

Borland C++ 3.0 & Turbo C++ 3.0
for Windows

用户参考手册

李振格 编译

北京航空航天大学出版社

Borland C++ 3.0 & Turbo C++ 3.0 for Windows

用户参考手册

李振格 编译

北京航空航天大学出版社

(京)新登字 166 号

内 容 简 介

在 Borland C++ 2.0 & Turbo C++ 1.X 三本手册的基础上,本手册介绍 Borland C++ 3.0 和 Turbo C++ 3.0 for Windows 的集成环境、资源管理程序(Resource workshop)的功能和用法,介绍修改和新增的函数,它们的功能、用法、返回值、可移植性(适用于 DOS、UNIX、Windows、ANSI,还是只适用于 Turbo C++)等信息。

Borland C++ 3.0 & Turbo C++ 3.0 for Windows
用户参考手册

Borland C++ 3.0 & Turbo C++ 3.0 for Windows
Yònghùcānkǎo shǒucè

李振格 编译
责任编辑 曾昭奇

北京航空航天大学出版社出版
新华书店总店科技发行所发行 各地新华书店经销
朝阳科普印刷厂印刷
787×1092 1/16 印张:32.75 字数:838 千字
1992 年 9 月第一版 1992 年 9 月第一次印刷 印数:7000 册
ISBN 7-81012-339-4/TP·073 定价:25.50 元

前 言

随着计算机软件技术的不断发展,90年代迎来了面向对象范型(Object-Oriented Paradigm)的软件开发新时代。在C语言基础上发展起来的C++语言就是一种面向对象开发方法的程序设计语言。由于C++提供了把数据和在数据上的操作封装在一起的类、对象和方法的机制,并通过派生、继承、重载和多态性等特性,实现了人们追求已久的软件重用技术,使得软件,特别是大型复杂软件的构造和维护变得更加有效和容易,并使软件的开发能更自然地反映事物的本来面貌,从而大大提高软件开发的效率和质量。

1991年美国Borland公司在原Turbo C++基础上,推出了全新的Borland C++系列软件。Borland C++ 3.0除了实现了AT&T C++ 2.1版本的全部功能外,还支持ANSI C和Microsoft Windows应用软件的开发,因此成为当今国际上最受欢迎的面向对象程序设计软件。

为了让读者对Borland的C++系列产品有一个完整的了解,下面介绍一下Borland公司和它的C++系列产品。

Borland公司到目前为止已开发出了众多的语言产品及其相应的支持产品。在国内用得比较多的语言产品有Borland C++、Turbo C++、Turbo C、Turbo Pascal、Turbo Prolog、Turbo Basic和Turbo Assembler。

Borland公司的语言产品除了Turbo Assembler之外,都具有可以归结为如下与众不同的特点:它们都是一个集编辑、编译、调试、运行和剖析优化等功能于一体的具有联机帮助和热键触发等特点的优秀的软件开发环境。

Borland公司与语言产品配套的实用程序也非常有名,Turbo Debugger和Turbo Profiler等程序与语言产品形成一个不可分割的整体。

到目前为止,Borland已经发行了许多种C++包装,其中有些只针对单个程序员,另外一些针对专业开发者。不同包装的编译器之间在功能上有差别。

☐ Turbo C++

Turbo C++编译器可以创建K&R、ANSI和C++程序,它是以AT&T C++ 2.0为模板实现的,软件包含了Borland类库,但不包含Turbo Vision和ObjectWindows。虽然它不失为一个非常好的个人编译器,但它不能产生运行于Windows下的应用程序,而且不包含独立的Turbo Debugger、Turbo Assembler和Turbo Profiler。

☐ Turbo C++ & Turbo Vision

该编译器不仅包含Turbo C++编译器所有成分,而且包含面向对象的Turbo Vision库。该库是编写以DOS为基础的面向文本模式用户界面的工具,利用该类库可以完成窗口、菜单、编辑控制和其它的界面元素设计。对于不关心Windows程序设计的个人来说,该软件包已经足够了。

☐ Borland C++ 2.0

该编译器保留了Turbo C++编译器的所有性能,并且还包含了独立的Turbo Debugger、

Turbo Assembler 和 Turbo Profiler。虽然 Borland C++ 2.0 不提供 Turbo Vision 和 ObjectWindows,但它足以编写各种 Windows 应用程序。

Whitewater Resource Toolit(WRT)使 Borland C++ 2.0 能够创建 Windows 资源(图标、光标、位图、菜单、字体和字符串),它是一个能很好地与 Borland 产品和与 Windows 兼容的编译器一起工作的资源管理工具。

☐ Borland C++ 2.0 & Application Frameworks

该软件简称为 Borland C++ 2.0 & AF,虽然它仍然是运行于 DOS 的 IDE,但是它提供了专业的开发者用来创建 DOS 和 Windows 应用程序的任何工具和环境。

Borland C++ 2.0 & AF 包含了 Borland C++ 2.0 编译器、DOS 应用程序的类库 Turbo Vision 和 Windows 应用程序的类库 ObjectWindows,是 Borland C++ 2.0 平台上最完整的发行包装。

☐ Borland C++ 3.0

Borland C++ 3.0 提供了一个专业开发人员的集成环境,能生成高质量的 C 和 C++ 代码、DOS 和 Windows 代码。在 Borland C++ 3.0 中,C++ 支持提高到 AT&T C++ 2.1 版本的水平。这种包装既包含 Borland C++ 3.0 编译器,也包含 Turbo C++ for Windows 编译器,支持宿主 Windows 的用户界面,提供了所有的 Windows 和 DOS 开发工具、Turbo Assembler、Turbo Profiler 和 Turbo Debugger,但并不提供 Turbo Vision 和 ObjectWindows。Borland C++ 和独立的调试器仍使用 DOS 的文本接口,但其中的 Turbo C++ for Windows 是一个真正的 Windows 图形用户界面(GUI)的应用程序,并且新增了 Resource Workshop 资源管理程序。在 Windows 的 Program Manager 的 Borland C++ 3.0 程序组中,具有支持 Windows 的程序 Turbo C++ for Windows、Resource Workshop、Winsight、ImportLib、Turbo Debugger for Windows、WRremote、WRSetup、Turbo Profiler for Windows 和 FConvert。

☐ Borland C++ 3.0 & Application Frameworks

这种包装是读者最好的选择,它能运行于 Windows,并且提供了专业的开发者用来创建 DOS 和 Windows 应用程序的任何工具和环境,其中包含新的 Turbo Vision 和 ObjectWindows、类库和 C 库函数的源代码。

为了系统和全面地使用 Borland 在 C++ 3.0 平台上的系列产品的功能,在《Borland C++ & Turbo C++ 用户手册》、《Borland C++ & Turbo C++ 库函数参考手册》和《Borland C++ & Turbo C++ 程序员手册》(它们针对 Borland C++ 2.0 和 Turbo C++ 1.x)基础上,把 Borland 的 C++ 3.0 平台新增的内容整理成二本书,它们就是《Borland C++ 3.0 & Turbo C++ for Windows 3.0 用户手册》和《Borland C++ 3.0 & Turbo C++ for Windows 3.0 程序员手册》。

《Borland C++ 3.0 & Turbo C++ for Windows 3.0 用户手册》分成四篇,第一篇介绍了 Turbo C++ for Windows 集成环境的用法,讨论了预编译头文件功能和用法。第二篇介绍了 Borland C++ 3.0 集成环境和命令行编译器的用法。在 Borland C++ 3.0 的系列软件中用 Resource Workshop 资源管理程序代替了 Borland C++ 2.0 中的 Whitewater Resource Toolkit,第三篇全面系统地论述 Resource Workshop 的功能和用法,说明了如何创建和管理 Windows 的对话框(dialog box)、菜单(menu)、加速器(热键)(accelerator)、字符串表(string table)、位图(bitmap)、图标(icon)、光标(cursor)、字体(font)、用户自定义和 fedata 资源。第四篇按字母顺序介绍了 Borland C++ 3.0 新增和修改的 C 库函数,罗列了它们的功能、用法、返回值和示例。

《Borland C++ 3.0 & Turbo C++ for Windows 3.0 程序员手册》分成二篇,第一篇从程序设计的角度说明了 Turbo C++ for Windows 3.0 中的C++的语法,论述了C++的要素和特性,讨论了预处理器的功能和用法,介绍了C++流的概念、作用、内涵和用法,讲述了创建 Windows 应用程序的过程;ObjectWindows 是 Borland C++ 3.0 中用来开发 Windows 应用程序的类库,利用该类库,用户用很少的代码就可以设计出完美的 Windows 应用程序的用户界面。第二篇的前面部分从介绍开发一个从简单到复杂 Windows 应用程序的步骤入手,全面地介绍了 ObjectWindows 功能和用法;后面部分按字母顺序列出了关于类库的类和流式类、它们的成员和用法的描述;最后还给出了全局变量和辅助类的描述。

Borland C++ 系列软件包含许多实用程序,《Turbo Debugger 3.0 调试手册》所描述的是其中最重要的实用程序 Turbo Debugger。书中介绍了如何使用 Turbo Debugger 菜单,如何在运行时在源程序上检查、监视和修改变量的值,如何进行表达式的求值,如何设置条件和无条件断点,如何进行单步跟踪,如何进行大程序双机虚拟调试、远程调试,如何调试设备驱动程序和 TSR,如何用 TDW 调试用 Borland 系列语言编写 Windows 应用程序等,最后给出了错误信息。

在本套书的编译过程中,程时言、黄磊光、吕良双、占卫兵、汪文、李兵、章忆文给予了极大的支持。在此一并致谢。

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

编译者

1992 年于北航计算中心

目 录

前 言

第一篇 Turbo C++ 3.0 for Windows 用户手册

简 介

0.1 什么是 Turbo C++ for Windows	(3)
0.2 对系统硬件和软件的要求	(4)
0.3 Turbo C++ for Windows 的实现	(4)
0.4 Turbo C++ for Windows 软件包	(4)
0.4.1 《用户手册》	(4)
0.5 安装 Turbo C++ for Windows	(5)
0.6 启动 Turbo C++ for Windows	(5)
0.7 设置 Turbo C++	(6)
0.8 README 文件	(6)

第一章 IDE 初步

1.1 如何启动 Turbo C++ for Windows	(7)
1.1.1 命令行选项	(7)
1.1.2 命令设置	(7)
1.2 使用加速棒(SpeedBar)	(9)
1.3 配置文件和工程文件	(10)
1.3.1 配置文件	(10)
1.3.2 工程文件	(10)
1.3.2.1 工程(Project)目录	(11)
1.3.2.2 桌面文件(Desktop files)	(11)
1.3.2.3 修改工程文件	(11)
1.3.2.4 缺省文件	(11)

第二章 使用对象浏览器

2.1 浏览类	(12)
2.2 检查函数	(13)
2.3 检查变量	(14)
2.4 检查源代码的符号	(14)

第三章 管理多文件工程

3.1 工程管理器工作示例	(15)
3.2 错误跟踪	(17)
3.2.1 终止一个 make	(18)
3.2.2 多个源文件中的语法错误	(18)

3.2.3 存储或删除错误信息	(18)
3.2.4 依赖关系自动检查(Auto dependency clecking)	(19)
3.3 高优先级的库函数	(19)
3.4 工程管理程序的其它特征	(20)
3.4.1 在一个工程中查找文件	(21)

第四章 选择项说明

4.1 Application Options(应用程序选择)对话框	(22)
4.2 编译程序	(23)
4.2.1 Code Generation (代码生成)	(23)
4.2.2 高级代码生成(Advanced Code Generation)	(24)
4.2.3 入口/出口代码生成(Entry/Exit Code Generation)	(25)
4.2.4 C++选择(Options)	(27)
4.2.5 Optimizations(优化)	(28)
4.2.6 源代码(Source)	(29)
4.2.7 Messages	(29)
4.2.8 Names(名字)	(30)
4.3 Make	(31)
4.4 Linker	(32)
4.5 库管理程序	(33)
4.6 Directories	(34)
4.7 Environment	(35)
4.7.1 Preferences	(35)
4.7.2 Editor	(36)
4.7.3 Mouse	(37)
4.7.4 Desktop	(37)
4.8 Save	(38)

附录 A 从 Microsoft 转换

A.1 环境和工具(Environment and Tools)	(39)
A.1.1 .h 和 .LIB 文件的路径	(39)
A.2 源文件级兼容(Source—leve Compatibility)	(39)
A.2.1 ___Mscro	(40)
A.2.2 头文件	(40)
A.2.3 内存模式	(40)
A.2.4 关键字	(40)
A.2.5 浮点返回值	(40)
A.2.6 返回值的结构	(41)
A.3 转换建议	(41)

附录 B 关于编辑器(Editor reference)

B.1 块命令	(44)
---------	------

附录 C 使用 EasyWin

- C.1 DOS 到 Windows 转换变得容易 (48)
- C.2 Easywin()函数 (48)

附录 D 预编译的头文件

- D.1 它们是如何工作的 (50)
- D.2 使用预编译的头文件 (50)
 - D.2.1 设置文件名 (51)
 - D.2.2 建立标识 (51)
 - D.2.3 优化预编译的头文件 (51)

第二篇 Borland C++ 3.0 用户手册

概 述

- 0.1 Borland C++ 的内容 (55)
- 0.2 硬件和软件需求 (57)
- 0.3 Borland C++ 的实现 (57)
- 0.4 Borland C++ 软件包 (57)

第一章 安装 Borland C++

- 1.1 使用 INSTALL (58)
 - 1.1.1 保护模式和内存 (59)
 - 1.1.1.1 DPMINST (59)
 - 1.1.1.2 DPMIMEN (59)
 - 1.1.1.3 DPMIRES (60)
 - 1.1.1.4 扩展和扩充内存 (60)
 - 1.1.2 运行 BC (60)
 - 1.1.3 膝上计算机系统 (60)
- 1.2 README 文件 (61)
- 1.4 示例程序 (61)
- 1.5 设置 IDE (61)

第二章 IDE 基础

- 2.1 启动和退出 (62)
 - 2.1.1 命令行选项 (62)
 - 2.1.1.1 /b 选项 (62)
 - 2.1.1.2 /d 选项 (63)
 - 2.1.1.3 /e 选项 (63)
 - 2.1.1.4 /h 选项 (63)
 - 2.1.1.5 /l 选项 (63)
 - 2.1.1.6 /m 选项 (63)
 - 2.1.1.7 /p 选项 (63)
 - 2.1.1.8 /rx 选项 (63)

2.1.1.9	/s 选项	(64)
2.1.1.10	/x 选项	(64)
2.1.2	退出 Borland C++	(64)
2.2	IDE 的组成部分	(64)
2.2.1	菜单条和菜单	(64)
2.2.1.1	简捷键	(65)
2.2.1.2	命令集	(65)
2.2.2	Borland C++ 窗口	(68)
2.2.2.1	窗口管理	(69)
2.2.3	状态行	(69)
2.2.4	对话框	(70)
2.2.4.1	复选方框与单选按钮	(71)
2.2.4.2	输入框与列表	(71)
2.3	配置和工程文件	(72)
2.3.1	配置文件	(72)
2.3.2	工程文件	(72)
2.3.2.1	工程目录	(73)
2.3.2.2	桌面文件	(73)
2.3.2.3	改变工程文件	(73)
2.3.2.4	缺省文件	(73)
2.4	The Turbo C++ for Window 的 IDE	(74)
2.4.1	启动 Turbo C++ for Windows	(74)
2.4.1.1	命令行选项	(74)
2.4.2	命令集	(74)
2.4.3	配置和工程文件	(75)
2.4.4	使用 SpeedBar	(75)

第三章 菜单与选项参考

3.1	≡(系统)菜单(Alt+Spacebar 仅限于 Borland C++)	(77)
3.1.1	Repaint Desktop(仅限于 Borland C++)	(77)
3.1.2	Transfer items(仅限于 Borland C++)	(77)
3.2	File 菜单(Alt+F)	(77)
3.2.1	NEW	(77)
3.2.2	Open(F3 仅限 Alternate)	(78)
3.2.3	文件列表窗的使用	(78)
3.2.4	Save(F2 仅限 Alternate)	(79)
3.2.5	Save As	(79)
3.2.6	Save ALL	(79)
3.2.7	Change Dir(仅限于 Borland C++)	(79)
3.2.8	PRINT	(80)
3.2.9	PRINT SETUP	(80)

3.2.10	DOS Shell(仅限 Borland C++)	(80)
3.2.11	Exit(Alt+F4 仅限 CUA)	(80)
3.2.12	Closed File Listing(Windows)	(81)
3.3	Edit 菜单(Alt+E)	(81)
3.3.1	Undo(Alt+Backspace)	(81)
3.3.2	Redo(Alt+Shift+Backspace)	(81)
3.3.3	Cut(Shift+Del)	(82)
3.3.4	Copy(Ctrl+Ins)	(82)
3.3.5	Paste(Shift+Ins)	(82)
3.3.6	Clear(Ctrl+Del)	(82)
3.3.7	Copy Example	(82)
3.3.8	Show Clipboard	(82)
3.4	Search 菜单(Alt+S)	(83)
3.4.1	Find(Ctrl+Q+F)	(83)
3.4.2	Replace(仅限 Alternate Ctrl+Q+A)	(84)
3.4.3	Search Again(CUA 用 F3, Alternate 用 ctrl+L)	(85)
3.4.4	Go to Line Number	(85)
3.4.5	Previous Error(Alt+F7)	(85)
3.4.6	Next Error(Alt+F8)	(85)
3.4.7	Locate Function(仅限于 Borland C++)	(85)
3.5	Run 菜单(Alt+R)	(85)
3.5.1	Run(Ctrl+F9)	(85)
3.5.1.1	源代码没改变	(85)
3.5.1.2	源代码已改变	(86)
3.5.2	Program Reset(仅限 Borland C++ Ctrl+F2)	(86)
3.5.3	Go to Cursor(仅限于 Borland C++ F4)	(86)
3.5.4	Trace Into(仅限于 Borland C++ F7)	(86)
3.5.5	Step Over(仅限 Borland C++ F8)	(87)
3.5.6	Argument	(87)
3.5.7	Debugger	(87)
3.5.8	Debugger Options	(88)
3.6	Compile 菜单(Alt+C)	(88)
3.6.1	Compile(Alt+F9)	(88)
3.6.2	Make(F9)	(88)
3.6.3	LINK	(88)
3.6.4	Build	(88)
3.6.5	Information	(88)
3.6.6	Remove Message	(89)
3.7	Debug 菜单(Borland C++独有 Alt+D)	(89)
3.7.1	Inspect (Alt + F4)	(89)

3.7.1.1	顺序检查窗口 (Ordinal Inspector)	(90)
3.7.1.2	指针检查窗口 (Pointer Inspector)	(90)
3.7.1.3	数组检查窗口 (Array Inspector Windows)	(90)
3.7.1.4	结构与联合检查窗口 (Structure and Union Inspector)	(90)
3.7.1.5	函数检查窗口 (Function Inspector Windows)	(91)
3.7.1.6	类检查窗口 (Class inspector Windows)	(91)
3.7.1.7	常量检查窗口 (Constant Inspector Windows)	(91)
3.7.1.8	类型检查窗口 (Type Inspector Windows)	(91)
3.7.2	Evaluate/Modify (Ctrl+F4)	(91)
3.7.3	Call Stack (Ctrl+F3)	(93)
3.7.4	Watches	(93)
3.7.4.1	Add Watch (CUA 用 Ctrl+F5, Alternate 用 Ctrl+F7)	(93)
3.7.4.2	Delete Watch	(93)
3.7.4.3	Edit Watch	(94)
3.7.4.4	Remove All Watches	(94)
3.7.5	Toggle Breakpoint (CUA 用 F5, Alternate 用 Ctrl+F8)	(94)
3.7.6	Breakpoints	(94)
3.8	Project 菜单 (Alt + P)	(95)
3.8.1	Open Project	(96)
3.8.2	Close Project	(96)
3.8.3	Add Item	(96)
3.8.4	Delete Item	(96)
3.8.5	Local Options (仅限 Borland C++)	(96)
3.8.6	Include Files	(97)
3.9	Browse 菜单 (仅限 Turbo C++)	(97)
3.9.1	Classes	(98)
3.9.2	Functions	(98)
3.9.3	Variable	(98)
3.9.4	Symbol	(98)
3.9.5	Rewind	(98)
3.9.6	Overview	(99)
3.9.7	Inspect	(99)
3.9.8	Goto	(99)
3.10	Option 菜单	(99)
3.10.1	Set Application Option 对话框	(99)
3.10.2	Compiler	(100)
3.10.2.1	Code Generation	(100)
3.10.2.2	Advanced Code Generation	(102)
3.10.2.3	Entry/Exit Code	(104)
3.10.2.4	C++ Options	(105)

3.10.2.5	Advanced C++ Options	(107)
3.10.2.6	'Optimizations (Turbo C++ for Windows)	(109)
3.10.2.7	Optimization(Borland C++)	(110)
3.10.2.8	Source	(112)
3.10.2.9	Messages	(113)
3.10.2.10	Names	(114)
3.10.3	Transfer (仅限 Borland C++)	(114)
3.10.3.1	Edit 按钮	(114)
3.10.3.2	Delete 按钮	(115)
3.10.3.3	切换宏	(115)
3.10.4	Make	(115)
3.10.5	Linker	(117)
3.10.6	Librarian	(119)
3.10.7	Debugger (仅限 Borland C++)	(120)
3.10.8	Directories	(122)
3.10.9	Environment	(122)
3.10.9.1	Preferences	(122)
3.10.9.2	Editor	(123)
3.10.9.3	Mouse	(125)
3.10.9.4	Desktop	(126)
3.10.9.5	Startup	(126)
3.10.9.6	Colors	(127)
3.10.10	Save	(127)
3.11	Window 菜单(Alt+W)	(128)
3.11.1	Size/Move(仅限 Borland C++,Alternate 用 Ctrl+F5)	(128)
3.11.2	Zoom (仅限 Borland C++,Alternate 用 Ctrl+F5)	(128)
3.11.3	Tile (CUA 用 shift + F5)	(128)
3.11.4	Cascade(CUA 用 Shift+F4)	(128)
3.11.5	ArrangeG Icons	(129)
3.11.6	Next (仅限 Borland C++,CUA 用 Ctrl+F,Alternate 用 F6)	(129)
3.11.7	Close (仅限 Borland C++,CUA 用 Ctrl+F4, Alternate 用 Alt+F3)	(129)
3.11.8	Close All	(129)
3.11.9	Message	(129)
3.11.10	Output (仅限 Borland C++)	(129)
3.11.11	Watch (仅限 Borland C++)	(129)
3.11.12	User Screen (仅限 Borland C++,CUA 用 shift + F5,Alternate 用 Alt + F5)	(130)
3.11.13	Register (仅限 Borland C++)	(130)
3.11.14	Project	(130)

3.11.15	Project Notes (仅限 Borland C++)	(130)
3.11.16	List All (仅限 Borland C++, Alt+O)	(130)
3.12	Help 菜单	(130)
3.12.1	Contents (仅限 Borland C++)	(131)
3.12.2	Index (shift+F1)	(131)
3.12.3	Topic Search (Ctrl+F1)	(131)
3.12.4	Previous Topic (仅限 Borland C++, Alt+F1)	(131)
3.12.5	Help on Help (仅限 Borland C++, F1)	(132)
3.12.6	Active File	(132)
3.12.7	About	(132)

第四章 命令行编译器

4.1	使用命令行编译器	(133)
4.1.1	DPMINST	(133)
4.1.2	运行 BCC	(133)
4.1.3	使用选项	(134)
4.1.3.1	选项的优先级规则	(134)
4.1.4	句法和文件名	(137)
4.1.5	应答文件	(138)
4.1.6	配置文件	(138)
4.1.6.1	选项优先级规则	(139)
4.2	编译器选项	(139)
4.2.1	存储模式	(140)
4.2.2	宏定义	(140)
4.2.3	代码生成选项	(141)
4.2.4	优化选项	(144)
4.2.5	源代码选项	(144)
4.2.6	出错报告选项	(144)
4.2.6.1	ANSI 违例	(145)
4.2.6.2	常见错误	(145)
4.2.6.3	移植性警告	(146)
4.2.6.4	C++ 警告	(146)
4.2.7	段命名控制	(147)
4.2.8	编译控制选项	(147)
4.2.9	EMS 和扩展内存选项	(149)
4.2.10	C++ 虚表	(149)
4.2.11	C++ 成员指针	(149)
4.2.12	模板生成选项	(150)
4.3	连接程序选项	(150)
4.4	环境选项	(151)
4.5	向后兼容	(151)

4.5.1 查找嵌入文件和库文件	(152)
4.5.2 文件查找算法	(152)
4.5.2.1 一个例子	(153)

第三篇 Resource Workshop 资源管理程序

简介

0.1 Resource Workshop 的性能	(157)
0.2 需求的硬件和软件	(157)
0.3 本篇内容	(158)

第一章 启动

1.1 安装 Resource Workshop	(160)
1.2 启动 Resource Workshop	(160)
1.2.1 使用命令行可选项	(160)
1.3 退出 Resource Workshop	(161)
1.4 获得帮助	(161)

第二章 Resource Workshop 基础

2.1 了解 Windows 资源	(163)
2.2 资源的类型	(164)
2.2.1 对话框(Dialog boxes)	(164)
2.2.2 菜单(Menus)	(164)
2.2.3 加速键(Acelerators)	(164)
2.2.4 字符串表(string tables)	(165)
2.2.5 位图(bitmaps)	(165)
2.2.6 图标(Icons)	(165)
2.2.7 光标(Cursors)	(165)
2.2.8 字体(Fonts)	(166)
2.2.9 用户定义和 redata 资源	(166)
2.3 两种编辑器	(167)
2.4 资源文件的类型	(168)
2.4.1 资源编译器文件	(168)
2.4.2 资源文件	(168)
2.4.3 可执行的和动态连接的库文件	(168)
2.4.4 对话文件	(168)
2.4.5 位图文件	(168)
2.4.6 图标文件	(168)
2.4.7 光标文件	(168)
2.4.8 字体文件	(169)
2.4.9 标识符文件	(169)
2.4.9.1 使用 C 头文件	(169)

2.4.9.2 使用 Pascal 单元和包含文件	(170)
2.4.10 .DRV 文件	(171)
2.4.11 这些文件如何一起工作——一个工程的样例	(171)
2.5 管理所有的工程文件——工程窗口	(172)
2.6 忠告新用户	(174)
第三章 使用工程和资源	
3.1 创建一个新工程	(176)
3.2 打开一已有的工程	(177)
3.3 使用 Project 窗口	(179)
3.3.1 在 Project 窗口显示信息	(180)
3.3.1.1 文件方式(By File)	(180)
3.3.1.2 字节方式(By Type)	(180)
3.3.1.3 显示标识符(show identifiers)	(181)
3.3.1.4 显示资源(Show Resource)	(181)
3.3.1.5 显示项(Show Items)	(181)
3.3.1.6 显示未用过的类型(Show Unused Types)	(181)
3.3.2 选择一个资源	(181)
3.4 使用资源	(181)
3.4.1 编辑资源	(182)
3.4.1.1 使用资源编辑器	(182)
3.4.1.2 使用内部文本编辑器	(182)
3.4.2 添加一个资源	(183)
3.4.2.1 添加一个存放在文件中的资源	(183)
3.4.2.2 创建新资源	(184)
3.4.3 重新为资源命名	(185)
3.4.4 指定资源内存可选项	(186)
3.4.5 删除一个资源	(187)
3.5 使用标识符	(187)
3.5.1 添加一个标识符文件	(188)
3.5.2 在没有标识符文件下工作	(188)
3.5.3 使用资源编辑器添加标识符	(188)
3.5.4 添加、编辑、删除及列出标识符	(189)
3.6 存贮资源、文件和工程	(190)
3.6.1 File Save Project 命令	(190)
3.6.2 File Save File As 命令	(191)
3.6.3 Resource Save Resource As 命令	(191)
3.7 配置选项(Configuration preferences)	(192)
3.7.1 Undo Level	(192)
3.7.2 文本编辑器	(192)
3.7.3 包含路径(Include path)	(193)

3.7.4	Multi-Save	(193)
3.7.4.2	Executable	(193)
3.7.4.3	当存贮文件时做备份(Make backup when saving files)	(193)
3.8	工程之间拷贝资源	(193)
3.9	使用二进制文件	(194)
第四章 创建对话框		
4.1	启动 Dialog 编辑器	(196)
4.1.1	生成一个新的对话框	(197)
4.1.2	编辑一个已有的对话框	(198)
4.2	定制一个对话框	(198)
4.2.1	定义一个对话框	(198)
4.2.1.1	添加一个标题	(199)
4.2.1.2	选择窗口类型	(199)
4.2.1.3	选择一个框架式样	(199)
4.2.1.4	确定对话形式	(199)
4.2.1.5	确定字型	(200)
4.2.1.6	包括一个菜单	(200)
4.2.1.7	给对话框赋一个自定义类(custom class)	(201)
4.2.2	使用控制(controls)*	(201)
4.2.2.1	添加控制	(203)
4.2.2.2	添加一个控制的多份拷贝	(203)
4.2.2.3	编辑控制	(204)
4.2.2.4	移动控制和重新为控制定尺寸	(204)
4.2.2.5	用网格定位控制	(205)
4.2.2.6	改变控制的外观	(206)
4.2.2.7	给控制一个标题	(207)
4.2.2.8	改变控制的类别(class)	(207)
4.2.2.9	指定哪些控制是制表键停(tab stops)	(207)
4.2.2.10	相关控制的分组	(208)
4.2.2.11	将控制重排序	(209)
4.2.3	编辑成组的控制	(209)
4.2.3.1	对齐多个控制	(210)
4.2.3.2	为多个控制重定大小	(212)
4.2.3.3	成行成列地放置控制	(213)
4.2.4	取消修改(Undo Changes)	(214)
4.2.5	按钮控制	(214)
4.2.6	滚卷条控制(Scroll bar controls)	(215)
4.2.7	列表框控制(List box controls)	(216)
4.2.8	编辑文本控制	(217)
4.2.9	静态控制	(219)