

OS/2 工作台操作使用简明教程

OS/2 技术丛书
南开大学出版社



朱瑞香 于红 伍颖文 编

OS/2

OS/2 技术丛书

OS/2 工作台操作使用简明教程

朱瑞香 于 红 伍颖文 编

南开大学出版社

[津]新登字 011 号

内容提要

本书全面地阐述了 OS/2 工作台的操作使用技术。全书共分五章,分别介绍了 OS/2 的对象、窗口、桌面、菜单、文件夹等基本设施的功能与使用。讲述了如何开启与安装程序、如何定制系统、如何实现动态数据交换、如何使用设备等。每部分都配有大量图例,做到图文并茂,描述新颖,条理清楚。

本书资料翔实,通俗易懂。可作为广大计算机工程技术人员的工具书,特别适合于用作培训使用 OS/2 操作系统的教材和参考书。

OS/2 工作台操作使用简明教程

朱瑞香 于红 伍颖文 编

南开大学出版社出版

(天津八里台南开大学内)

邮编 300071 电话 3358542

新华书店天津发行所发行

天津市第四印刷厂印刷

1994 年 6 月第 1 版 1994 年 6 月第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:14

字数:352 千 印数:1—2000

ISBN 7-310-00726-3

TP·25 定价:25.00 元

前 言

OS/2 是一个能实现多任务的操作系统。它允许在桌面(Desktop)上同时执行多个应用程序,这些程序在各自的窗口里运行。OS/2 支持 DOS,并使 DOS 的程序运行得更快,提高了其执行效率。OS/2 完全与 Microsoft Windows 相兼容,并在某些方面有所超出。所以它是当前 PC 机上最好的操作系统,值得推广使用。为帮助用户更好地使用 OS/2 系统,我们编写了本教程。本教程主要叙述 OS/2 系统的图形用户界面,作为操作使用的指南。

在编写本教程中,我们力求做到简捷明了,易于掌握,突出用户图形界面的使用方法。本教程给出了 150 多个屏幕窗口图形,结合屏幕窗口图形实例讲解其操作步骤,这样对初学者最为适宜,也便于有经验的使用者挑选使用,作为选取的捷径。在选材与内容编排上也考虑了深入浅出与各个应用环节的衔接,照顾到初学者与有经验的使用者的各自需要。对桌面上的全部用户界面进行了分类归纳,并以章节形式给出,这样既突出了重点而又作了全面的介绍。

本教程第一章为工作台的基础,概述了 OS/2 的基本功能,介绍了桌面上的对象与窗口如何使用以及获得有关使用工作台的帮助。第二章介绍了 OS/2 的菜单设施,介绍了桌面的弹出式菜单与对象弹出式菜单的作用与功能,还介绍了如何使用这些菜单与操作步骤。第三章介绍了 OS/2 工作台的扩展菜单,包括如何选取扩展菜单,如何开启一个对象与开启一个程序等。第四章介绍了 OS/2 文件夹,包括命令文件夹、辅助工具文件夹、游戏文件夹、驱动器文件夹等。第五章介绍了定制(用户化)系统与安装技术,还介绍了调节板使用技术、使用模板创建对象的技术、打印机使用技术等;本章还介绍了一些更深层的求助,以进一步帮助用户解决使用中的困难。

本教程是由朱瑞香、于红、伍颖文三人合作编成。于红编写了前两章,伍颖文编写了第四、五两章,朱瑞香编写了第三章与附录并对全书作了技术性校正。由于我们的水平有限,书中谬误在所难免,恳请各位读者与有关专家不吝指教,以期日后修改订正。

编者

1994 年 4 月于南开大学

目 录

第一章 OS/2 工作台基础	(1)
1.1 绪论	(1)
1.2 对象的使用	(6)
1.3 OS/2 窗口	(11)
1.4 On-Line(在线)帮助信息	(21)
第二章 OS/2 系统的菜单设施	(27)
2.1 桌面的弹出式菜单	(27)
2.2 对象弹出式菜单	(36)
第三章 扩展菜单的选取与使用	(53)
3.1 对象的打开与设置	(53)
3.2 程序的打开与设置	(76)
3.3 扩展菜单选择	(90)
第四章 OS/2 系统文件夹	(107)
4.1 Productivity 文件夹	(107)
4.2 Command Prompts 文件夹	(113)
4.3 Startup 文件夹	(115)
4.4 Games 文件夹	(116)
4.5 Drives 文件夹	(118)
第五章 安装及定制系统	(126)
5.1 OS/2 安装	(126)
5.2 OS/2 定制	(133)
5.3 调节板	(159)
5.4 模板	(170)
5.5 打印机	(175)
5.6 粉碎机	(186)
5.7 一些有用的提示	(187)
附录 A 键盘或鼠标用于最普通任务的选用简表	(194)
附录 B OS/2 2.1 版系统文件目录一览表	(197)

第一章 OS/2 工作台基础

1.1 绪 论

一、OS/2 系统

OS/2 是 1988 年 IBM 和 Microsoft 为基于 80286/80386 CPU 的个人计算机联合设计的新一代操作系统。它具有单用户、多任务的特点,并增加了虚拟内存管理。

IBM 设计 OS/2 的首要目标是为其个人计算机磁盘操作系统(DOS)找到一个既能充分支持 80286 处理器硬件而又不放弃与 DOS 兼容的后继者。

OS/2 介于单任务的 MS-DOS 与多用户、多任务的 XENIX 之间。它既与 MS-DOS 的文件系统相兼容,可以在其环境下运行 DOS 的许多应用程序,同时又具有类似于 XENIX 的层次目录结构,允许 I/O 重定向和一些内部通讯机制。同时,它又是一个全新的操作系统,具有强大的交互能力和效率,同时支持网络应用程序。

IBM 并没有完全抛弃 DOS 和 Windows,而是将它们作为选件嵌入其中。这样,DOS 或 Windows 上的许多应用程序就可以不经任何改动直接在 OS/2 上运行。在 OS/2 中还保留了 DOS 的命令接口,经验丰富的用户可以直接在该环境下运行 DOS 命令或批处理文件。另外,OS/2 的许多命令与 DOS 相同。因此,用户甚至可以在 OS/2 的命令提示符下运行 DOS 命令。

OS/2 1.2 以上版本具有双重自引导功能,使用户既能自引导 DOS,也能自引导 OS/2,用户可以轻易地在这二种文件系统(DOS 的 FAT 结构和 OS/2 的高性能文件系统 High Performance File System)中交换数据。

与 DOS,Windows 相比,OS/2 具有更大的优越性,OS/2 提供了强大的内存管理机制,使得应用程序可用内存空间增大,这样就避免程序频繁访问硬盘,程序运行速度加快。同时,高速缓存管理软件也使内、外存的数据交换速度得到明显提高。

在 OS/2 系统中还提供了丰富的在线帮助信息,用户可以随时随地获得帮助。

表 1.1 列出了 OS/2 系统特性。

表 1.1 OS/2 系统特性

使用高达 16M 字节的内存
多个并发的应用程序
独立的应用程序之间的保护
多任务
程序间通信及同步
系统服务与子系统服务的动态链接
代码及数据按需装载
调用应用程序接口(API)
执行 DOS 应用程序的 DOS 环境
能开发在 DOS 与 OS/2 下都能运行的程序的方法与工具
文件及介质格式与 DOS 相同
对 IBM 设备与非 IBM 设备用单独的设备驱动程序
过滤输入及输出流的字符监控程序
用于屏幕、键盘及指示设备的子系统
扩充的 DOS 命令处理程序
实用程序集是 DOS 的扩充
系统及相关的开发工具的安装程序
民族语言及与国家有关的支持

最近,IBM 又推出 OS/2 2.1 版,与以往版本相比具更进一步的增强,下面我们就详细介绍一些 OS/2 2.1 的新特点。

二、OS/2 2.1 的特点

OS/2 2.1 是 IBM 32 位操作系统趋于成熟的代表作品,最适合当今大多数桌面微机系统选用,与当今其他流行的 32 位桌面操作系统如 Windows NT 3.1,NextStep 3.2,SCO Open Desktop 3.0 等相比从总体上占有一定的优势。

OS/2 的优势是它提供了低开销的 32 位环境,此环境可以运行多种 Windows 程序,可运行的 16 位 Windows 程序比 Windows NT 更多更快,OS/2 提供了众多程序之间的最佳连接。OS/2 的缺点是不支持嵌入式网络,也缺乏对多进程的支持,而且 OS/2 程序的创建也较困难。

下面我们从以下几个方面介绍 OS/2 2.1 版的特点。

1. 互操作性

用户可以利用 OS/2 提供的双重自引导功能分别启动 DOS 或 OS/2。OS/2 既能够读写高性能文件系统(HPFS)、386HPFS(32 位)以及 DOS 文件系统,还支持 NetWare 和 LAN 服务器文件系统。在 OS/2 的 DOS 窗口下用户可以运行 Windows 和 DOS 程序。

2. 用户界面

OS/2 2.1 具有两种 GUI:Windows 和 Workplace Shell。OS/2 提供了 NT 没有的功能——支持鼠标右按钮、层次化折页和桌面对象等,而且 OS/2 的拖放机制也比 NT 的好,OS/2 的 Workplace Shell 是一个易用的、面向对象的桌面用户界面,它虽具有 Macintosh 风格,但与 Macintosh 相比,OS/2 桌面不仅可以表示硬磁盘数据、打印机、程序等对象,而且桌面对象的层次可以是很复杂的。

3. 应用:个人生产力

OS/2 2.1 既能处理 16 位 DOS 和 Windows 的应用程序,也可以处理 32 位 OS/2 应用程序。OS/2 的 Presentation Manager 是一个成功的表示管理器环境,面向对象的 GUI 提高了产品的个人生产能力,并且广泛支持诸如阴影、拖放等功能强大的特性。

4. 应用:关键任务

OS/2 的 Workplace Shell 的对象和层次定位使 OS/2 环境比 Windows 更加方便并改变了图标杂乱无章,用户可以利用 Presentation Manager 创造一致的,面向对象的程序操作。

5. 应用:图形多媒体

OS/2 相对较低的 RAM 消耗为图形和多媒体程序提供了大量的存贮空间,用户可以使用纯 32 位的 OS/2 图形应用程序或其 16 位的 Windows 版本。OS/2 提供了多媒体工具。

6. 应用间的通讯

OS/2 支持在 Presentation Manager 和 Windows 应用程序之间的动态数据交换 (Dynamic Data Exchange, 简称 DDE),还为 Windows 程序提供对象链接和嵌套。在 OS/2 2.0 中,IBM 引入了系统对象模型(SOM),这是一种定义和共享应用之间对象的标准方法。

7. 系统需求

在微机上安装 OS/2 系统在硬件上有一定的要求限制:内存容量 4MB 以上,最好 6MB 以上,运行 OS/2 要求 386SX 或更高级处理器机型,硬盘不得少于 20MB,最好在 40MB 以上。

8. 安装

OS/2 的安装是完全菜单驱动的。安装时需要先从两张软磁盘中进行引导,然后再切换到 CD-ROM 中。总之,OS/2 的安装非常简便,整个安装过程大约需要 15 分钟。

三、OS/2 的基本概念

在 OS/2 系统中,IBM 引进了许多新技术和机制,因而对用户,尤其是对计算机经验不很丰富的初学者,在学习使用 OS/2 时会因为一些陌生的概念而增加理解系统的难度。因此,我们有必要在介绍怎样使用 OS/2 系统之前概括性地对一些基本概念作一简单说明,其他概念将穿插在以后的章节中介绍。

1. 对象(objects)

对象是 OS/2 操作系统中的组成元素,它具有特定的属性和操作。它们通常以袖珍图象的形式形象地代表相应的对象。这些袖珍图象称作图标(icons)。

在 OS/2 系统中有四类对象:

(1)Device Object(设备对象)

这类对象往往代表一个具体的物理设备,如打印机(Printer)、粉碎机(Shredder)。如图 1.1 就是一个打印机图标。

(2)Folder Object(文件夹对象)

文件夹对象中包含其他对象,这些对象也可以是文件夹对象类型,不同的文件夹形状、颜色各不相同。图 1.2 是一个文件夹图标。

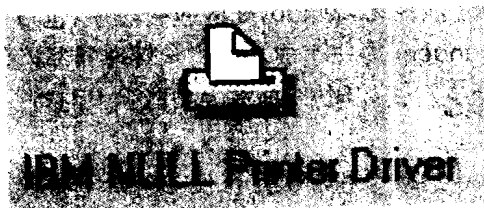


图 1.1 打印机图标(设备对象)

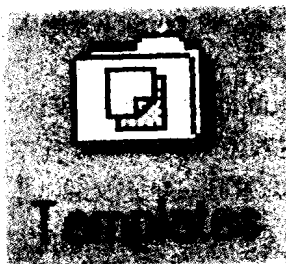


图 1.2 一个文件夹图标

(3)Data File Object(数据文件对象)

如果一个对象的内容是一些信息,如备忘录(memo)、报表(spreadsheet)、图象(picture)或信件(letter),那么该对象就叫做数据文件对象。图 1.3 是一个数据文件对象的图标。

(4)Program Object(程序对象)

一个程序对象代表一个可执行的程序,这些可执行文件都以 .EXE 或 .COM 作为扩展名。图 1.4 是一个程序对象图标。



Data File

图 1.3 数据文件对象图标



DeScribe Gold

图 1.4 一个程序对象图标

OS/2 系统中的所有对象都是上述四种类型之一。

2. 粉碎机(Shredder)

粉碎机是 OS/2 系统提供了一种删除对象的快速、简便的设施。它是一个设备对象类型的对象,用户只需将所要删除的对象“拖放”(Drag and Drop)到粉碎机就可以将该对象从系统删除。图 1.5 是粉碎机的图标。

有关“拖放”操作的具体步骤请参看后续章节。

3. 影子(Shadow)

“影子”是 OS/2 系统非常重要的特性之一,“影子”可以使用户



图 1.5 粉碎机图标

同时在两个或更多的地方执行操作。一个影子就是一个对象图标的复制品,它始终与该原始对象保持联系,即对原始对象的任何操作都将对它的影子产生影响,反之亦然。“影子”和“拷贝”在 OS/2 中是两个不同的概念,一个对象的拷贝独立于它的原始对象存在,即对象一经拷贝就与原始对象不再有任何联系。

下面我们介绍一下“影子”机制的用途。

(1) 影子可以使用户有条理地组织自己的文件

用户可以将一个原始文档的影子存放在许多文件夹中。例如,用户有一份个人简历,他可以将简历的一个影子存到“人事”(personal)文件夹中,另一个影子存放到“求职”(job-hunting)文件夹中,而那份原始简历存在那个保存所有字处理文件的文件夹中。一旦使用字处理程序对该简历作出修改,存放在其他两个文件夹中的影子内容也将随之修改。这样用户就不必在每次修改简历之后都将其备案存档,OS/2 提供的“影子”机制自动完成这一工作。

(2) 影子可以使用户轻易地开始着手应用程序的设计

如果你的公司的计算机已经联网,那么,可以将字处理软件拷贝到文件服务器上,而每个终端用户可以保存其影子。例如,可以在 OS/2 的工作台上保存一份影子,在装满字处理文件的文件夹中存放一个影子。另外,在保存修改的应用程序的文件夹中也需要放置一个字处理器影子。这样,用户就可以立即开始编写应用程序了。

(3) 影子可以加快文件在文件服务器和存贮介质上的存取速度。

假设上文提到的原始个人简历存放在硬盘上,而它的一个影子存放在软盘上,用户可以很方便地存取个人简历而不必真的将简历从软盘拷到硬盘上。

另外,对影子所做的修改同样影响其原始个人简历,用户不必再将对影子所做的修改重新再对原始简历进行一遍。

用户在使用影子时还要记住以下的规则。

- 当一个原始对象被删除时它的所用影子也将被删除。
- 用户可以对一个影子进行拷贝。
- 如果删除一个影子,那么其拷贝将不被删除。
- 如果用户为一个影子创建若干拷贝,然后删除了这个影子,那么,原始对象与这个影子拷贝的联系(link)依然存在。因而,如果删除该原始对象,那么所有的影子拷贝也将被删除。

4. 动态数据交换(Dynamic Data Exchange,简称 DDE)

OS/2 2.0 以后的版本加进了 DDE(动态数据交换)的功能。DDE 在可兼容应用间建立连接环节并使它们之间可以传送数据,这种数据交换过程无需用户的介入。

前面介绍的原始对象和它的影子之间数据的自动更新过程就是借助 OS/2 的 DDE 机制实现的。

本文将不对 DDE 的实现机制作具体的介绍,感兴趣的读者可查阅其他有关文献。

5. 超文本(Hypertext)

OS/2 系统的帮助工具允许用户快速地查阅到与当前操作对象相互参照的有关信息,这就是 OS/2 的“超文本”机制。

用户可能已经注意到了,在 OS/2 的大多数帮助窗口中都包含一些以不同颜色高亮度显示的单词。如果使用鼠标双揷这些单词,就会看到屏幕上出现一个新的窗口,窗口中显示与高亮度显示单词有关的背景信息。这是超文本机制的重要用途之一。

这一节我们简单地介绍了一下 OS/2 系统,并针对 OS/2 中的一些基本的、关键的概念作

出解释。接下来我们就开始向用户介绍如何使用 OS/2 系统。

1.2 对象(objects)的使用

当用户在自己的 PC 机上启动 OS/2 时,显示器上就会出现 OS/2 的桌面(Desktop),如图 1.6 所示。

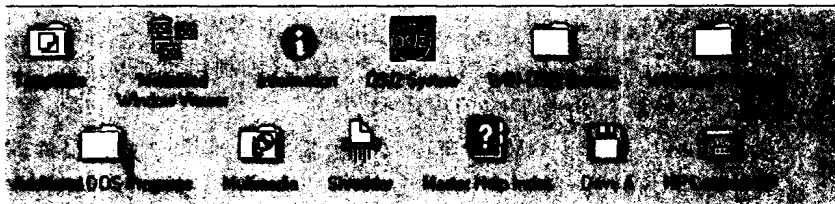


图 1.6 OS/2 工作台/桌面

如果显示器上的内容并不象图 1.6 中的那样,很可能是由于有人重新定制了机器上 OS/2 的资源。这样,OS/2 的工作台(Workplace)就会有所不同。

之所以将它称作“工作台”或“桌面”是因为它与现实世界中用户使用的办公桌很相近,办公桌上堆放着要处理的各种物品。而 OS/2 工作台上的图标,就代表了现实中用户办公桌上的各种物品,如信件(letter),打印机(printer),或者文件夹(folder),它是一个图形用户界面。桌面上所有的对象都有图标(icons)标识,而对象可以代表程序、数据文件、文件夹或打印机等。OS/2 的工作台就是这种图形用户界面。

一、桌面上的对象

OS/2 的桌面是一个尚须打开的文件夹,它包含 OS/2 系统里的全部对象。OS/2 桌面上包含以下对象:

- Start Here
- Minimized Window Viewer
- OS/2 System
- Printer
- Shredder
- Master Help Index
- Information
- Templates
- Drive A

OS/2 系统的对象又可包含其他对象或文件夹。图 1.7 是初次进入 OS/2 系统时桌面的显示。

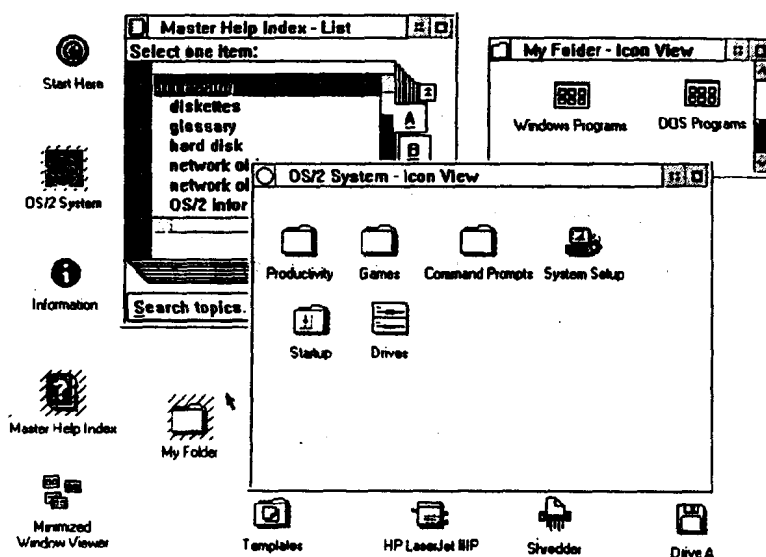


图 1.7 桌面对象显示图

下面我们就桌面上对象的功能作一简单的介绍：



- Start Here
如果用户是第一次使用 OS/2 系统,那么最好先打开 Start Here 文件夹,该文件夹中包括以下信息:执行任务、添加程序、修改桌面、查找信息、多任务、打印、数据共享、获取帮助信息等。它是进入在线帮助百科全书(encyclopedia)的一种途径。



- OS/2 System
在 OS/2 System 文件夹中又包括以下文件夹: System Setup, Command Prompts, Productivity, Games, Startup 和 Drives。这些文件夹的主要功能是用来定制 OS/2 的环境。



- Information
在 Information 文件夹中包括有关 REXX(一种过程语言)的对象,命令速查,范例和词汇。



- Minimized Window Viewer
Minimized Window Viewer 文件夹中包含被缩小的对象,这些对象虽被缩至最小但并没有关闭,它们被放在后台中运行。OS/2 并不象 Microsoft Windows 那样将所有被缩至最小的图标放在屏幕的底部,而是放在 Minimized Window Viewer 文件夹中,这样 OS/2 桌面就会很整齐。



- Templates
根据 Templates 文件夹中的对象,用户可以创建与其设置一样的新对象。例如, Templates 文件夹中包括这样的对象: Folder, Data File, Icon, Bitmap, Programs, Printer, Scheme, Color 和 Font Palettes。用户可以将新创建的对象放在桌面的任何地方,也可以放在其他任何文件夹中。



Master Help Index

- Master Help Index

Master Help Index 就象是一部按字母分类排序的百科全书,该书带有字母标记,书中包括有关 OS/2 所有题目的帮助信息索引。用户可以使用光标移动键浏览索引表。要想快速地获取有关题目的信息,可以使用键盘输入题目的首字母。



Drive A

- Drive A

这个图标代表用户 PC 机的 A 驱动器。使用该对象后,用户就可以浏览 A 盘上的文件或在 A 盘上执行某种磁盘操作。



Shredder

- Shredder

Shredder 代表粉碎机。用户可以按照以下过程将不再需要的对象(如文档、文件、文件夹等)丢弃到粉碎机里;拖动所要扔掉的对象到粉碎机,将对象扔到粉碎机。这样,该对象及其内容就被删除了。



HP Laserjet IIIp

- Printer

用户可以使用 Printer 打印一个文档。用户可以拖动一个数据文件的对象到打印机图标处,放到打印机后,打印机就会打印该文件。在同一时刻可以安装多台打印机,并且同时在桌面上显示这些打印机对象。

二、对象的使用

在用户的桌面上包括各种形状、大小的对象图标。一般地,对象的图形代表了该对象的功能。例如,桌面上的打印机图标代表一台打印机。

用户可以选取一个对象,对它进行移动、拷贝、删除等操作。

(一)“拖放”(Drag-and-Drop)对象

“拖放”是使用对象时常用到的基本操作,实现一次“拖放”操作要执行以下步骤操作:

- 将鼠标指针移到一个对象的上面;
- 按住鼠标按钮 2(右按钮);
- 拖动鼠标,将对象移到指定的位置;
- 释放鼠标按钮。

通过上述四步就实现了一次“拖放”对象的操作。

需要注意的是,用户只能将一个对象“拖放”到一个空白区域。如果被“拖放”到一个不能放的地方(如其他图标上面),对象图标将变成一条国际通用的标记“Do Not Enter”,如果这时释放鼠标按钮 2,可以看到被拖扔的对象仍在它原来的位置上。

桌面上的文件夹对象就象文件柜中的一个文件夹,文件夹中可以包含诸如程序,其他文件夹等对象。当用户开始一项工程时,可以将该工程有关的所有项目放在新创建的一个文件夹中。使用文件夹可以保证用户桌面整洁、有序。

OS/2 桌面本身也是一个文件夹,这个文件夹是系统唯一的。桌面文件夹中包括本节前面所讲的那些对象。另外,桌面文件夹还包括一个弹出式菜单,用户可以通过选取该菜单中的选项对桌面进行操作,详见第二章。

(二) 双揷 (Double-click)

双揷也是使用对象时常常用到的一个基本操作。通过双揷某一对象可以打开该对象,显示其内容,或者打开一个文档,启动一个应用程序。需要注意的是,双揷动作必须快,而且在这个过程中鼠标器必须保持不动。

(1) 将鼠标指针指向一个对象。

(2) 连续按二次鼠标按钮 1 (左按钮)。

在后面的章节中用户将会发现许多操作中都会用到“双揷”。

(三) 打开一个文件夹

要想浏览一个文件夹的内容,必须首先打开它。一个打开的文件夹中可能包括其他可以被打开的文件夹或其他对象,打开一个文件夹时,屏幕上会显示一个窗口,其中包含文件夹的内容。下面是打开一个文件夹所需执行的步骤:

(1) 将鼠标指针移到要打开的文件夹对象上。

(2) 双揷。

(四) 选取对象

要想打开一个对象的弹出式菜单,用户必须首先选取该对象。用户可以同时选取多个对象。

如果用户要选取一个对象,可以按以下步骤执行:

(1) 将鼠标指针移到要选取的对象上。

(2) 按一下鼠标器按钮 1 (左按钮)。

选取对象后,打开的窗口如图 1.8 所示:

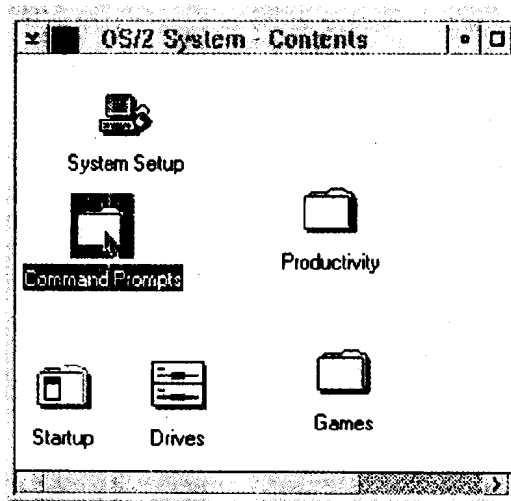


图 1.8 选择对象后的窗口显示图

有时,用户希望同时选取多个对象,那么执行过程如下:

(1) 将鼠标指针移到要选取的第一个对象上。

- (2) 按住鼠标按钮 1 (左按钮)。
- (3) 将鼠标指针移到每一个所要选取的对象上。
- (4) 释放鼠标按钮 1。

(五) 移动对象

用户可以将一个对象在桌面上任意移动,也可以将一个对象移到另一个文件夹中。用户可以使用两种方法移动对象:使用鼠标将对象拖到指定的位置;或者通过该对象的 Move 菜单选项。有关 Move 菜单选项的使用将在第二章中叙述。

如果用户使用鼠标,可以按下面的过程完成对象的移动:

- (1) 将鼠标指针指向该对象。
- (2) 按住鼠标按钮 2,将对象拖到另一个位置。
- (3) 当对象位于所期望的目的地时释放鼠标按钮。

(六) 拷贝对象

用户可以复制一个已有的对象,并且可以将复制的对象放在桌面的任意位置,也可以放在另一个文件夹中。同样地,用户可以通过两种方法拷贝对象:将对象拖到指定的位置;或者通过该对象的 Copy 菜单选项。有关 Copy 菜单选项的内容将在第二章叙述。

使用鼠标拷贝对象的操作步骤如下:

- (1) 将鼠标指针指向要拷贝的对象。
- (2) 按住 Ctrl 键,然后按住鼠标按钮 2 (右按钮)。
- (3) 将对象拖到指定的位置。
- (4) 释放鼠标按钮和 Ctrl 键。这时,在指定的位置出现一个复制的对象。

(七) 删除对象

用户可以使用两种方法删除一个对象的图标:可以将对象拖到 Shredder 图标里,或者通过 Delete 菜单选项。有关 Delete 菜单选项的内容将在第二章中讲述。

注意:删除一个对象意味着它相应的文件也被从盘上删除掉。同样地,删除一个文件夹将会删除文件夹中的所有内容。因此,删除对象时要特别小心,必须确保被删的对象将不再使用。

用户可以通过以下步骤删除一个对象:

- (1) 将鼠标指针指向要删除的对象。
 - (2) 按住鼠标按钮 2 (右按钮)。
 - (3) 拖动对象直到它正好位于 Shredder 图标的上面。
 - (4) 释放鼠标按钮。
 - (5) 如果出现提示,那么可以选择 Delete 按钮确认删除操作。
- 这样,该对象就被从桌面或某个文件夹中删除了。

1.3 OS/2 窗口(Window)

一、窗口界面

图 1.9 是一个窗口界面,它是屏幕上一个包含特定信息的矩形区域。当用户打开一个对象时就会在屏幕上出现一个窗口。在同一时刻可以打开多个窗口。因此用户可以在桌面上运行多个应用程序,同时浏览这些窗口。

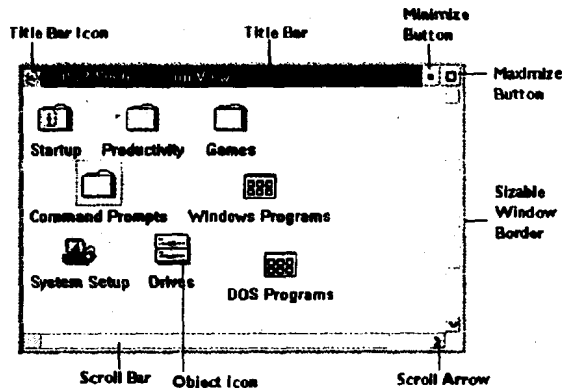


图 1.9 窗口界面图

尽管不同的应用程序所包含的指令各不相同,但是它们对窗口的操作是一致的。OS/2 桌面上的所有窗口都具备同样的最基本的窗口功能。这一节主要就是介绍基本的窗口功能。

二、窗口元素

首先,我们介绍窗口所包含的基本元素,用户可参见图 1.9。

- Active Window(当前窗口)

所谓当前窗口就是桌面上最外层的窗口,它不被其他窗口覆盖。屏幕上具有高亮度边界的窗口就是当前窗口。用户键入的所有命令都会且只影响当前窗口。要想激活一个窗口,用户只需将鼠标移到窗口中的任一地方,按一下鼠标左按钮即可。

- Border(边框)

边框就是窗口的边界。用户可以通过选取边框改变窗口的大小,其方法将在本节后面介绍。

- Title Bar(标题条)

标题条位于窗口的上部,如果该应用程序是当前的,则窗口的标题条被高亮度显示。标题条上显示用户打开的对象的对象名。用户可以通过标题条移动窗口,操作的方法将在本节后面介绍。

- Minimize(缩小)

缩小按钮位于标题条的右侧。按钮中包含一个小矩形,选取该按钮可以将窗口缩到最小。

在缺省方式下,缩小按钮将会把应用程序隐藏起来放到桌面的 Minimized Window Viewer 文件夹中。在第三章中我们将会介绍如何利用 Open-Settings 选项改变缩小按钮的功能。

一个应用程序被缩小后仍在继续运行,用户可以通过 Window List, Desktop 或者 Minimized Window Viewer 再次获得对应用程序的控制权。

- Maximize(放大)

放大按钮位于缩小按钮右边。按钮中包含一个大的矩形,选取该按钮可以将窗口放大到最大。

- Scroll Bars(滚动条)

有些窗口的右边框和下边框上包含滚动条。用户可以借助滚动条查看窗口以外没被显示出来的信息。

滚动条又分水平(horizontal)滚动条和垂直(vertical)滚动条。在滚动条中包含一个滚动盒(scroll box),用户可以将鼠标箭头指向滚动盒并将其沿着滚动条的方向拖动,窗口中显示的信息随滚动盒的移动而变化。沿水平滚动条向右移动滚动盒,会看到当前窗口右面被遮盖的信息;如果在垂直方向向下移动滚动盒,用户就可以一页一页向后翻看窗口信息,直到信息末尾。这时,滚动盒也已到达滚动条的底部。

如果全部信息都显示在窗口中,那么滚动条中的滚动盒将不会出现。

- Scroll Arrows(滚动箭头)

通过使用滚动箭头用户可以浏览窗口以外(水平方向或垂直方向)的信息。当箭头为黑色时(也就是说,箭头有效,可以使用),用户可以移动箭头使窗口中的内容沿箭头方向移动,具体操作很简单:将鼠标指针指向黑色的滚动箭,按住鼠标按钮 1,拖动箭头直到用户认为满意,释放鼠标按钮。

- Window Size(窗口大小)

用户可以通过移动窗口边框改变窗口的大小。操作过程如下:首先,将鼠标指针移到窗口的边界处直到原来鼠标指针变为双向箭头,按住鼠标的按钮 1,拖动鼠标重置窗口的大小。如果拖动窗口的上、下边界,则可以改变窗口的高度,拖动左、右边框,可改变窗口宽度。如果用户拖动的是窗口的边角,那么窗口的长度和宽度被同时改变。

- Title Bar Icon(标题条图标)

Title Bar Icon 位于窗口的左上角。使用鼠标选取该图标可以弹出 Window(窗口)菜单。见图 1.10,下面我们详细介绍窗口菜单中各个选项的功能。

三、窗口菜单(Window Menu)

在 OS/2 中,用户可以从任何一个窗口选取 Title Bar Icon 都会调出窗口菜单。用户当前处理对象不同,在窗口菜单中包含的选项也会有所不同。用户将会看到,Window Menu 中的某些选项功能类似第二章将要介绍的 Object Popup Menu 和 Desktop Pop-up Menu 的内容。

这里,我们将介绍窗口菜单中特有的两个选项 Window 和 Close。

用户可以通过以下步骤打开窗口菜单