 2.3.1 移动对话框	27	§ 3.2.2 修改分组窗口大小	55
§ 2.3.2 在对话框内的移动	27	§ 3.2.3 重新安排分组窗口	56
§ 2.3.3 选取任选项	27	§ 3.2.4 安排肖像	57
§ 2.3.4 取消对话框	32	§ 3.2.5 建立与删除分组	58
§ 2.4 窗口操作	32	§ 3.2.6 修改分组的内容	59
§ 2.4.1 移动窗口、肖像和 对话框	32	§ 3.3 通过程序管理器启动应用程序	64
§ 2.4.2 改变窗口大小	32	§ 3.3.1 从分组中启动 应用程序	64
§ 2.4.3 使用卷滚条	35	§ 3.3.2 从应用程序中返回到程序 管理器	64
§ 2.4.4 关闭窗口	36	§ 3.4 退出程序管理器	65
§ 2.5 运行应用程序	37	第四章 文件管理器	66
§ 2.5.1 运行两个或多个应用 程序	37	§ 4.1 什么是文件管理器	66
§ 2.5.2 启动应用程序	37	§ 4.2 启动文件管理器	66
§ 2.5.3 应用程序窗口间 的切换	40	§ 4.3 目录树的使用	67
§ 2.5.4 应用程序窗口和肖像 的安排	41	§ 4.3.1 改变磁盘驱动器	68
§ 2.5.5 通过剪接板在应用程序间 传递信息	41	§ 4.3.2 使用网络磁盘 驱动器	68
§ 2.5.6 从非当前应用程序中 取得信息	45	§ 4.3.3 改变目录	70
		§ 4.3.4 目录展开	71
		§ 4.3.5 目录收缩	71

§ 4.4	使用目录窗口	72	§ 5.3.1	显示工作台面的 图案	95
§ 4.4.1	打开目录窗口	72	§ 5.3.2	显示用户所用 的壁纸	97
§ 4.4.2	选择打开目录窗口	73	§ 5.3.3	修改肖像间的间隔	98
§ 4.4.3	置换当前目录窗口的 内容	74	§ 5.3.4	修改网格	98
§ 4.4.4	改变显示在目录窗口 中的信息	74	§ 5.3.5	修改边框宽度	98
§ 4.4.5	安排目录窗口	77	§ 5.3.6	设置光标闪烁频率	99
§ 4.4.6	更新目录窗口	77	§ 5.4	安装打印机	99
§ 4.4.7	关闭目录窗口	77	§ 5.4.1	安装打印机驱动 程序	99
§ 4.5	处理文件和目录	77	§ 5.4.2	选择打印机端口	101
§ 4.5.1	命名文件和目录	78	§ 5.5	配置打印机	102
§ 4.5.2	创建目录	78	§ 5.5.1	选取打印机	103
§ 4.5.3	查找文件和目录	78	§ 5.5.2	设置打印任选项	103
§ 4.5.4	选择文件和目录	80	§ 5.5.3	选取当前可使用 的打印机	105
§ 4.5.5	扩展选择	80	§ 5.5.4	选取缺省打印机	106
§ 4.5.6	取消选择	82	§ 5.5.5	选取 Timeout 任选项	106
§ 4.5.7	移动、拷贝文件 和目录	82	§ 5.6	连接网络打印机	107
§ 4.5.8	删除文件和目录	84	§ 5.7	消除已安装的打印机	108
§ 4.5.9	抑制确认信息	84	§ 5.8	不用打印管理器的打印	109
§ 4.5.10	将文件和目录换名	85	§ 5.9	配置通讯端口	110
§ 4.5.11	打印文件	85	§ 5.10	设置网络任选项	110
§ 4.5.12	设置文件属性	86	§ 5.11	增加与删除字库	111
§ 4.5.13	应用程序的 文档归类	86	§ 5.11.1	字库是什么?	111
§ 4.6	用文件管理器启动应用程序	87	§ 5.11.2	在屏幕上观察 字体	111
§ 4.7	维护磁盘	88	§ 5.11.3	增加字体	111
§ 4.7.1	格式化软盘	88	§ 5.11.4	删去字体	112
§ 4.7.2	制作系统软盘	89	§ 5.12	设置国际任选项	112
§ 4.7.3	软盘拷贝	89	§ 5.12.1	基本设置	112
§ 4.7.4	标识磁盘	90	§ 5.12.2	日期格式	113
§ 4.8	退出文件管理器	90	§ 5.12.3	时间格式	114
第五章 控制面板		91	§ 5.12.4	货币格式	115
§ 5.1	启动控制面板	91	§ 5.12.5	数字格式	115
§ 5.2	调整工作台面颜色	92	§ 5.13	调整鼠标器的使用	116
§ 5.2.1	选取已存在 的颜色	92	§ 5.14	设置系统日期和时间	117
§ 5.2.2	改变已存在的 颜色配制	93	§ 5.15	调整键盘速度	117
§ 5.2.3	定义用户所用 的颜色	94	§ 5.16	控制声音	118
§ 5.3	选取工作台面的任选项	95	§ 5.17	设置在 386 增强模式下 运行的任选项	118
			§ 5.17.1	处理设备争用	118

§ 5.17.2 设置多任务 任选项	119	§ 7.2.1 在文档内移动	134
第六章 打印管理器	121	§ 7.2.2 选择正文	135
§ 6.1 从 Windows 应用程序中打印	121	§ 7.2.3 查找与修改字符串	136
§ 6.2 从非 Windows 应用程序中打印	121	§ 7.2.4 插入任选的连字符	138
§ 6.3 用打印管理器打印	121	§ 7.2.5 在 Write 中编辑图画	138
§ 6.3.1 查看打印队列	121	§ 7.2.6 对文档分页	139
§ 6.3.2 改变队列的顺序	123	§ 7.3 组织文档格式	141
§ 6.3.3 暂停和恢复打印	123	§ 7.3.1 格式化字符	141
§ 6.3.4 从打印队列中删除 文件	123	§ 7.3.2 改变字体和字体 尺寸	143
§ 6.3.5 改变打印速度	124	§ 7.3.3 段落格式的组织	144
§ 6.3.6 显示打印管理器 信息	124	§ 7.3.4 整个文档格式的 组织	148
§ 6.3.7 显示时间/日期和 文件大小	125	§ 7.4 管理 Write 文件	152
§ 6.3.8 打印管理器的退出	125	§ 7.4.1 打开一个 Microsoft Word 文档	152
§ 6.4 在网络上打印	126	§ 7.4.2 打开一个 Windows 正文文件	152
§ 6.4.1 查看整个网络队列	126	§ 7.4.3 打开一非 Windows 正文文件	152
§ 6.4.2 查看其它网络队列	126	§ 7.4.4 保存文档	153
§ 6.4.3 手工改变网络队列的 状态	127	§ 7.4.5 制作备份	153
§ 6.4.4 自动改变网络队列 状态	127	§ 7.5 打印文档	153
§ 6.4.5 不使用打印管理器	128	第八章 Paintbrush(画笔软件)	155
§ 6.5 打印到文件中	129	§ 8.1 使用鼠标器或键盘来画图	115
§ 6.6 出现错误时	129	§ 8.2 Paintbrush 窗口	155
§ 6.6.1 打印机完全不打印	129	§ 8.2.1 确定画图区尺寸	156
§ 6.6.2 打印机走纸但没有 打印	130	§ 8.2.2 扩大画图区	157
§ 6.6.3 能打印,但格式 不正确	130	§ 8.2.3 在一幅大图画中 移动	157
§ 6.6.4 打印结果混乱	130	§ 8.2.4 浏览图画	158
§ 6.6.5 两个文件的打印结果 混杂在一起	131	§ 8.3 生成一幅简单的图画	158
§ 6.6.6 激光打印机不打印硬字库 或软字库	131	§ 8.3.1 选择背景颜色和 前景颜色	159
§ 6.6.7 打印机丢失正文	131	§ 8.3.2 选择画线宽度	159
§ 6.6.8 只打印部分内容	131	§ 8.3.3 选择和使用画图 工具	160
§ 6.6.9 画图时丢失线	132	§ 8.3.4 基本的图形编辑	160
第七章 字处理软件(Write)	133	§ 8.4 输入正文	161
§ 7.1 建立文档	133	§ 8.4.1 选择 Text 工具	161
§ 7.2 编辑操作	134	§ 8.4.2 选择字体和字体 尺寸	162
		§ 8.4.3 设置风格任选项	163

§ 8.4.4	输入和定位正文	163	§ 8.9.1	打印图画的一部分	184
§ 8.4.5	基本的正文 编辑操作	164	§ 8.9.2	设置页边距	184
§ 8.5	使用 Paintbrush 的工具来作图	164	§ 8.9.3	打印书眉和脚注	185
§ 8.5.1	切块工具	165	§ 8.9.4	改变打印机	185
§ 8.5.2	喷枪	166	第九章 Terminal(终端仿真程序)		186
§ 8.5.3	正文工具	167	§ 9.1	启动之前	186
§ 8.5.4	颜色擦除器	167	§ 9.1.1	硬件需求	186
§ 8.5.5	擦除器	168	§ 9.1.2	远程计算机的 通信设置	186
§ 8.5.6	着色滚筒	168	§ 9.2	第一次对话	186
§ 8.5.7	刷子	169	§ 9.3	启动 Terminal	187
§ 8.5.8	曲线	170	§ 9.4	准备连接	188
§ 8.5.9	直线	172	§ 9.4.1	打开 Terminal 窗口	188
§ 8.5.10	方框和填充方框	172	§ 9.4.2	输入电话号码	188
§ 8.5.11	圆角框和填 充圆角框	173	§ 9.4.3	设置终端仿真	189
§ 8.5.12	圆/椭圆和填充圆/ 填充椭圆	174	§ 9.4.4	指定终端选择	189
§ 8.5.13	多边形和填充 多边形	174	§ 9.4.5	指定通信设置	191
§ 8.6	编辑图画	175	§ 9.4.6	改变调制解调器的 命令设置	191
§ 8.6.1	使用擦除器	176	§ 9.5	指定功能键	192
§ 8.6.2	切割和复制切块	176	§ 9.5.1	显示和隐藏功能键	194
§ 8.6.3	移动切块	176	§ 9.5.2	使用 Timer Mode 计时对话	194
§ 8.6.4	延伸切块	176	§ 9.6	与远程计算机进行连接	195
§ 8.6.5	拷贝切块	176	§ 9.7	传输文件	195
§ 8.6.6	在快速缩小模式下移动、 延伸和拷贝切块	177	§ 9.7.1	建立文件传输	195
§ 8.6.7	透明与不透明粘接和 延伸	177	§ 9.7.2	发送正文文件	197
§ 8.6.8	保存切块	178	§ 9.7.3	接收正文文件	198
§ 8.6.9	从磁盘中恢复切块	178	§ 9.7.4	查看正文文件	200
§ 8.7	高级 Paintbrush 特性	179	§ 9.7.5	发送二进制文件	200
§ 8.7.1	缩小与放大切块	179	§ 9.7.6	接收二进制文件	201
§ 8.7.2	倒转切块	179	§ 9.8	在 Terminal 窗口中使用正文	202
§ 8.7.3	反转切块内的颜色	180	§ 9.8.1	往剪接板上 拷贝正文	202
§ 8.7.4	倾斜切块	180	§ 9.8.2	发送剪接板的内容	202
§ 8.7.5	精确定位	180	§ 9.8.3	发送所选择的正文	202
§ 8.7.6	利用 Zoom In 命令进行 编辑操作	181	§ 9.8.4	选择所有正文	203
§ 8.7.7	生成特定颜色	181	§ 9.8.5	清除缓冲区	203
§ 8.8	利用 Paintbrush 文件来工作	182	§ 9.9	打印	203
§ 8.9	打印图画	183	§ 9.9.1	建立打印机	203
			§ 9.9.2	打印到来的正文	203
			§ 9.9.3	打印所选择的正文	204
			§ 9.10	终结通信对话	204

§ 9.10.1	保存设置文件	204	卡片	226	
§ 9.10.2	断开与远程计算机的连接	204	§ 10.3.3	在卡片间移动	226
§ 9.10.3	退出 Terminal	204	§ 10.3.4	编辑卡片正文	227
§ 9.11	故障诊断	205	§ 10.3.5	恢复卡片	228
§ 9.11.1	调制解调器不拨号	205	§ 10.3.6	删除卡片	228
§ 9.11.2	接线员中断呼叫	205	§ 10.3.7	复制卡片	229
§ 9.11.3	调制解调器进行了拨号但不接通	205	§ 10.3.8	管理 Cardfile 文件	229
§ 9.11.4	不能发送或接收正文文件	205	§ 10.3.9	打印 Cardfile 文件	230
§ 9.11.5	不能使用二进制的方法进行发送或接收	206	§ 10.3.10	自动拨号	230
§ 9.11.6	对到来的文件或键盘输入不能进行打印	206	§ 10.4	时钟	231
第十章 附件(桌面办公用具)		207	§ 10.5	便笺	232
§ 10.1	计算器	207	§ 10.5.1	使用正文	232
§ 10.1.1	使用标准计算器	207	§ 10.5.2	管理便笺文件	234
§ 10.1.2	执行计算	207	§ 10.5.3	打印便笺文件	235
§ 10.1.3	使用计算器的存储器	208	§ 10.6	记录器	235
§ 10.1.4	用剪接板使用计算器	209	§ 10.6.1	记录简单的宏	236
§ 10.1.5	标准计算器功能	209	§ 10.6.2	重现宏	238
§ 10.1.6	使用科学计算器	210	§ 10.6.3	使用 Record 任选项	239
§ 10.1.7	使用不同的数制系统	210	§ 10.6.4	管理记录器	241
§ 10.1.8	高级计算器功能	212	§ 10.6.5	设置永久性选择	242
§ 10.2	日历程序	214	§ 10.6.6	创建用于演示的宏	243
§ 10.2.1	日历显示时间的不同方式	214	§ 10.6.7	临时关掉记录器	244
§ 10.2.2	输入约会安排	216	§ 10.6.8	创建宏的准则	244
§ 10.2.3	显示另一天的约会安排	216	§ 10.7	PIF 编辑器	245
§ 10.2.4	使用月历	217	第十一章 启动 Windows 时的任选项		246
§ 10.2.5	设置闹钟	217	§ 11.1	Windows 命令行	246
§ 10.2.6	调整闹钟	219	§ 11.2	以指定模式启动 Windows	246
§ 10.2.7	管理日历文件	221	§ 11.3	控制 Windows 在实模式下如何使用扩充内存	247
§ 10.2.8	打印约会安排	222	§ 11.4	指定运行命令	248
§ 10.3	卡片文件	224	§ 11.5	Windows 命令行应用示例	248
§ 10.3.1	填写和添加卡片	224	第十二章 有关应用程序的进一步内容		249
§ 10.3.2	按清单方式查看		§ 12.1	使用不同类型的应用程序	249
			§ 12.1.1	为 Windows 3.0 开发的应用程序	249
			§ 12.1.2	旧版 Windows 应用程序	249
			§ 12.1.3	非 Windows 应用程序	251
			§ 12.1.4	内存驻留软件	252
			§ 12.2	使用 PIF 和 PIF 编辑器	253

§ 12.2.1	安装预定义 的 PIF	254	§ 12.6.2	任务任选项	272
§ 12.2.2	从其它磁盘 拷贝 PIF	254	§ 12.6.3	优先数任选项	272
§ 12.2.3	启动 PIF 编辑器	255	§ 12.6.4	终止任选项	272
§ 12.2.4	改变 PIF 模式	255	§ 12.7	释放内存	273
§ 12.2.5	管理 PIF	255	§ 12.7.1	用 Standard PIF 任选项 释放内存	273
§ 12.2.6	为批处理文件 创建 PIF	255	§ 12.7.2	用 386 Enhanced PIF 任选项释放内存	274
§ 12.2.7	改变标准 PIF 设置	256	§ 12.8	出错处理	275
§ 12.3	为标准模式及实模式指定 PIF 任选项	257	§ 12.8.1	收到用完内存 信息	275
§ 12.3.1	程序文件名	257	§ 12.8.2	不能从非 Windows 应用 程序中换出	275
§ 12.3.2	窗口标题	258	§ 12.8.3	应用程序显示 丢失	276
§ 12.3.3	任选参数	258	§ 12.8.4	使用通信应用程序时 得到混乱数据	276
§ 12.3.4	启动目录	258	§ 12.8.5	按键时发生未预期 事件动作	276
§ 12.3.5	视频模式	258	§ 12.8.6	应用程序运行速度 明显减慢	277
§ 12.3.6	内存需求	259	§ 12.8.7	不能从屏幕上往剪接板 传送信息	278
§ 12.3.7	XMS 内存	259	§ 12.8.8	不能正确地 从剪接板 拷入信息	278
§ 12.3.8	直接修改	260	§ 12.8.9	应用程序关闭后仍留在 屏幕上	278
§ 12.3.9	不交换屏幕	260	§ 12.8.10	不能退出应用 程序	279
§ 12.3.10	阻止程序转换	260	§ 12.8.11	系统停止响应或 意外终止	279
§ 12.3.11	退出时关闭窗口	260	第十三章	优化 Windows	280
§ 12.3.12	保留简化键	260	§ 13.1	什么是优化	280
§ 12.4	为 386 增强模式指定基本的 PIF 任选项	261	§ 13.2	什么是系统资源	280
§ 12.4.1	程序文件名	261	§ 13.2.1	了解内存	280
§ 12.4.2	窗口标题	262	§ 13.2.2	了解磁盘空间	282
§ 12.4.3	任选参数	262	§ 13.3	配置系统内存	283
§ 12.4.4	启动目录	262	§ 13.3.1	配置 80386 或 80486 计算机	283
§ 12.4.5	内存需求	262	§ 13.3.2	配置 80286 计算机	284
§ 12.4.6	显示用法	263	§ 13.3.3	配置 8086 或 8088 计算机	285
§ 12.4.7	执行	263			
§ 12.4.8	退出时关闭窗口	264			
§ 12.5	为 386 增强模式指定高级 PIF 任选项	264			
§ 12.5.1	多任务任选项	264			
§ 12.5.2	内存任选项	265			
§ 12.5.3	显示任选项	267			
§ 12.5.4	其它任选项	269			
§ 12.6	为运行的应用程序改变设置	271			
§ 12.6.1	显示任选项	272			

§ 13.4 优化系统	286	§ 14.1 从网络中获得 Windows	310
§ 13.4.1 提高硬盘效率	288	§ 14.2 使用带有 Windows 的网络	310
§ 13.4.2 在启动 Windows 之前 释放内存	292	§ 14.2.1 使用网络指南	310
§ 13.4.3 使用 Windows 交换文件	295	§ 14.2.2 Windows 网络 特性	311
§ 13.4.4 使用应用程序 交换文件	301	§ 14.2.3 使用无支持的 网络	311
§ 13.4.5 使用 SMART- Drive	302	§ 14.3 在网络上安装 Windows	314
§ 13.4.6 使用 RAMDrive	305	§ 14.3.1 让用户访问网络 应用程序	315
§ 13.4.7 使用 TEMP 环境 变量	306	§ 14.3.2 在用户系统上安装额外 的网络文件	316
§ 13.4.8 控制 Windows 扩充 内存的使用	306	附录	317
§ 13.4.9 安装 EMM386 扩充内存 仿真程序	308	附录 A 用 Setup 维护 Windows	317
第十四章 网络与 Windows	310	附录 B 特殊字符	321
		附录 C 终端仿真表	323
		附录 D CONFIG.SYS 文件中的 命令行	329

引 言

Microsoft 1990年5月推出了窗口软件 Windows 3.0 版本,立即引起了用户的强烈反响。Windows 3.0 由于功能齐全、使用方便、用户界面新颖美观,因而受到了应用程序开发者和最终用户的欢迎,在半年多的时间内,即拥有几百万用户。在美国《BYTE》杂志评选的 1990 年最佳计算机软、硬件产品中,Windows3.0名列榜首。目前,Windows3.0以及Windows3.0支持下的各类应用软件,已在国内各种微机上广泛应用,并有多种汉化的 Windows 3.0 版本问世。这些汉化的 Windows 3.0 基本保持了原来的特点和使用方法。

总的说来,Windows 3.0 具有如下一些特点:

- 新颖漂亮的图形用户界面和功能强、速度快的多窗口图形处理能力。Windows 3.0 充分利用了近年来出现的各类颜色丰富、分辨率高的 PC 机视频显示系统,开发出了全新的漂亮的用户窗口界面,提供了方便的操作手段,并在 Windows 环境下开发出了方便的、功能强大的图形软件。

- 提供了三种操作模式来运行应用软件,这三种模式是:实地址模式、标准模式和 386 增强模式,从而做到了既兼容旧版应用软件,又能充分发挥新机器(80286、80386、80486 为 CPU)的潜力,快速地运行应用软件。特别是它突破了 DOS 下内存 640KB 的限制,不仅可在任何方式下使用扩展内存或扩充内存,而且还提供了虚存访问能力。

- 提供了运行多道程序处理多任务的能力,并且提供了联网功能以及文件、数据、打印机的共享使用,并可在各种不同的应用程序之间传递各类文字和图形信息。

- 全新的、功能强大的程序管理器、文件管理器、打印管理器、控制面板等工具,使用户可任意使用和管理计算机及其资源和各类设备。

- 功能更加完善强大的各类应用软件,包括:字处理软件 Write、画笔软件 Paintbrush、通讯及终端仿真软件 Terminal 及一组十分方便的桌面办公用具软件。

一、窗口系统和 Microsoft Windows

(一) 什么是窗口系统?

窗口系统最初基本上是指一套管理屏幕上规定部分输出和输入的工具,实际上,现代的窗口系统都远远地超出了上述概念。从三个不同的角度,对窗口系统有三种不同的认识。

(1) 从用户或应用的角度来看,窗口系统是用户可以同时运行多道程序的一个集成化的环境;

(2) 从软件开发者的角度来看,窗口系统作为集成化的环境能够在无关程序之间共享信息;

(3) 而普遍认为,窗口系统是提供友善的、菜单驱动的、常常有图形能力的用户界面的操作环境。

综合上述三条,我们很容易找到窗口系统同操作系统之间的相似之处,它们都要提供资源访问能力,同时还要保证客户对资源的共享。操作系统的资源是存储器、I/O 设备等;而窗

窗口系统的资源是窗口、事件等。窗口系统可以同时运行多任务，显然有分时操作系统的特征，分时系统是根据算法和 I/O 阻塞来调度的，窗口系统则是按用户产生的事件来调度的，用户产生的事件实质上是应该立即处理的中断，处理方式显然更接近实时操作系统。

(二) 什么是 Microsoft Windows?

Microsoft Windows 是在 PC 机及 DOS 环境下运行的窗口系统，它是 DOS 和用户应用程序的中介。是一种可处理各类事务、可运行各类应用软件的新型图形方式的窗口，是一个图形操作环境。它不仅给用户提供了许多控制手段，还能使计算机发挥出它的全部功能和性能，而不受其内存大小的限制。

有了 Windows，启动和运行应用程序就会变得相当容易，并可以同时运行多个应用程序，实现应用程序之间的文本和图形信息传送，对用户应用程序所创建的文件进行组织和管理。

在 Windows 中，计算机屏幕显示为一个工作台，工作台将你的工作显示在称为窗口的矩形区域内，你可以在窗口中对你的应用程序和文档进行操作(如图 0.1)。

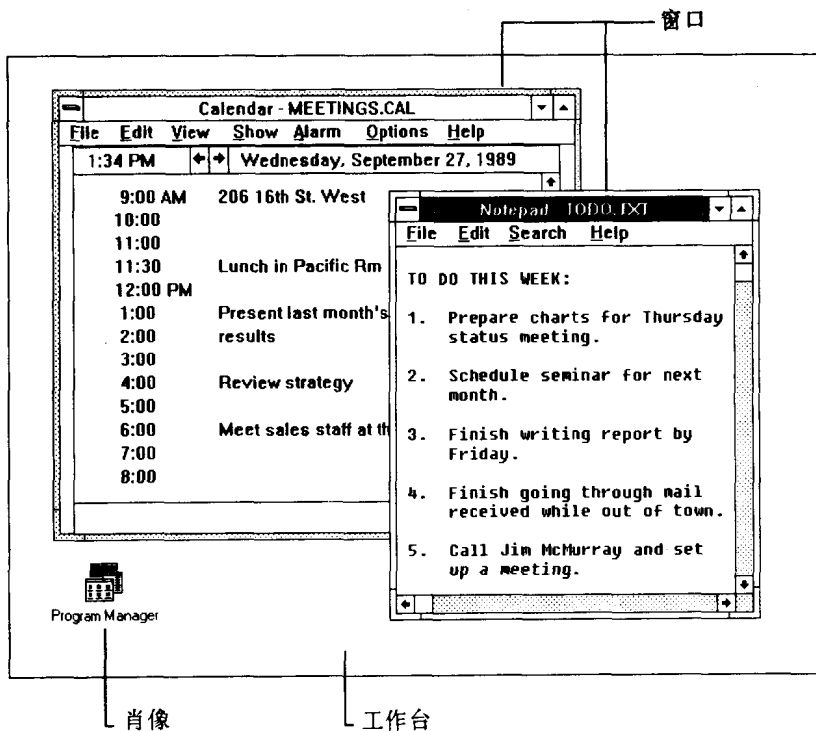


图 0.1

正如你安排实际任务中各工作项一样，你可以在工作台中安排窗口。例如，要查阅来自两个独立应用程序中的报告和报表，你可修改窗口大小以便它们能在工作台中并排显示。

如果想移去一个工作信息的显示，可以缩小该窗口为一个应用程序肖像(图 0.2)，而应用程序仍继续运行，Windows 将此肖像放在工作台边界下，直到再次恢复其窗口大小。

通过 Windows,你可以运行多个应用程序并实现它们之间的快速转换。例如,你可以从一个数据应用转到一个报表的处理,然后进行字处理(只作少量的移动而不需等待中止某个应用程序就启动另一个应用程序)。

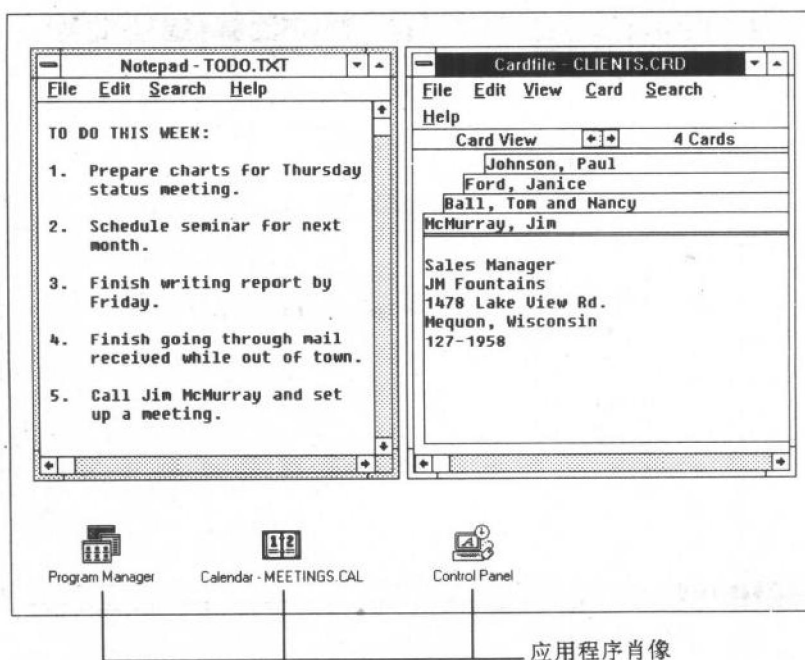


图 0.2

当两个或多个应用程序工作时,不管它们是否是专为 Windows 设计的,你都可以在它们之间进行信息传送。首先从一个应用程序中选出所要的信息,剪辑或拷贝到剪接板上,然后将其放入另一个应用程序中。通过这种方式移动文件内容,可以把多个不同的文件组合成一组合文件。

例如,用 Write 程序键入一份公司野餐的请柬,如图 0.3。然后,用 Paintbrush 程序画一张野餐地图(图 0.4),最后,从绘图软件中取出野餐地图放入前面用字处理程序生成的文件中,便可将地图加入到请柬中(图 0.5)。

在运行一个应用程序时,任何时候都可暂停下来去处理另一个应用程序。例如,你可能需要在你的卡片上增加一些内容,在日历上安排另一个约会,或者用 Windows 电子计算器同时作几个快速求和。所有这些工作都需要暂停当前的应用程序并执行另一应用程序,然后再返回。而这些工作可在几个窗口下进行,如图 0.6。

Windows 软件包中还有一些有用的程序来帮助你管理日常工作,这些事务管理程序包括一个时钟、一个日历、一个计算器、一个备忘录、一个卡片文件和一个宏记录。

为了便于开始工作,Windows 包含了三个功能完整的应用程序:Write、Paintbrush 和 Terminal。用这三个应用程序,可准备和编辑文本、制作彩色图片,并通过调制解调器和别的计

计算机或信息处理设备相联。

在空闲的时候,或安排游戏时,Windows 提供了两个游戏:Solitaire(单宝石纸牌游戏)和 Reversi(夹子棋)。可通过这两个游戏练习一些有效操作 Windows 的基本技巧。参见第二章“基本技能”。

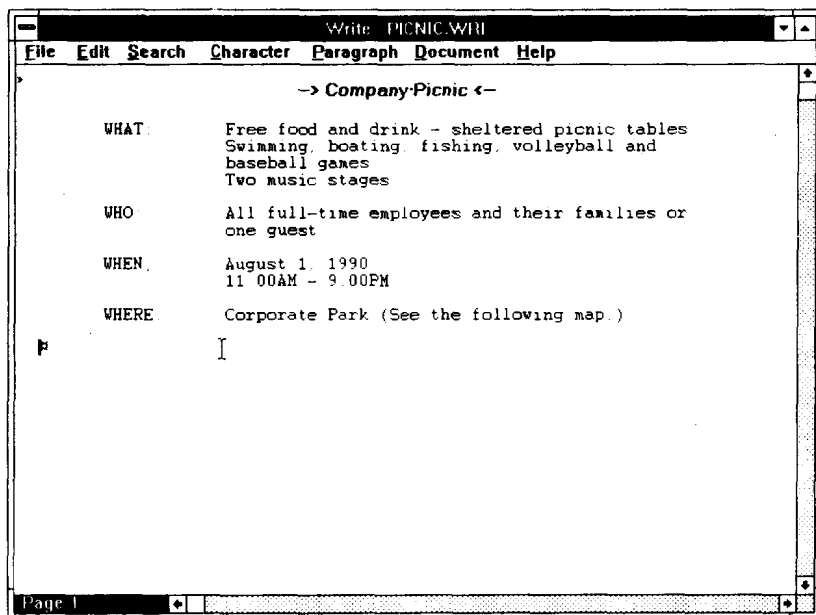


图 0.3

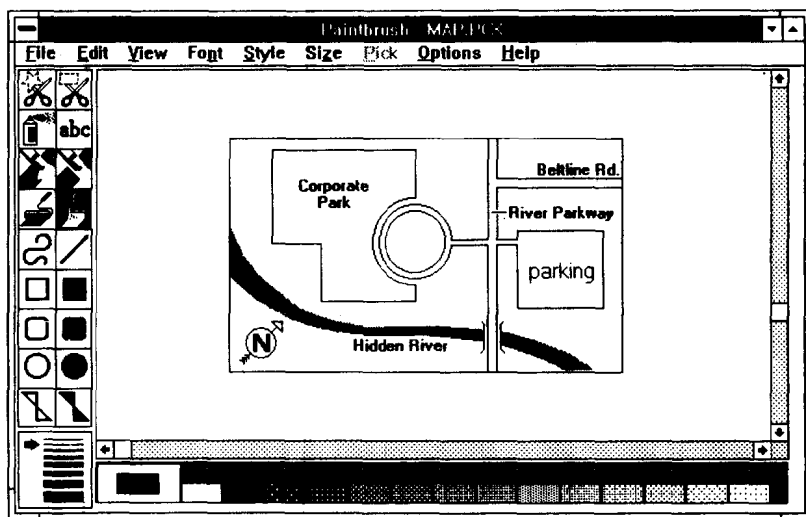


图 0.4

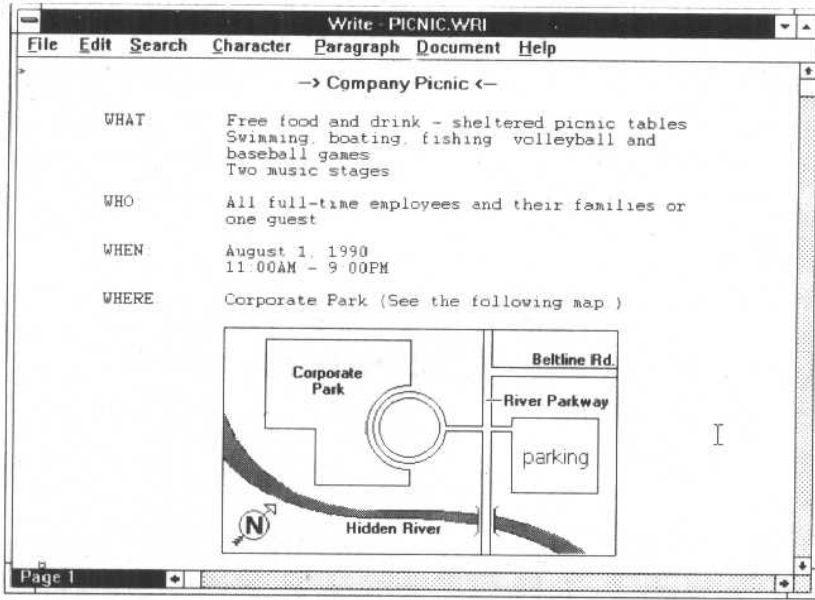


图 0.5

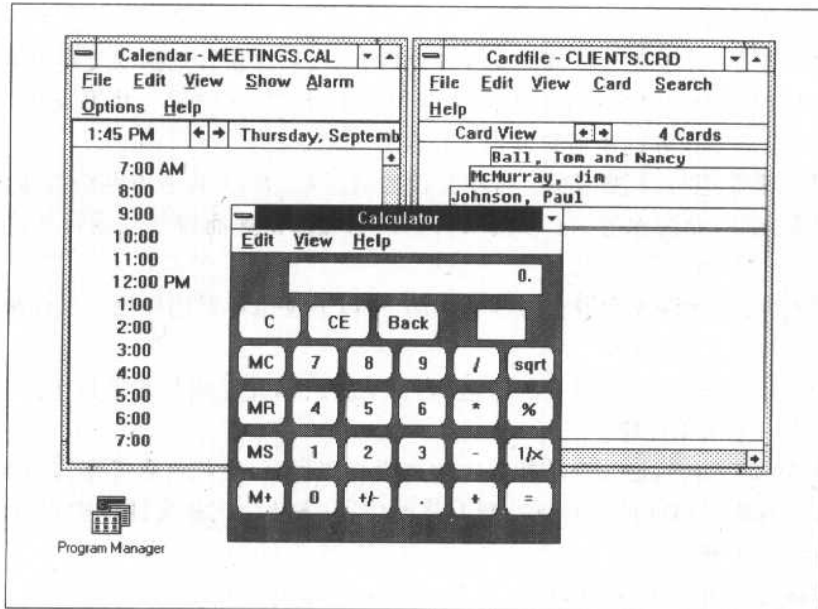


图 0.6