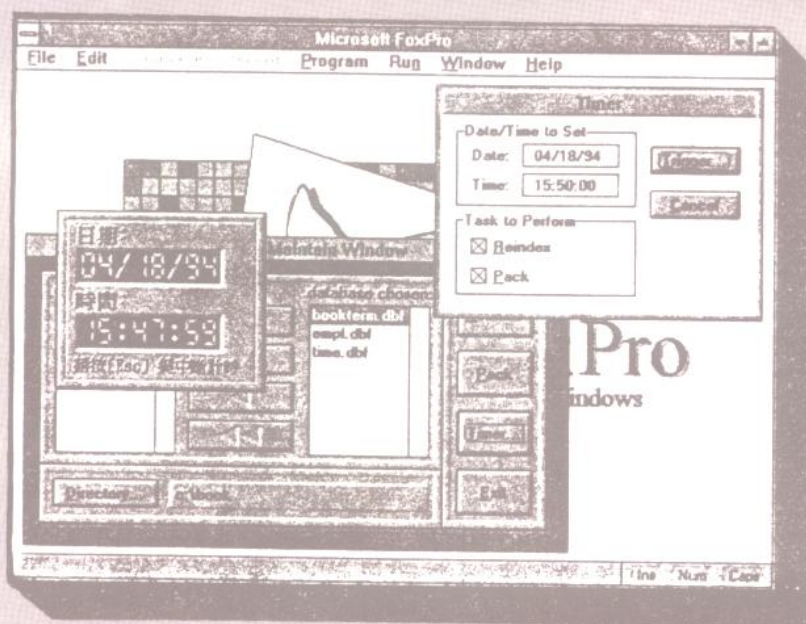




清华松岗系列丛书

Microsoft FoxPro for Windows 屏幕产生器使用与透析

蔡方钦 编著



清华大学出版社



Microsoft FoxPro for Windows

屏幕产生器使用与透析

蔡方钦 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

Microsoft FoxPro for Windows 超强工具系列——螢幕产生器透析篇 (繁体字版)

Microsoft FoxPro for Windows 屏幕产生器使用与透析 (简体字版)

蔡方钦 编著

本书中文繁体字版由台湾松岗电脑图书资料股份有限公司出版, 1994。本书中文简体字版经松岗公司授权清华大学出版社和清华松岗公司独家出版, 1995。未经出版者书面允许不得用任何手段复制或抄袭本书内容。

本书阐述了屏幕产生器的操作, 并对所产生的屏幕程序, 包括程序段落结构、程序执行流程和结果等加以详细剖析, 使读者了解屏幕产生器的完整的操作过程, 并可掌握如何将之运用于系统开发过程中。

本书可作为数据库开发方面的教材, 也可作为计算机技术人员的参考资料。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标志, 封底贴有台湾松岗公司防伪标志, 无标志者不得销售。

图书在版编目 (CIP) 数据

Microsoft FoxPro for Windows 屏幕产生器使用与透析 蔡方钦著. —北京:
清华大学出版社, 1995

ISBN 7-302-01755-7

I. M… I. 蔡… III. 电子计算机-外部设备 IV. TP334

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (94) 第 00703 号

出版者: 清华大学出版社 (北京清华大学校内, 邮编 100084)

责任编辑: 李凤茹

责任校对: 李凤茹

印刷者: 北京地质印刷厂

发行者: 新华书店总店北京科技发行所

开本: 787×1092 1/16 印张: 29 字数: 705 千字

版次: 1995 年 4 月第 1 版 1995 年 4 月第 1 次印刷

书号: ISBN 7-302-01755-7/TP·769

印数: 0001—8000

定价: 53.00 元

出版说明

本书原版（中文繁体字版）是由台湾松岗电脑图书资料股份有限公司出版。由于海峡两岸计算机科学技术术语的译名不一致，因此在出版中文简体字版时对正文中的术语进行了转译。但由于书中的屏幕显示图的图字无法替换，因此屏幕显示图中的中文仍为繁体字，专业术语也未转译过来。为便于读者阅读时查对，现将图中有关术语与文中所用译名对照如下：

繁体字版图中术语	简体字版文中译名
萤幕	屏幕
视窗	窗口
程式	程序
档案、档	文件
栏位	字段
变数	变量
方块	框
讯息	消息
资料库	数据库

序

提笔写序，真是感慨系之。要不是太座大人的敦促和支持，以笔者这种一写经年的速度来写书，恐怕本书得永不见天日。话虽如此，以笔者驽钝之资，终也有完稿付梓之日。以致于多有谬误，尚祈诸位先进不吝指正。

说到 FoxPro 的超强工具系列，笔者经常遭到 Xbase 语言爱好者的质疑，大致为以下两点：

- 可能吗？
- 真的不需要写程序吗？

笔者的回答是：当然可能，FoxPro 的超强工具系列当然可以用以发展应用系统。至于需不需要写程序，笔者就以本书作答。

不熟悉程序产生器运行方式的读者，在使用 FoxPro 的超强工具系列时有两大难关必须突破：

- 熟悉程序产生器的操作。
- 了解所产生的程序的段落结构、流程及执行效果、如何应用。

这一系列书籍的目的就是在帮助读者突破这些难关，轻松驾驭 FoxPro 的超强工具系列。套句孙越叔叔的名言“好东西要与好朋友分享！”

要感谢的人很多，除了太座之外，首先得向台湾氰胺的林炳南先生致谢。要不是林先生早期于笔者使用 FoxPro 设计应用系统时大力指导，笔者也不会兴起著书的念头。松岗的陈德宏先生对于本书编撰方针，给予笔者诸多建议，真是铭感五中。金属工业研究发展中心刘明煌先生、台湾氰胺陈志顺先生、磐天科技陈文如小姐及友通资讯钟启华先生能够在忙碌工作之余拨冗校稿，在此一并致谢。还有，感谢 FoxPro 畅销书作者章立民先生及松岗陈建昌先生给予笔者技术支援。

最后，谨以本书献给择善固执的人。

蔡方钦

1994. 4. 12 于台北 东湖

目 录

第零章 Microsoft FoxPro for Windows 超强工具系列及本书简介	(1)
0-1 关于本系列	(1)
0-2 本系列特色	(1)
0-3 本书特色	(2)
0-3-1 学习重点	(3)
0-3-2 如何阅读本书	(3)
0-3-3 各章摘要	(3)
0-4 本书的习惯用法	(6)
0-4-1 章节段落结构及编辑格局	(6)
0-4-1-1 条列	(6)
0-4-1-2 练习单元步骤	(7)
0-4-1-3 程序段落和程序文件	(7)
0-4-1-4 命令行	(8)
0-4-1-5 命令与函数语法	(8)
0-4-2 辅助说明习惯用法	(9)
0-4-2-1 图片辅助说明	(9)
0-4-2-2 注意事项提示	(9)
0-4-2-3 要诀提示	(9)
0-4-3 键盘操作指引	(10)
0-4-3-1 键盘键入	(10)
0-4-3-2 键盘按键	(11)
0-4-3-3 使用键盘图标	(12)
0-4-4 鼠标操作指引	(12)
0-4-4-1 鼠标形状	(12)
0-4-4-2 鼠标操作	(12)
0-4-4-3 使用鼠标图标	(13)
0-4-5 使用手册参照指引	(13)
0-4-6 其他习惯用法	(14)
0-4-6-1 选定对象	(14)
0-4-6-2 选取菜单指令	(14)
0-4-6-3 选取对话框内各选项	(14)
0-4-6-4 选择	(14)

0-5	准备工作	(14)
0-5-1	系统需求	(15)
0-5-2	软件安装	(15)
0-5-2-1	修改 config.fpw 文件	(16)
0-5-3	启动 FoxPro for Windows	(16)
0-5-4	结束 FoxPro for Windows	(18)
0-5-5	熟悉 Microsoft Windows 的操作环境	(18)
0-5-6	熟悉 FoxPro for Windows 的操作环境	(19)
第一章	从一个简单的查询屏幕程序开始	(20)
1-1	打开数据库文件	(20)
1-2	打开一个新的屏幕设计窗口	(21)
1-3	屏幕快速服务	(23)
1-4	新增一个列表清单	(24)
1-5	储存屏幕设计窗口	(27)
1-6	产生屏幕程序	(28)
1-7	关闭屏幕设计窗口	(29)
1-8	执行屏幕程序	(29)
1-9	观看屏幕程序文件	(30)
1-10	结束 FoxPro for Windows	(31)
1-11	留待下一章及后续章节讨论的单元	(32)
第二章	屏幕程序产生器初探	(33)
2-1	屏幕设计窗口及有关文件	(33)
2-1-1	屏幕设计窗口与屏幕数据库文件	(33)
2-1-2	程序产生器程序文件 genscrn. prg	(35)
2-1-3	产生的屏幕程序文件及编译文件	(35)
2-1-4	不要用文本编辑程序编修产生的屏幕程序	(36)
2-2	屏幕程序的主结构	(37)
2-2-1	程序说明段	(37)
2-2-2	打开数据库文件	(37)
2-2-3	窗口定义段	(38)
2-2-4	屏幕布局段	(38)
2-2-5	关闭数据库文件	(39)
2-2-6	对象级用户自定义函数段	(39)
2-3	屏幕程序的流程	(39)
2-3-1	Xbase 语言的屏幕输入输出基本结构	(40)
2-3-2	弹出式清单的定义	(41)

2-3-3	何谓对象?	(42)
2-3-4	列表对象及弹出式清单	(43)
2-3-5	对象级用户自定义函数	(44)
2-3-6	SHOW GETS 命令	(47)
2-3-7	屏幕程序的流程	(47)
2-4	第一章练习单元尚有哪些主题可予讨论	(48)
2-4-1	程序片段	(49)
2-4-2	用户输入的对象变量	(50)
2-4-3	@...GET 命令的 DEFAULT 子句	(50)
2-5	本章讨论主题摘要及下一章将练习的单元	(50)
第三章	增加一个按钮对象	(58)
3-1	用户命名的名字	(58)
3-1-1	打开旧的屏幕文件	(59)
3-1-2	以列表窗口修改对象	(59)
3-1-3	另行以新文件名储存	(60)
3-1-4	产生新的屏幕程序	(60)
3-1-5	执行可能有错的屏幕程序	(61)
3-1-6	除错:弹出式清单未定义	(61)
3-1-7	修改屏幕文件并将错误更正	(63)
3-1-8	产生正确版本的屏幕程序	(65)
3-1-9	执行正确的屏幕程序	(66)
3-2	增加按钮对象	(66)
3-2-1	删除列表对象	(67)
3-2-2	增加一系列图形按钮对象	(67)
3-2-3	增加一个文字按钮对象	(70)
3-2-4	储存有按钮对象的屏幕文件	(72)
3-2-5	产生有按钮对象的屏幕程序	(72)
3-2-6	执行按钮版本的查询屏幕程序	(72)
3-2-7	变更字段对象的内容	(73)
3-2-8	不重新显示输出字段的字段对象	(75)
3-2-9	产生有输出字段的屏幕程序并执行之	(75)
3-2-10	屏幕快速服务指令为何不能选取	(76)
3-2-11	以命令打开新屏幕文件窗口	(77)
3-2-12	按钮对象调用外部过程文件	(78)
3-2-13	增加一个结束屏幕程序的按钮	(79)
3-2-14	产生一个显示变量的屏幕程序并执行之	(79)
3-2-15	修改变量未定义的错误	(80)

3-2-16	产生修改后的屏幕程序并执行之	(81)
3-3	对象的操作	(82)
3-3-1	改变备注字段的大小	(82)
3-2-2	增加检查框对象	(83)
3-3-3	产生有检查框的屏幕程序并执行之	(85)
3-4	本章练习单元回顾及下一章将讨论的单元	(86)
第四章	如何以按钮执行赋予的行动	(87)
4-1	在屏幕程序产生器中有关命名的问题	(88)
4-1-1	产生器命名的名字	(88)
4-1-2	用户命名的名字	(90)
4-1-3	产生器命名的窗口名字	(94)
4-2	程序片段编辑窗	(95)
4-2-1	什么是结束暨过程段程序?	(95)
4-2-2	屏幕设定段程序	(96)
4-2-3	打开对象级各子句的程序片段编辑窗口	(97)
4-2-4	切换窗口以更换当前使用中的窗口	(98)
4-2-5	储存并结束程序编辑窗口	(99)
4-2-6	打开屏幕设定段及结束暨过程段程序编辑窗口	(100)
4-3	按钮对象	(101)
4-3-1	按钮对象类型	(102)
4-3-2	文字按钮对象	(102)
4-3-2-1	按钮提示符的特殊字符	(103)
4-3-2-2	SET KEYCOMP TO DOS 设定对文字按钮的影响	(104)
4-3-2-3	SET KEYCOMP TO WINDOWS 设定对文字按钮的影响	(105)
4-3-2-4	Esc 键设定按钮	(106)
4-3-3	图形按钮对象	(106)
4-3-3-1	SET KEYCOMP TO DOS 设定对图形按钮的影响	(107)
4-3-3-2	SET KEYCOMP TO WINDOWS 设定对图形按钮的影响	(107)
4-3-3-3	图形文件及图形 MASK 文件	(108)
4-3-4	按钮对象的变量	(109)
4-3-5	按钮窗口的选择项目	(110)
4-3-5-1	水平或垂直排列	(110)
4-3-5-2	初始设定为不能使用的按钮	(110)
4-3-5-3	结束 READ 命令的检查框	(111)
4-3-5-4	按钮间隔	(112)
4-3-6	按钮窗口的子句按钮群	(113)
4-3-7	按钮的选取与对象变量值的变化	(115)

4-3-8	一个变量产生多个按钮	(116)
4-3-9	产生按钮对象的@...GET-Push Buttons 命令	(117)
4-4	READ 级第一类接触	(120)
4-4-1	READ 级的 SHOW 子句	(124)
4-4-2	SHOW 子句用户自定义函数被调用的时机	(125)
4-4-2-1	READ 命令执行时	(125)
4-4-2-2	SHOW GETS 命令执行时	(125)
4-4-3	加入了 SHOW 子句的屏幕程序执行流程	(126)
4-5	再论屏幕菜单的屏幕快速服务指令	(127)
4-6	SCATTER MEMVAR 命令	(129)
4-7	本章讨论主题摘要及下一章将练习的单元	(132)
第五章	窗口的美丽新视界	(133)
5-1	对象操作单元之一	(133)
5-1-1	打开老的屏幕文件,并另以新文件名储存之	(133)
5-1-2	多项选定	(134)
5-1-3	连续定义中文标题	(135)
5-1-4	文本对象字形设定	(136)
5-1-5	字段对象的字形设定为粗体字	(137)
5-1-6	调整对象的位置	(137)
5-1-7	改变窗口大小与画布大小	(140)
5-1-8	画线框并填色	(142)
5-1-9	画直线	(144)
5-1-10	自行练习布局的修饰	(145)
5-1-11	加入背景图案	(147)
5-1-12	对象之后加入线框,并填色以产生阴影效果	(148)
5-1-13	产生美化版的屏幕程序,并执行之	(149)
5-2	产生器指令	(150)
5-2-1	产生器指令 #ITSEXPRESSION	(150)
5-3	对象操作单元之二	(151)
5-3-1	改变字段对象长度	(151)
5-3-2	特殊多项选定技巧	(152)
5-3-3	进行细部修饰,并预留照片框	(153)
5-4	计算字段对象	(154)
5-4-1	计算年龄的字段对象	(154)
5-4-2	另一个计算字段对象	(155)
5-5	对象操作单元之三	(156)
5-5-1	对象的复制及文本对象的立体效果	(156)

5-5-2	变更对象色彩	(159)
5-5-3	加入图标	(159)
5-5-4	产生可最小化窗口的屏幕程序,并执行之	(160)
5-6	READ 命令 DEACTIVATE 子句	(161)
5-6-1	解决控制菜单的关闭指令所引发的问题	(162)
5-7	环境信息的变更及设定	(162)
5-7-1	变更环境信息	(162)
5-7-2	改变计算字段对象的色彩设定	(164)
5-8	通用型字段及图形对象	(164)
5-8-1	加入一个通用型字段对象以显示照片	(164)
5-9	对象顺序	(167)
5-9-1	变更对象顺序编号	(167)
5-9-2	另一个产生器指令 #NAME	(169)
5-10	本章练习单元回顾	(169)
第六章	产生器指令	(171)
6-1	产生器指令	(171)
6-1-1	产生器指令 #NAME	(172)
6-1-2	产生器指令 #ITSEXPRESSION	(174)
6-1-3	什么是产生器指令?	(177)
6-2	环境信息	(179)
6-2-1	何谓环境信息?	(179)
6-2-2	环境信息的存储	(179)
6-2-3	改变当前系统环境的方法	(181)
6-2-4	存储环境信息的用途	(181)
6-2-5	打开老的屏幕文件对当前系统环境的影响	(183)
6-2-6	环境窗口的按钮	(187)
6-3	READ 命令 DEACTIVATE 子句初探	(189)
6-3-1	控制菜单关闭功能所引发的问题	(189)
6-3-2	READ 命令 DEACTIVATE 子句如何解决 关闭功能所引发的问题	(189)
6-4	窗口的样式	(192)
6-4-1	窗口特征	(193)
6-4-2	窗口的背景图案	(193)
6-5	变更屏幕文件窗口及画布的大小	(195)
6-6	通用型字段及图形对象	(197)
6-6-1	在通用型字段存入图形资料	(197)
6-6-2	图形对象	(198)

6-7	检查框对象	(201)
6-7-1	文字检查框对象	(202)
6-7-1-1	SET KEYCOMP TO DOS 设定对文字检查框的影响	(202)
6-7-1-2	SET KEYCOMP TO WINDOWS 设定 对文字检查框的影响	(203)
6-7-2	图形检查框对象	(203)
6-7-3	检查框对象的变量	(204)
6-7-4	检查框的指定与对象变量值的变化	(205)
6-7-5	检查框窗口的选择项目	(206)
6-7-6	检查框窗口的子句按钮群	(206)
6-7-7	检查框对象的特性	(207)
6-7-8	产生检查框对象的@...GET-Check Boxes 命令	(208)
6-8	对象操作	(210)
6-8-1	对象位置校正	(210)
6-8-1-1	尺规/格线窗口	(210)
6-8-1-2	自动校正功能	(211)
6-8-2	对象选定	(213)
6-8-3	改变对象的大小	(214)
6-8-4	移动对象	(215)
6-8-5	删除对象	(215)
6-8-6	复制对象	(216)
6-8-7	对象的色彩设定及显示模式	(217)
6-9	定义计算字段对象	(218)
6-9-1	何谓表达式?	(219)
6-9-2	为什么计算字段对象只能当输出字段?	(219)
6-10	对象顺序	(220)
6-11	本章讨论单元摘要及下一章将练习的单元	(221)

第七章 建立公用屏幕程序..... (223)

7-1	产生一个消息显示窗口的屏幕程序	(223)
7-1-1	打开新屏幕文件 saymsg.scx 窗口	(224)
7-1-2	屏幕程序如何接收参数	(225)
7-1-3	安排屏幕文件 saymsg.scx 的对象布局	(226)
7-1-4	屏幕文件 saymsg.scx 的窗口布局	(227)
7-1-5	环境设定的还原	(228)
7-1-6	屏幕程序产生器的选择项目	(229)
7-1-7	执行屏幕程序 saymsg.spr 以显示消息	(230)
7-2	消息显示窗口的另一个版本	(231)

7-2-1	另一个版本的消息显示窗口屏幕文件 saymsgs.scx	(231)
7-2-2	调整画布大小和对象布局	(232)
7-2-3	修改屏幕设定段程序	(232)
7-2-4	修改屏幕布局窗口的设定	(233)
7-2-5	修改结束暨过程段程序	(233)
7-2-6	产生另一版本消息显示窗口屏幕程序 saymsgs.spr	(234)
7-2-7	以程序文件调用屏幕程序 saymsgs.spr	(234)
7-3	产生一个询问确认窗口的屏幕程序	(236)
7-3-1	打开新屏幕文件 cfmwin.scx 窗口	(236)
7-3-2	安排屏幕文件 cfmwin.scx 的对象布局	(236)
7-3-3	在屏幕设定段加入产生器指令 #READCLAUSES	(238)
7-3-4	撰写屏幕文件 cfmwin.scx 的结束暨过程段程序	(238)
7-3-5	屏幕文件 cfmwin.scx 的窗口样式	(239)
7-3-6	加上 READ 命令 DEACTIVATE 子句	(239)
7-3-7	产生询问确认窗口的屏幕程序	(240)
7-3-8	如何使用询问确认窗口屏幕程序 cfmwin.spr	(241)
7-3-9	加入 READ 命令 VALID 子句	(242)
7-3-10	再次产生询问确认窗口的屏幕程序 cfmwin.spr	(243)
7-3-11	修改后的屏幕程序 cfmwin.spr 成效如何?	(243)
7-3-12	执行询问确认窗口屏幕程序 cfmwin.spr 的流程	(244)
7-4	屏幕文件组	(247)
7-4-1	READ 命令 WHEN 子句	(247)
7-4-2	屏幕文件组内的其他屏幕文件	(249)
7-4-3	产生被调用的屏幕程序	(250)
7-4-4	以屏幕文件组来产生屏幕程序	(250)
7-4-5	执行以屏幕文件组所产生的屏幕程序	(251)
7-5	本章练习单元摘要	(252)
第八章 窗口命令与函数		(253)
8-1	定义窗口命令	(253)
8-1-1	窗口名称	(255)
8-1-2	窗口的字形及样式	(255)
8-1-3	窗口的位置及大小	(257)
8-1-4	窗口的边框	(263)
8-1-5	窗口的属性	(265)
8-1-5-1	CLOSE 子句	(265)
8-1-5-2	FLOAT 子句	(268)
8-1-5-3	GROW 子句	(269)

8-1-5-4 最小化及图标文件	(273)
8-1-5-5 窗口最大化	(276)
8-1-5-6 MDI 子句	(278)
8-1-6 窗口的背景图案	(278)
8-1-7 抑制窗口属性的子句	(279)
8-1-8 SET KEYCOMP 环境设定命令对控制菜单的影响	(280)
8-2 启动窗口命令	(281)
8-2-1 启动窗口的显示顺序	(282)
8-2-2 启动窗口却不显示窗口	(282)
8-2-3 启动多个窗口的环境	(283)
8-3 DEACTIVATE 窗口命令	(284)
8-3-1 输出窗口的转向	(284)
8-4 清除窗口命令	(288)
8-4-1 CLEAR WINDOWS 命令	(289)
8-5 显示窗口命令	(290)
8-5-1 SHOW WINDOW 命令与 ACTIVATE WINDOW 命令的差异	(290)
8-6 隐藏窗口命令	(291)
8-6-1 HIDE WINDOW 命令与 DEACTIVATE WINDOW 命令的差异	(291)
8-7 修改窗口命令	(292)
8-7-1 修改 FoxPro 主窗口	(294)
8-8 启动 FoxPro 主窗口命令	(295)
8-9 为何讨论窗口命令与函数?	(296)
8-10 本章讨论单元摘要及下一章将讨论的单元	(296)
第九章 屏幕文件定义窗口及其属性	(298)
9-1 窗口的样式	(298)
9-2 在屏幕文件中定义窗口及其属性	(299)
9-2-1 窗口的位置及大小	(299)
9-2-2 窗口样式及其属性与边框子句	(300)
9-2-3 窗口字形设定	(304)
9-2-4 窗口的背景色彩及图案设定	(306)
9-2-5 窗口类型与代码生成选择项的窗口项目	(307)
9-2-6 窗口名称	(313)
9-2-7 启动窗口的快闪效果	(314)
9-3 再论产生器指令	(315)
9-3-1 产生器指令 #SECTION 1 2	(315)
9-3-2 产生器指令 #NOREAD	(317)
9-3-3 产生器指令 #READCLAUSES	(319)

9-4	名称表达式	(320)
9-4-1	名称表达式与 & 宏替代命令的异同	(321)
9-5	不同类型的消息显示窗口	(322)
9-6	READ 命令的子句	(322)
9-6-1	READ 命令 OBJECT 子句	(323)
9-6-2	READ 命令 VALID 子句	(324)
9-6-2-1	READ 命令子句的程序片段编辑窗口	(327)
9-6-2-2	READ 命令 VALID 子句如何结束 READ 命令	(330)
9-6-3	READ 命令的 TIMEOUT 子句	(331)
9-6-4	再论 READ 命令 DEACTIVATE 子句	(332)
9-6-4-1	DEACTIVATE 子句与 READ 命令 VALID 子句的关系 ...	(334)
9-6-5	Ctrl + W 键可能结束 READ 命令	(335)
9-6-6	READ 命令 VALID 子句所能拦截的状况	(335)
9-7	屏幕程序 cfmwin. spr 的执行流程	(336)
9-8	代码生成选择项目	(337)
9-8-1	打开文件及关闭文件检查框	(337)
9-8-2	Modal 屏幕检查框	(338)
9-8-3	字段间循环检查框	(339)
9-8-4	变更屏幕程序文件名称	(340)
9-9	本章讨论单元摘要及下一章将练习的单元	(341)

第十章 应用系统开发实例(上)..... (342)

10-1	数据库文件维护系统	(342)
10-1-1	执行应用系统 mntdbf. app	(343)
10-1-2	结束数据库维护窗口	(345)
10-2	项目管理员	(346)
10-2-1	产生一个新的项目文件 dbfmnt	(346)
10-2-2	修改老的项目文件 dbfmnt. pjx	(347)
10-2-3	存储一个项目文件	(348)
10-2-4	屏幕文件 dbfmnt. scx 窗口中的对象布局	(349)
10-3	屏幕文件 dbfmnt. scx	(350)
10-3-1	加入屏幕设定段程序	(350)
10-3-2	观看文本文件 setup. txt 的内容	(351)
10-3-3	列表对象 m. dbflst 的 VALID 子句	(352)
10-4	列表对象	(353)
10-4-1	列表对象的选择项目与变量类型	(354)
10-4-2	选取列表对象	(355)
10-4-3	列表对象变量类型和 DEFAULT 子句	(356)

10-4-4	为何有些列表并没有选择项目	(356)
10-4-5	选取列表对象 m.dbflst 的执行流程	(358)
10-4-6	保存列表对象 m.dbflst 的 VALID 子句程序片段	(360)
10-5	条件状态设定	(360)
10-5-1	数据库文件维护系统的条件状态设定	(361)
10-5-2	条件状态设定的方法	(362)
10-6	继续完成屏幕文件 dbfmnt.scx	(365)
10-6-1	列表对象 m.selelst 的 VALID 子句	(366)
10-6-2	图形移动按钮对象 m.movebut	(366)
10-6-3	按钮对象 m.reidxbut 的 VALID 子句	(369)
10-6-4	按钮对象 m.packbut 的 VALID 子句	(370)
10-6-5	按钮对象 m.timerbut 的 VALID 子句	(371)
10-6-6	按钮对象 m.exitbut 的 VALID 子句	(371)
10-6-7	变更当前磁盘和目录路径	(373)
10-6-8	字段对象 m.curpath 的定义	(374)
10-6-9	加入结束暨过程段程序	(376)
10-6-10	屏幕文件 dbfmnt.scx 的代码生成选择项目	(376)
10-6-11	设定代码生成选择项目的不同方法	(377)
10-7	本章练习单元摘要及下一章将练习的单元	(378)

第十一章 应用系统开发实例(下)..... (379)

11-1	项目文件 dbfmnt.pjx	(379)
11-2	屏幕文件 taskx.scx	(380)
11-2-1	加入屏幕文件 taskx.scx 的屏幕设定段	(381)
11-2-2	外部数组	(381)
11-2-3	列表对象及相关的数组	(382)
11-2-4	ON ESCAPE 命令设定 Esc 键执行过程	(382)
11-2-5	一气呵成的作业处理过程	(384)
11-2-6	TALK 输出窗口	(384)
11-2-7	作业处理的执行流程	(385)
11-2-8	以 Esc 键中断处理作业	(386)
11-2-9	屏幕文件 taskx.scx 的代码生成选择项目	(388)
11-3	将公用屏幕文件加入项目文件 dbfmnt.pjx	(389)
11-4	屏幕文件 timerx.scx	(390)
11-4-1	屏幕文件 timerx.scx 的屏幕设定段	(391)
11-4-2	屏幕文件 timerx.scx 的条件状态设定	(392)
11-4-3	字段对象 m.datetogo 的子句	(393)
11-4-4	系统变量 _CUROBJ 和内部函数 OBJNUM()	(394)

11-4-5	字段对象 m.timetogo 的子句	(395)
11-4-6	检查框对象 m.reidxchk 的 VALID 子句	(396)
11-4-7	检查框对象 m.packchk 的 VALID 子句	(397)
11-4-8	按钮对象 m.trigbut 的 VALID 子句	(398)
11-4-9	按钮对象 m.canbut 的 VALID 子句	(400)
11-4-10	屏幕文件 timerx.scx 的结束暨过程段	(401)
11-4-11	屏幕文件 timerx.scx 的代码生成选择项目	(402)
11-5	将计时屏幕文件 flyclock.scx 加入项目文件 dbfmnt.pjx	(403)
11-6	建立应用程序	(403)
11-6-1	建立应用程序 dbfmnt.app	(404)
11-6-2	加入其他图形文件	(405)
11-6-3	执行应用程序 dbfmnt.app	(406)
11-7	本章练习单元摘要及下一章将讨论的单元	(406)

第十二章 11 个步骤设计屏幕程序

12-1	第 1 步:功能规划已确定、完备的屏幕输入输出规格	(408)
12-2	第 2 步:将规划的功能以适当的对象表现,并给予对象变量名称	(409)
12-3	第 3 步:打开屏幕文件,安排布局	(412)
12-3-1	窗口布局	(412)
12-3-2	对象布局	(413)
12-4	第 4 步:撰写屏幕设定段程序	(415)
12-4-1	完整的屏幕程序段落结构	(416)
12-4-2	写在屏幕设定段程序的命令类别	(416)
12-4-2-1	定义内存变量及数组	(417)
12-4-2-2	打开数据库文件	(419)
12-4-2-3	以 ON...命令设定状况处理程序	(419)
12-4-2-4	屏幕设定段命令	(420)
12-5	第 5 步:条件状态设定	(421)
12-5-1	READ 命令执行的顺序	(421)
12-5-2	条件状态	(421)
12-5-3	用户自定义函数被调用的时机	(422)
12-6	第 6 步:视规划需要加入 READ 命令子句	(423)
12-6-1	READ 命令 WHEN 子句可写入的程序	(423)
12-6-2	READ 命令 ACTIVATE 子句可写入的程序	(424)
12-6-3	READ 命令 SHOW 子句可写入的程序	(424)
12-6-4	READ 命令 DEACTIVATE 子句可写入的程序	(424)
12-6-5	READ 命令 VALID 子句可写入的程序	(424)
12-7	第 7 步:对象级用户自定义函数	(425)