

家庭电脑 实用程序

陈孟建 沈美莉 编著



家庭电脑
实用程序

家庭电脑实用程序

陈孟建 沈美莉 编著

浙江科学技术出版社

(浙)新登字第 3 号

责任编辑:褚天福

封面设计:孙 菁

家庭电脑实用程序

陈孟建 沈美莉 编著

*

浙江科学技术出版社出版

浙江科学技术出版社电脑排版

浙江印刷集团公司新华印刷二厂印刷

浙江省新华书店发行

开本 787×1092 1/16

印张 19.25 字数 503 000

1994 年 12 月 第 一 版

1995 年 11 月 第二次印刷

ISBN 7-5341-0729-6/TP·8

定 价: 25.00 元

内 容 简 介

本书是一本通俗的计算机应用书籍。它是以 BASIC 语言和 FOXBASE 语言作为家庭电脑应用程序的主要语言,书中所有的应用举例都围绕着学习、工作、娱乐、教育、管理、咨询等方面的内容展开。本书可供具有初中以上文化程度的工人、学生、教师、计算机爱好者及非计算机专业的工程技术人员阅读参考,也可作为电脑培训和非计算机专业的教科书。

前 言

电脑渗透各行各业已成为人们的共识,与此同时,“家庭电脑”也成了不少有识之士的好帮手。为此我们应广大读者和家庭电脑拥有者的要求,编写了《家庭电脑实用程序》一书。希望该书能成为家庭电脑拥有者、电脑爱好者、科技人员、文秘人员、教师、学生开拓新的应用领域,发展新的应用水平,获取新成果不可缺少的工具书。

本书以家庭电脑的应用为主线,讲述了 BASIC 语言、FOXBASE 语言的基础知识和基本命令,以及采用 BASIC 语言和 FOXBASE 语言编写的应用程序。文中介绍的应用程序有家庭教育类实用程序,其中包括中小学数学、语文、外语等的实际应用程序;家庭娱乐类实用程序,其中包括儿童智力开发、记忆力开发、女子健美电脑咨询、玩扑克、电脑绘图、电脑游戏、电脑演奏音乐等的实际应用程序;家庭电脑管理类实用程序,其中包括家庭通讯管理、名片库管理、家庭菜谱管理、家庭藏书管理等的实际应用程序;电脑中文打字学习类实用程序,其中包括双拼双音输入法的学习、五笔字型输入法的学习等的实际应用程序;电脑基础知识学习类实用程序,其中包括键盘的功能和 DOS 学习等方面的实用程序。为适合一般读者的需要,在实际应用程序中,本书本着既要有知识性和实用性,又要有趣味性和普及性的原则,根据编者 10 多年来的电脑教学经验和科学研究经验,例举了当前较为新颖而实用的程序。在编制程序的方法和技巧上,尽量采用初学者容易接受的方法,大多数程序都可以举一反三,读者在照样使用的同时,也可学着自己编程序。这对初学者来说,可谓一举多得。

本书也可作为非计算机专业的教师和学生教与学的参考用书。本书所有的程序都已在 286 机上运行通过。全书共 8 章,主要内容包括 BASIC 语言基础、FOXBASE 语言基础、家庭教育类实用程序、家庭娱乐类实用程序、家庭电脑管理类实用程序、电脑中文打字学习类实用程序、电脑基础知识学习类实用程序、跟我学系列实用程序等。总之,它可以轻轻松松带你走进电脑新天地,助你踏上成功之路。

在本书编写过程中,承蒙浙江大学计算机系主任王申康副教授、杭州大学计算机系吴良占副教授、中国计算机学会中文信息技术专业委员会龚滨良副主任等专家教授的大力协助和指导,特此致谢!

由于编者水平有限,书中不当之处,敬请读者批评指正。

编 者

1994 年 4 月

目 录

第一章 BASIC 语言	1
第一节 BASIC 语言的基本概念	1
一、电脑编程语言	1
二、BASIC 语言的特点	2
三、BASIC 语言的程序结构	3
第二节 BASIC 语言的安装与启动	5
一、安装语言系统的一般要求	5
二、GWBasic 语言系统的安装与启动	5
三、QBASIC 语言系统的安装与启动	5
第三节 BASIC 语言程序的输入与修改	7
一、BASIC 语言程序的输入	7
二、BASIC 语言程序的修改	7
三、BASIC 语言程序的运行	8
第四节 BASIC 语言状态下的功能键与编辑键	9
一、BASIC 语言系统命令功能键	9
二、BASIC 语言系统复合功能键	9
三、BASIC 语言系统全屏幕编辑键	10
第五节 BASIC 语言的基本量	11
一、变量与常量	11
二、运算符与表达式	11
三、BASIC 语言的标准函数	12
四、BASIC 语言的字符串函数	17
第六节 BASIC 语言的基本语句	19
第二章 FOXBASE 语言	20
第一节 FOXBASE 数据库语言基本概念	20
一、数据库的一些基本量	20
二、数据库中的名词	20
三、文件与文件类型	21
四、常量与变量	23
五、运算符与表达式	24
六、函数	25
第二节 数据库文件的建立	27

一、建立数据库文件的方法	27
二、建立数据库文件的具体操作步骤	29
第三节 数据库文件的数据输入	32
一、用建立数据库文件的命令输入	32
二、用追加数据库文件的记录命令输入	33
第四节 数据库文件的常用操作命令	34
一、数据库文件的打开和关闭	34
二、数据库文件的显示	34
三、数据库文件记录的修改与更新	36
四、数据库文件记录的定位、插入和删除	39
五、数据库文件的排序和索引	44
六、数据库文件的查询	48
第五节 命令文件简介	51
一、命令文件的建立和修改	52
二、命令文件的执行	53
三、简单的 FOXBASE+ 程序设计	53
第三章 家庭教育类实用程序	56
第一节 中小学数学应用程序	56
一、编写 BASIC 程序的一般步骤	56
二、小学生速算练习程序	56
三、小当家练习程序	61
四、因式分解练习程序	66
五、找素数练习程序	68
六、求斐波那契(Fibonacci)数列程序	69
七、求三角函数练习程序	70
八、显示各三角函数的图形练习程序	73
第二节 中学英语应用程序	74
一、英语单词拼写练习程序	74
二、英语介词短语练习程序	77
三、英语语法练习程序	79
第三节 中小学语文应用程序	82
一、汉语拼音练习程序	82
二、纠正读错字的程序	83
第四章 家庭娱乐类实用程序	87
第一节 智力开发应用程序	87
一、大数字显示评委亮分	87
二、电脑猜谜工作与学习程序	92
三、开发记忆力	96

四、计算闰年程序	99
五、女子健美电脑咨询	100
第二节 电脑游戏应用程序	103
一、猜拳游戏程序	103
二、扑克游戏程序	107
三、电子手表	108
第三节 电脑图画应用程序	114
一、图案设计程序	114
二、屏幕彩条图案设计程序	116
三、钻石图形设计程序	116
四、打印熊猫图案程序	118
五、利用键盘画图程序	119
第四节 电脑音乐演奏应用程序	121
一、电脑演奏《雪绒花》的音乐程序	121
二、电脑演奏英国民谣《绿叶》的音乐程序	122
三、电脑演奏《蓝色的多瑙河》的旋律程序	123
第五章 家庭电脑管理类实用程序	126
第一节 模块菜单编程设计	126
一、管理类应用程序方框图	126
二、主菜单程序设计	127
三、具有光标带的主菜单程序设计	129
四、通用主菜单程序设计	130
第二节 家庭通讯管理应用程序	131
一、通讯录库结构的建立程序	132
二、名片库结构的建立程序	135
三、通讯录库数据的输入程序	138
四、名片库数据的输入程序	140
五、通讯录库的查询程序	141
六、名片库的查询程序	144
第三节 家庭菜谱管理应用程序	147
一、家庭菜谱管理主菜单的建立	147
二、家庭菜谱数据库的建立	148
三、家庭菜谱数据的输入	150
四、家庭菜谱数据的修改	153
五、家庭菜谱档案的查询	158
六、家庭菜谱档案的打印	162
第四节 家庭藏书电脑管理应用程序	165
一、家庭藏书电脑管理主菜单程序	165
二、家庭藏书电脑管理数据结构的建立	168

三、家庭藏书电脑管理数据输入程序	175
四、家庭藏书电脑管理数据查询程序	180
第六章 电脑中文打字学习类实用程序	183
第一节 汉字双拼双音输入法学习程序	183
一、简单的全拼双音输入法学习程序	183
二、可选的全拼双音输入法学习程序	187
第二节 汉字五笔字型输入法学习程序	189
一、五笔字型输入法练习程序	189
二、带有答案的五笔字型输入法练习程序	192
三、具有自动记分的五笔字型输入法练习程序	195
四、五笔字型词组输入法练习程序	198
五、自动记时的五笔字型输入法考核程序	201
六、自动记时自动判分的五笔字型输入法考核程序	206
七、具有检测结果报告单的五笔字型输入法考核程序	209
第七章 电脑基础知识学习类实用程序	217
第一节 标准键盘的使用和学习实用程序	217
一、标准键盘的主键盘区的学习程序	217
二、功能键区的学习程序	223
三、数字或编辑功能小键盘区的学习程序	230
第二节 磁盘操作系统(DOS)的学习实用程序	236
一、DOS 操作系统概念的学习程序	236
二、DOS 操作系统中内部命令的学习程序	243
三、DOS 操作系统中外命令的学习程序	245
第三节 汉字文字处理软件学习实用程序	248
一、汉字文字处理系统 WPS 的学习程序	248
二、汉字文字处理系统 WPS 错误信息查询程序	251
第八章 跟我学系列实用程序	256
第一节 家庭电脑基本知识的学习程序	256
一、家庭电脑的启动学习程序	256
二、金山汉字系统软件安装的学习程序	260
第二节 跟我学 DOS 操作系统的程序	267
一、DOS 操作系统内部命令的学习程序	267
二、DOS 操作系统外部命令的学习程序	273
第三节 跟我学 FOXBASE 语言命令的程序	278
一、跟着电脑学习建立数据库命令	278
二、跟着电脑学习建立数据库文件	281
三、简单的命令文件设计	284

四、一般主菜单的程序设计	288
第四节 跟我学 BASIC 语言命令的程序	292
一、跟我学打印输出语句	292
二、跟我学报表输出语句	295

第一章 BASIC 语言

目前世界上已有上千种计算机语言,但从最新资料统计,世界上有 95% 以上的应用程序是用 BASIC 语言编制的。例如,家庭电脑教师、电脑游戏、电脑电子琴等。本章主要介绍 BASIC 语言的基本知识,为后续各章的编程技巧打下良好的基础。

第一节 BASIC 语言的基本概念

一、电脑编程语言

1. 机器语言

要使电脑按人的意图运行,就必须使电脑懂得人的意图,接受人向他发出的命令和信息。人要和机器交换信息,就要解决一个“语言”的问题。

电脑并不懂得人类的语言(无论是中文或是英文)。例如,写 $A+B=C$, 电脑不能接受,它只能识别“0”和“1”2 种状态。人要和电脑进行联系,就要编出由“0”和“1”组成的数字代码表示的指令。这种电脑能接受的代码指令,称为机器指令。一条指令能控制电脑进行一个操作,它告诉机器应进行什么运算,哪些数参加运算,这些数存储在什么地方(到哪里去取数),计算的结果应送到什么地方等。

所谓机器语言,就是机器指令的集合,也就是电脑的指令系统。不同型号的电脑,具有不同的指令系统,也就是说不同型号的电脑,都有其自己的机器语言,基本上是互不通用的。因此,同样的一个题目,用 A 型电脑的机器指令编的程序,如果拿到 B 型电脑上就不能使用,又需重新用 B 型电脑的机器指令重新编一个程序,这显然是很不方便的。

另外,由于机器指令全是由“0”和“1”组成的数字代码,因此编出的程序,也全是“0”和“1”的数字。这样,不仅要记住各种指令代码的含义,增加了编制程序的难度,而且,编出的程序也全是“0”和“1”,不易识别,又容易出错。

总之,机器语言与人们习惯的语言相差很大,难学、难写、难记、难检查、难修改,而且写出来的程序不能在不同型号的机器上通用。因此在实际应用中,已经很少采用机器语言编制程序。

2. 高级语言

高级语言是一种接近于人们使用习惯的程序设计语言。它允许用英文写解题的计算程序,程序中所用的运算符号和运算式子,都是和我们日常用的数学式子差不多。因此使用高级语言,一般人员(包括科技人员,大、中学生及一般职工)都能很快地学会使用电脑,并且完全可以不了解机器的指令,也可以不懂电脑内部结构和工作原理,就能编写出用电脑进行科学计算和事务管理的程序。

高级语言是独立于机器的语言,用它书写的程序,可以适用于不同的电脑,即对不同的电脑具

有通用性。用同一种语言编写的程序,几乎可以原封不动地使用在不同的电脑上。因此,高级语言容易学习,通用性强,书写出的程序比较短,便于推广和交流,是很理想的一种程序设计语言。目前,高级语言的种类很多,常用的有 FORTRAN 语言、BASIC 语言、PASCAL 语言、COBOL 语言、C 语言等。

二、BASIC 语言的特点

BASIC 语言是目前国际通用的计算机语言。小型机和微型计算机一般都配有 BASIC 语言,它是一种适合于初学者使用而又实用的计算机高级语言。学会了 BASIC 后,再去学习其他语言(如 FORTRAN, PASCAL, COBOL, C 等)也就不难了。

BASIC 是 Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code (初学者通用符号指令代码)英文一词的缩写,是专门为初学者设计的计算机语言。

BASIC 语言有以下几个特点:

(1) BASIC 语言是最容易学习、最容易记忆、最容易掌握的一种语言。最常用的 BASIC 语句只有 17 种。BASIC 语言中的命令和语句以及运算符与日常中的习惯、与英语中的习惯、与数学中的习惯差不多,因此比较直观,易于理解和记忆。例如,英语中 READ 的意思是“读数”,在 BASIC 语言中也代表“读数”,它使计算机从 DATA 语句中读出相应的数据。英语中 END 的意思是“结束”,在 BASIC 语言中表示本程序的结束,计算机接到此命令就停止本程序的运行。又如,数学中的表达式 $2+3-\sin x$ 在 BASIC 中的表达式为 $2+3-\text{SIN}(X)$ 。

(2) BASIC 语言是“会话式”的语言,可以直接与用户进行“人机对话”。当源程序送入计算机并使之运行后,计算机系统会逐行检查程序中是否有语法错误,如有错,显示器的屏幕上会显示出“出错信息”,通知用户出了哪种错误,用户可以立即在键盘上修改程序。当运行修改后的程序时,计算机又能查出程序中的其他语法错误(假如有的话)。

用 BASIC 语言可以在计算机上边算边改,直到得出满意的结果。因此,对于家庭电脑用户或对于编程还不大熟练的初学者,采用 BASIC 语言编程是很合适的。

(3) BASIC 语言允许用户从终端键盘上直接输入某些命令(而不必编程序),计算机能立即执行这些命令并得到相应结果。例如,在键盘上输入:PRINT $2*3-4*5/8$,计算机将会将结果 3.5 在屏幕上显示出来。这种功能如同计算器一样,对一些简单的运算是十分方便的。在调试程序时,常常需要使用这种方式来检查程序在运行的各个阶段中有关变量的值。

(4) BASIC 语言功能比较丰富。它不仅适用于数值计算,而且还适合于数据处理(例如企业管理、家庭管理等)和实时控制。BASIC 还具有灵活方便的绘图和音乐功能,这是其他一些高级语言所不及的。因此,不少 CAD(计算机辅助设计)、CAI(计算机辅助教学)和游戏程序都是用 BASIC 语言编写的。

(5) 近年来,BASIC 语言已有很大发展,已经出现了一些结构化的或基本上结构化的 BASIC 版本(如 True BASIC, Quick BASIC, Turbo BASIC, Microsoft BASIC 即 IBM PC 上使用的 BASIC)。现在的 BASIC 已经与早期的 BASIC 有很大的不同,可以用来进行结构化程序设计。

综上所述,BASIC 是有强大生命力和广泛群众基础,又有实际应用价值的计算机语言。

由于 BASIC 采取解释执行方式,因此执行速度较慢,这对大型程序是不利的,但全面地看,BASIC 语言对初学者来说却是利大于弊。现在已出现了编译 BASIC。True BASIC 则解释方式与编译方式兼而有之,可以用解释方式调试程序,用编译方式得到目标程序,然后运行目标程序,以达两全其美的目的。

BASIC 语言是从 FORTRAN 语言脱胎而来的,其基本功能是计算,后来增加了其他功能(如绘画、字符处理等)。它提供的数据结构不如 PASCAL、C 等语言丰富(例如没有“指针”类型的数据),对有些非数值运算问题的应用领域受到一些限制。一般来说,BASIC 语言用来处理小型的应用任务是适宜的,它的最大的优越性在于容易为初学者接受。在普及计算机知识和推广计算机应用中,BASIC 语言的作用是不容忽视的。

其实,各种计算机语言的基本原理和使用方法是大同小异的。在学习了一种计算机语言之后,在需要时再学习其他语言很容易举一反三,不会感到很困难。特别是拥有家庭电脑的读者,学习 BASIC 语言是最好不过了。

应当说明,BASIC 虽然是一种国际通用高级语言,但是每一种计算机具体所用的 BASIC 语言的规定,还是会有某些细小的区别的。本书以目前在国内外广泛使用的 GWBASIC 和 QBASIC 为背景进行叙述。

三、BASIC 语言的程序结构

通过以上的介绍,我们得知 BASIC 语言具有很多的特点,那么什么是 BASIC 语言的程序呢?为了使电脑实现预期的目的,如控制某一操作或过程,计算某一道题,处理某些信息而编写的一系列步骤,这些步骤称为程序。BASIC 程序就是用 BASIC 语言编制出来的程序。

下面是几个简单的 BASIC 程序:

【例 1.1】

```
10 LET PI=3.14159      <CR>          (<CR>表示按回车键这一动作,以下同)
20 LET R=3.5           <CR>
30 LET S=PI*R*R        <CR>
40 PRINT "S=";S        <CR>
50 END                 <CR>
```

这个程序用来计算半径为 3.5 的圆的面积。

RUN <CR>

S=38.48

【例 1.2】

```
10 PRINT "*****" <CR>
20 PRINT " * " * " <CR>
20 PRINT " * 欢迎您使用家庭电脑 * " <CR>
30 PRINT " * " * " <CR>
40 PRINT "*****" <CR>
50 END <CR>
```

运行这个程序,屏幕上将输出:

RUN <CR>

```
*****
 *  *
 *  欢迎您使用家庭电脑  *
 *  *
*****
```

1. BASIC 语言程序组成

从以上的程序可以看出：一个 BASIC 语言程序是由若干个语句组成的。程序的每一行由 3 部分组成：(1) 行号(或标号)，(2) 语句，(3) 行结束符(即从键盘按“回车”键表示本行结束)。

行号应是无符号的整数，范围是从 0 到 65529(有的允许从 1 到 32767，有的允许从 1 到 99999)。行号不一定要求连续，以便在需要时插入一些新的语句行。例如，可以在行号 10 和行号 20 语句之间最多可以插入 9 个语句行(行号为 11 至 19)。程序输入电脑后，会自动按行号顺序(由小到大)排列好。

一个语句行中可以包含一个或多个语句，每一个语句让电脑执行一个指定的操作(例如赋值、输出、结束等)。一行中，各语句之间以冒号“:”分隔。但应注意，一个语句行的长度不应超过 256 个字符。例如，有以下程序：

```
10 LET A=2
20 LET B=3
30 LET C=4
40 LET E=A+B+C
50 LET PRINT "E=";E
60 END
```

可以改写为：

```
10 A=2:B=3:C=4:E=A+B+C
20 PRINT "E=";E
30 END
```

以上两个程序的功能是相同的。

2. BASIC 语句的组成

一个 BASIC 语句一般包括 2 部分，即语句定义符和语句体。

(1) 语句定义符，规定电脑执行某一个特定的功能。如【例 1.1】中的第 10 行的语句 LET PI=3.14159，其中 LET 就是一个“语句定义符”，意思是“赋值”，这个语句是通知电脑把 3.14159 这个数值送到 A 变量中。在 BASIC 语言中可以把 LET 省写。

(2) 语句体是跟在语句定义符后面的，即需要执行的具体内容(例如【例 1.1】中 30 语句的 S=PI*R*R)。

在某些语句中还包括行号，要进行行号处理(例如 GOTO 语句、GOSUB 语句等)，以后我们可以看到的。

3. 行结束符

一个语句结束后，必须按回车键来作为本行语句的结束，例如以上两个程序的 <CR> 符号表示按回车键符。当按了回车键后，光标将回到第二行的左端，这样就可以继续输入下一行的语句了。

4. 程序结束符

每一个程序一般以 END 作为结束，电脑执行程序时，当遇到 END 语句便停止执行了，否则电脑将等待直到遇到 END 时才结束。

5. 运行命令

当一个程序编写完后，电脑并不立即执行该程序，而必须由用户单独发出“运行”命令 RUN 后，电脑才开始执行该程序，一直执行到 END 语句后，电脑就停止执行程序。

程序运行完毕后，并不从电脑中消失，如再键入 RUN 命令，电脑就又开始执行一遍。

第二节 BASIC 语言的安装与启动

一、安装语言系统的一般要求

(1) 凡新购买的(或从其他地方拷贝的)语言系统软件,首先要检查该软件有否染上“病毒”,发现病毒应及时消除。

(2) 将源软件用 DISKCOPY 命令作一个备份,以防因操作不当或其他原因损坏软件。

(3) 将备份盘的内容拷入硬磁盘或直接用备份盘使用(在没有硬磁盘的情况下)。

二、GW BASIC 语言系统的安装与启动

GW BASIC 的系统文件一般在 MS-DOS 3.3 版本中带有 GWBASIC.EXE,其长度为 80592 个字节,有的还带有帮助文件。

若你的 DOS 系统不是 3.3 版本,则你需按照以上要求作好备份后,将 GWBASIC.EXE 文件拷入硬盘的 DOS 子目录中。若你的电脑不带硬盘,则可将 GWBASIC.EXE 的文件放在 A: 盘中。若你的 DOS 系统是 3.3 版本,则你可以直接键入 GWBASIC <CR> 即可。

当你键入 GWBASIC <CR> 后,屏幕显示如下内容:

```
GW-BASIC 3.22
```

```
(C) Copyright Microsoft 1983,1984,1985,1986,1987
```

```
60300 Bytes free
```

```
OK
```

```
1 LIST  2 RUN  3 LOAD"  4 SAVE"  5 CONT  6 LPT1  7 TRON  8 TROFF  9 KEY
0 SCREEN
```

注意:有的 GWBASIC 系统,由于版本的不同,启动后屏幕的格式可能会与以上给出的不同,这是正常的。

若要在 BASIC 系统中使用汉字,则首先要将汉字操作系统装入内存后(可以装入中国龙汉字操作系统、金山汉字操作系统和 2.13 汉字操作系统),再启动 GWBASIC,这样你可在该系统中使用汉字了。

三、QBASIC 语言系统的安装与启动

QBASIC 的系统文件一般在 MS-DOS 5.0 版本以上中带有 QBASIC.EXE,其长度为 194309 个字节和 QBASIC.HLP,长度为 130881 个字节。

若你的 DOS 系统不是 MS-DOS 5.0 版本以上,则需按照以上要求将系统盘作好备份后,把

QBASIC.EXE 文件和 QBASIC.HLP 文件拷入硬盘的 DOS 子目录中。若你的电脑不带硬盘,则可将 QBASIC.EXE 和 QBASIC.HLP 的文件放在 A: 盘中。若你的 DOS 系统是 5.0 版本以上,则可以直接键入 QBASIC <CR>。

当你键入 QBASIC <CR>后,屏幕显示如下内容:

File	Edit	View	Search	Run	Debug	Options	Hlp
Welcome to MS-DOS QBasic Copyright (C)Microsoft Corporation,1987---1992. All rights reserved. <press Enter to see the survival Guide> <Press ESC to Clear this dialog box>							
F1=Help Enter=Execute ESC=cancel Tab=Next Filed Arrow=Next Item							

注意:

(1) 有的 QBASIC 系统,由于版本的不同,启动后屏幕的格式可能会与以上给出的不同,这是正常的。

(2) QBASIC 语言系统编写的程序可以用行号标识的解释方式,也可以用不写行号的编译方式。

(3) 若要用在 QBASIC 系统中使用汉字,则首先要将汉字操作系统装入内存后(可以装入中国龙汉字操作系统。但是其他汉字操作系统,如金山汉字操作系统和 2.13 汉字操作系统则不能使用),再启动 QBASIC,这样你可在该系统使用汉字了。

其中上档的主菜单内容见表 1-1、表 1-2 所示。

表 1-1 QBASIC 主菜单命令一览表

File	Edit	View	Search
New (清除内存)	Cut (切割) 按 shift+Del	Subs (子程序过程) 按 F2	Find (查找)
Open(打开文件)	Copy (复制) 按 Ctrl+Ins	Split (双窗口切换)	Repeat Last Find (再次查找)
Save As (存贮文件)	Paste (粘贴) 按 Shift+Ins	Output screen 显示当前屏幕	Change (取代)
Print(打印文件)	Clear (删除) 按 Del		
Exit(退出系统)	New sub (产生新子程序)		
	New Function (产生新函数)		

表 1-2 QBASIC 主菜单命令一览表

Run	Debug	Options	Hlp
Start(开始运行)Shift + F5	Step (单步) 按 F8	Display (显示)	Index
Restart (重新引入命令)	Procedure Step (过程单步) F10	Hlp Path (路径)	Contents
Continue (继续) 按 F5	Trace on(动态跟踪)	Syntax checking 语法检查	Topic; 10 F1
	Toggle Breakpoint(中断) F9		Using Help
	Clear All Breakpoints(清除中断)		About...

QBASIC 语言中的所有命令都可以通过菜单进行选择录用,也可以用命令直接键入。

第三节 BASIC 语言程序的输入与修改

一、BASIC 语言程序的输入

进入 GWBASIC 语言的 OK 状态时,我们就可以将编好的程序输入电脑。在输入程序之前,要先将电脑内存中原有的程序清除。因此,需要键入如下的命令:

NEW <CR>

然后将一个一个的字符输入电脑内,注意,每输完一行语句(包括行号)后,必须键入回车键,语句中的各个组成部分要空一格。例如,我们将【例 1.1】中的程序输入电脑中的步骤为:

- (1) 输入行号:分别输入 1 和 0 两个字符后,按一个空格。
- (2) 输入语句定义符:分别输入 L、E 和 T 三个字符后,按一个空格。
- (3) 输入语句体:分别输入表达式 $PI=3.14159$ 后,按回车键。
- (4) 接着再输入第二个语句,就这样依次类推,直到把整个程序输入完毕。

二、BASIC 语言程序的修改

当把程序输入电脑后,发现输入的程序有错,这时可以对该程序进行修改,修改的方法有好几种,我们现给出的是最常见的几种。

- (1) 重新输入:当发现某行语句有错后,可从键盘上重新输入一行正确的语句。
- (2) 程序插入:当发现整行语句漏输后,只要将整行语句在屏幕的末端补上即可。
- (3) 语句删除:当发现整行语句多输后,只要将整行语句删除即可。其方法是从键盘输入要删除的那个语句的行号后,再按回车键。
- (4) 程序中某个字符的插入:当发现某个语句某个字符漏输后,只要用光标上移键 $\uparrow$ 、光标下移键 $\downarrow$ 、光标左移键 $\leftarrow$ 和光标右移键 $\rightarrow$ 将光标移到所需的位置上后,输入所需的字符后按回车键即可(注意,此时系统要在插入的状态,即按一次 Ins 键)。

- (5) 程序中某个字符的删除:当发现某个语句某个字符多输后,只要用光标上移键 $\uparrow$ 、光标