

Microsoft Windows 是一个功能强大的软件系统,通过与 MS-DOS 密切配合,构造了一种可称为“图形操作环境”或“图形用户界面”的软件系统。如果计算机配上这样一种操作环境,则会得到比通常的 MS-DOS 操作环境更多的优越性。

Windows 用窗口替代了 MS-DOS 的命令行,因此用户就再也不必与难于记忆的 MS-DOS 命令打交道了。例如,可以不用在 MS-DOS 的 A 或 C 提示符下键入名字来启动程序,而只需简单地选择一个易于识别的图形符号——“图标(icon)”,即可启动所需的程序。同样地,如果需要拷贝文件或检查磁盘空间,也不必查阅 MS-DOS 手册来找出命令语法,只需利用 Windows 的“下拉式菜单”及对话框即可完成这些功能。有了菜单和对话框,就可以从记忆命令语法的繁琐工作中解脱出来。

Windows 允许同时运行不止一道程序,而且能方便、迅速地在程序之间切换。例如,用户在字处理软件中工作时,不用退出即可查阅日历。

Windows 允许同时完成不止一项任务。例如,用户可一边生成一个新的文档,一边打印一个已完成的文档。同样地,也可以在建立一个电子表格模型并对已装入的数据进行制表及格式化的同时,通过调制解调器从远程计算机上装载信息。

Windows 为从一个程序往另一个程序中拷贝或移动信息的操作,提供了一种标准机制,这种机制称为“剪贴板(Clipboard)”。通过它,在一种环境下所生成的信息,可立即在另一个环境下得到再次使用。操作者既不必重新输入这些信息,也没有必要使用那些笨拙的数据传输工具。

Windows 还有一种可称为“对象连接与嵌入(OLE)”的设施。利用 OLE,可让一些特定程序自动地完成信息交换。支持 OLE 的程序可连接在一起,使得在其中某个程序里作的修改,可立即在另一个程序里反映出来。

与标准的 MS-DOS 相比,Windows 能更充分、有效地利用计算机的内存。为 Windows 3.0(或更高版本)所编写的应用程序,都能使用超过 640KB 的内存,并且不需要专门的硬件或驱动程序文件。

Windows 鼓励各应用程序之间保持一致,这一风格使得操作者在工作时,能利用大量的辅助程序。为 Windows 环境专门编写的软件,有许多共同之处,因为它们都使用标准的 Windows 下拉式菜单及对话框格式。因此,操作者在学习了一种 Windows 程序的操作技术后,所学的知识同样适用于任何 Windows 程序。

简而言之,Windows 是一种使计算机变得易于使用的系统。通过 Windows,工作会更加卓有成效,能够更充分地发挥硬件及软件环境的作用。

0.1 Windows 应用程序和非 Windows 应用程序

很幸运的是,用户在接受 Windows 的同时,不必放弃任何已经在使用的程序。Windows 在允许运行专为 Windows 而生成的应用程序的同时,也允许运行标准的 MS-DOS 应用程序。我们将会看到,虽然使用专为 Windows 而设计的程序具有许多优越性,但用户并不局限于非得使用这类程序不可。

0.2 Windows 所带有的软件

为了有助于从 Windows 中开始工作,提供给用户的 Windows 软件包中包括了一组规模较小的 Windows 应用程序。这些程序分别是:Clock——允许以数字方式或模拟方式显示的时钟;Calculator——图形方式的桌面计算器;Cardfile——一个电子方式的卡片簿;Calendar——带有闹钟的、能进行日常事务安排的日历;以及 Notepad——一个简单的文字编辑程序,其作用就象日常使用的便笺。这些小工具以及其它一些“桌面辅助工具”,将在本书第七章里介绍。

Windows 软件包中还包括三个比较大些的程序:一个字处理软件(Write),一个通信程序(Terminal),以及一个绘画程序(Paintbrush)。这几个比较高级的程序能够满足用户许多方面的需求。Write、Terminal 及 Paintbrush 将在第十四、十五及十六章里专门介绍。

0.3 Windows 的特点

Windows 将用户的计算机屏幕看作一个电子方式的工作台面。用户所使用的程序,在一个矩形的框架内显示,此矩形称为“窗口(window)”。如同在真正的桌面上配有笔记本、日历、卡片簿以及各种纸张上的表格一样,在 Windows 的工作台面上,同样也能同时保持几个相应的窗口。图 0.1 显示了一种可能出现的屏幕形式,它同时运行了两个程序——一个字处理程序及一个日历程序。

在用户的常规工作台面上,还可能放有各种不同的物件,有的是一个位于另一个之上;有的叠成一堆;或者是整齐排列,以便所有物件都能看得见。Windows 同样提供了这些功能,以便对电子方式工作台面上的各个物件(对象)进行操作。当运行两个或多个程序时,既可以让它们的窗口相互重叠,类似于图 0.2 所示的形式;也可以让各个窗口级联式相叠,如图 0.3 所示;或者让各个窗口并列放置,如图 0.4 所示。

除此之外,Windows 还具备一些标准工作台面所不具备的可选功能。例如,当希望把全部注意力集中于某个特定程序时,可以使用一个简单的命令将它“最大化(maximize)”。窗口最大化后,此程序就会填满整个屏幕,如图 0.5 所示。此时,工作台面上的其它程序仍留在那里,只需一个或两个按键就可切换到另一个程序中。

如果希望保持某个程序一直可用,但又要求暂时不用一会儿,这时就可将它“最小化

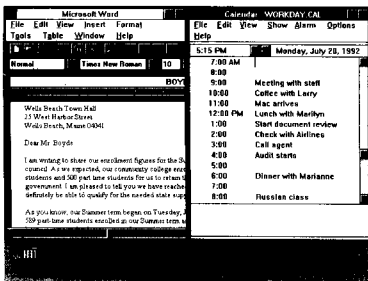


图 0.1

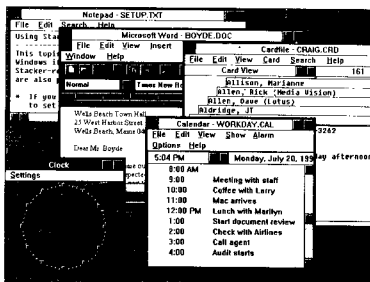


图 0.2

(minimize)”。最小化的程序被放在工作台面的底部，并以像标的形式来表示。在图 0.6 中，有四个 Windows 应用程序——Program Manager(程序管理器)、Calendar(日历)、Clock(时钟)以及 Cardfile(卡片簿)，都被变成了最小化形式的像标。

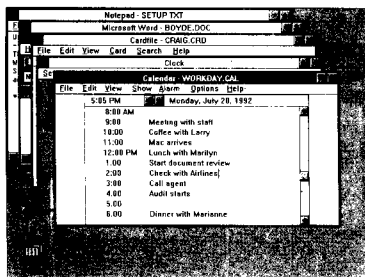


图 0.3

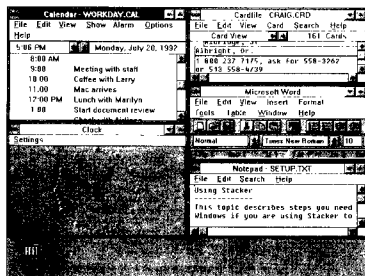
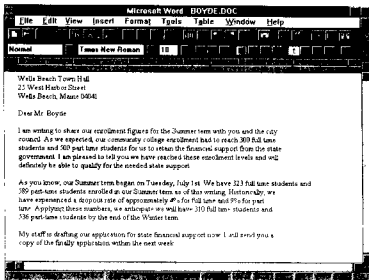
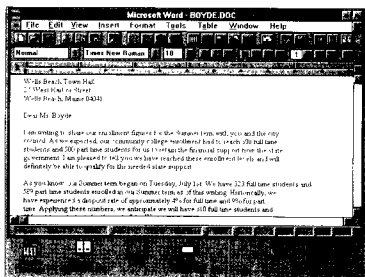


图 0.4

但是,无论怎样安排窗口——是最大化或是最小化,是级联式重叠或是并列放置,或者是一个随便重叠在另一个之上,都可在不同程序之间方便、迅速地切换。



0.5



0.6

0.4 Windows 3.1 版中的新特性

Windows 3.0 的用户,会在 3.1 版本中发现许多重要的改进之处。这些改进使得

Windows 环境比以往任何时候都更快、更强健可靠,功能更加灵活多样。

0.4.1 对象的连接与嵌入

Windows 3.1 提供了对“对象连接与嵌入(OLE——object linking and embedding)”的完整支持。OLE 是一种改进的用于集成由多个应用程序生成的文档的机制,它将在本书的第八章里再作介绍。OLE 允许自动生成文档之间的连接,因此,在“服务者”应用程序里文档的修改会立即反映到“客户”应用程序文档里。它同时还允许在由一个应用程序所管理的文档中,如字处理程序的文档中,嵌入由另一个应用程序所生成的文档,如由电子表格程序所生成的文档。它所提供的一些简单命令,既可以用鼠标亦可以用键盘来调用;它允许操作者不离开客户程序,就能在嵌入的数据所对应的源应用程序里对数据进行编辑。

Windows 3.1 同时还提供对“动态数据交换(DDE——dynamic data exchange)”更坚实的支持。DDE 是 Windows 应用程序之间数据交换的第一代机制。因为有越来越多的 Windows 应用程序包含对 OLE 的支持,所以用户也许会越来越少地用到 DDE。当然,在 Windows 早期版本下用 DDE 所连接的文档在 Windows 3.1 下仍能发挥正常的功能。

0.4.2 TrueType 字库处理技术

Windows 3.1 包含了一种内含的可变倍的字库处理技术,称之为 TrueType。利用 TrueType,可以生成支持任意屏幕和打印机的任意字号的高质量字库。除了 TrueType 之外,Windows 3.1 还支持其它字库变倍系统,例如 Adobe Type Manager。但是,有了 TrueType,用户不必过分依赖于另外的专门软件即可生成高质量的文档。

Windows 3.1 中的 TrueType 技术,与在 Apple Macintosh 计算机上所使用的字库变倍技术是一样的。利用支持交叉平台的应用程序,如 Microsoft Word,就可生成高质量的相同文档。无论它是在 Windows 下生成的,还是在 Macintosh 上生成,其效果都是一样的。

Windows 3.1 中带有五组 TrueType 型的字库:Arial(类似于 Helvetica)、Courier New、Symbol、Times New Roman 和 Wingdings,因为大多数主要的字库供应厂家都提供对 TrueType 的支持,因此,可从各种厂商那里得到大量的兼容型字库。

0.4.3 改进的 File Manager

File Manager(文件管理器)外壳程序是 Windows 3.0 中最薄弱的环节之一,但在 Windows 3.1 下它已被重新设计。新版本的 File Manager 速度快了很多,并且易于学习;它允许操作者将目录树和文件列表两个窗口并排放置,并且提供了多种“拖动并放下(dragand-drop)”的增强技术。(在第六章里将详细介绍 File Manager)。有了 Windows 3.1 的 File Manager,用户所喜爱的 MS-DOS 外壳程序最终会寿终正寝。

0.4.4 改进的 Program Manager

Windows 3.1 所带有的另一个外壳程序——Program Manager(程序管理器),也作

了很明显的改进。在 Windows 3.1 里,用户可以命名一个程序组——Startup,其中所放入的程序,Windows 每次运行时都会自动启动它们。还可以为 Program Manager 的任何程序项像标指定键盘快捷键(包括 Program Manager 本身),用于在各程序之间快速地切换。新版本的 Program Manager 还提供了对太长的像标标识实行自动折行的功能,使得在有限空间里多放置一些像标时,程序项下的标题不会重叠。

不过 Program Manager 3.1 最主要的改进之处可能是它比以前的版本占用少得多的系统资源。大多数用户会发现,仅仅这一改进,就能让在 Windows 3.1 下所运行的程序比在 Windows 3.0 下多得多。

0.4.5 打印技术的改进

Windows 3.1 的 Print Manager 虽然只作了小小的改进,但是很有价值。首先,可以将 Print Manager 当作一个可拖动并放下的对象来使用。从 File Manager 里拖动一个文档的像标,并将它放到 Print Manager 的像标上(或放到一个打开的 Print Manager 窗口内),用户的文档就会被它的父应用程序打印出来。第二个改进之处是,Print Manager 现在能够在文档文件完全送到缓冲池之前处于等待状态,然后才开始将输出送到打印机。这一改进可让操作者立即回到自己的应用程序里继续工作。

除了 Print Manager 的这些改进以外,Windows 3.1 还配有一个“泛打印机驱动程序”。因为这是一个通用型打印机驱动程序,因此硬件厂商能够迅速将其变成专用打印机的驱动程序。泛打印机驱动程序意味着用户不用太多的学习(因为大多数打印机驱动程序的配置对话框看起来都很相似),而开发厂商也能尽快地更新他的驱动程序,跟上市场潮流。

0.4.6 可靠性更高

在 Windows 3.1 下,对各种程序缺陷都进行了较大的改进,其结果是不可恢复的应用程序错误(UAE)比以前的版本大大减少。更多的情形是,如果出现了这类错误,通常会给出一条消息,指明引起此错误的模块。这一功能有助于软件开发厂家的技术支持人员能够更容易地排除错误。

Windows 3.1 还提供了一种称为“局部引导(local reboot)”的特性,使得用户能够退出引起 UAE 错误的应用程序,而不必重新启动 Windows 本身。当用户按下 Ctrl+Alt+Del 时,Windows 允许用户选择是仅仅关闭当前应用程序,还是重新引导整个系统。

Windows 3.1 同时还提供了一个诊断工具程序,称为 Dr. Watson(Waston 医生,第十九章里介绍)。Dr. Watson 能自动地对发生了 UAE 错误的应用程序进行诊断,提供在程序出错时有关系统状态的详细的有用信息。

0.4.7 更好地支持非 Windows 应用程序

Windows 3.1 在它的 386 增强模式下,改进了对非 Windows 的 MS-DOS 应用程序的支持。如果用户在启动 Windows 以前已安装了一个支持鼠标的驱动程序,则可以在 MS-DOS 程序中使用鼠标,即使此程序是在一个窗口里运行。无论是否使用鼠标,都可以

使得在窗口里显示非 Windows 程序时可选择各种各样的字型。因此,在 Windows 3.1 下,可以生成一个窗口显示的 MS-DOS 程序,使它在标准的 VGA 图形模式下运行。

0.4.8 更好地支持便携式计算机

Windows 3.1 包含了几个优化的彩色配色方案,可用于 LCD 显示器。它同时还提供一种称为 Mouse Trails(鼠标轨迹)的技术,使得在 LCD 屏幕上能够更容易地跟踪鼠标的指示针。当打开 Mouse Trails 后,用户在屏幕上挪动指示针时,Windows 会给出一条指示针图像的轨迹。(Mouse Trails 功能将在第九章里介绍。)

如果用户的便携式计算机或笔记本式计算机的硬盘空间有限,则可以充分利用 Windows 3.1 Setup 程序的新功能来精简系统。在本书附录 A 中要介绍的这一新功能,允许用户方便、灵活地删掉 Windows 系统中那些不是绝对需要的组成部分——例如游戏程序、辅助程序、墙纸文件、提示文件以及“read me(指南)”文件。

0.4.9 更好地支持网络

与以前的版本不同,Windows 3.1 能够记住每次运行过程中的网络设置,允许用户通过从菜单上选择的方式来重新建立与远程服务器目录的连接。Windows 3.1 同时还提供了更简单的网络设置,并改进了出错报告的功能,这些功能对于网络管理员是很有帮助的。

0.4.10 对多媒体的支持

Windows 3.1 提供了对大多数流行声音插板的支持,并提供了 Sound Recorder(声音记录程序)、Media Player(媒体播放程序)以及 MIDI Mapper(MIDI 映射程序)等。利用所支持的声音插板、一个小小的麦克风、以及一个外接的扬声器或耳机,用户即可使用 Sound Recorder 应用程序来生成听得见的注释,然后将它们嵌入到运行 OLE 的程序里。利用所支持的 MIDI 合成功能,用户还可以编辑、生成及播放 MIDI 音乐文件。

如果用户拥有一个声音插板以及一个外部的扬声器,则可利用 Control Panel(控制面板)中的 Sounds 部分,将某些特定系统事件映射成特殊的声音(WAV)文件。例如,可以设置 Windows 使其能在每天工作开始时,以钟声或一段小音乐来欢迎使用者;在关机时也弹奏一段曲子。并且可将它那单调的蜂鸣声变成更悦耳的音调。

配以某些附加的硬件,即可以将所使用的 Windows 3.1 PC 变成羽翼丰满的多媒体个人计算机。例如,通过在系统中添加一个 CD-ROM 驱动器,即可以在 Windows 环境里充分利用日益兴旺的各种以 CD-ROM 为基础的多媒体应用程序。此外还可通过计算机的外接扬声器,并利用所提供的 Media Player(媒体播放程序)来播放声音盘片上的内容。

0.5 Windows 3.1 所配备的硬件和软件

Windows 3.1 需要至少 1MB 的内存(RAM)和带有一个 80286、80386 或 80486 微处理器的计算机。(从实际应用上讲,要运行 Windows 3.1 至少应具备 2MB 的内存)。此外,

还需要 MS-DOS 3.1 或更高版本,以及一个 Windows 3 所支持的视频显示器。在 Windows 软件包里,会发现 Windows 能支持各种各样的计算机、视频显示器、打印机以及各种设置。

如果有一个鼠标或其它的定点指向类设备,则对操作很有帮助,但它不是非要不可的。在大多数 Windows 应用程序里,用户既能通过定点指向类设备,也能通过键盘来选取命令,在本书里也同时介绍了这两种办法。但是要对窗口和图形图像等对象进行操作,利用一个定点指向类设备总是要简单得多。但是,如果现在不具备鼠标,则可用键盘来启动 Windows,以后随时可加上定点指向类设备。

0.6 Windows 3.1 的操作模式

Windows 3.1 有两种操作模式,分别称为“标准模式(standard mode)”和“386 增强模式(enhanced mode)”。当敲入“win”来启动 Windows 时,软件会自动地选取对应于所用硬件的操作模式。

注意,在 Windows 的早期版本中,提供了一种“实模式(real mode)”,但在 Windows 3.1 下已将它去掉了。这就意味着 Windows 3.1 不再能运行在以 8088 和 8086 为基础的计算机上,那些专为 Windows 2 设计并未更新的软件在 Windows 3.1 下运行时,就可能不可靠了。

0.6.1 标准模式

如果计算机具有至少 1MB 内存且使用 Intel 80286 微处理器,Windows 就会自动地使用标准模式。在标准模式下,Windows 应用程序可使用超过 640KB 的内存。既可以运行 Windows 应用程序,也可以运行非 Windows 应用程序,但非 Windows 应用程序必须使用全屏幕。此外,非 Windows 应用程序只能在前台运行。也就是说,当从一个非 Windows 应用程序切换到另一个应用程序(无论是一个 Windows 应用程序还是一个非 Windows 应用程序)时,切换时的程序就会被挂起,直到切换回来后才会继续运行。

0.6.2 386 增强模式

如果计算机使用 Intel 80386、Intel 80386SX 或 Intel 80486 微处理器,并且具备至少 2MB 内存时,Windows 就会自动地运行在 386 增强模式下。此内存应包括 640KB 的常规内存外加至少 1MB 的扩展内存。与标准模式相比,Windows 的 386 增强模式有下述两个优点:

- 在 386 增强模式下,Windows 可利用硬盘上的自由空间作为内部(RAM)存储器的外部存储器。当内部存储器用完时,Windows 就会将暂时不用的数据写到硬盘上;当再次需要这些数据时,Windows 重新获取它们,并将其它数据又移出到磁盘上。
- 在 386 增强模式下,用户能有更多的方式来控制非 Windows 应用程序的运行。既可以以全屏幕方式亦可以在一个窗口里来显示一个非 Windows 应用程序,而且当

切换到另一个程序里时,还可选取让一个非 Windows 应用程序继续运行。

在 Program Manager、File Manager 或者大多数 Windows 的工作台面辅助程序里,选取 Help 菜单上的 About 命令,就能搞清当前 Windows 所使用的是哪一种操作模式。此命令同时还能告诉使用者,当前还有多少内存可供 Windows 使用。

0.7 书中内容简介

全书共分六个部分。

第一部分向读者介绍 Windows 的用户接口。将介绍如何启动和结束 Windows,如何操作位于矩形框内的 Windows 程序,以及如何选取命令并填写对话框。第一部分里还讨论了如何使用 Clipboard(剪贴板)在应用程序之间传输信息以及打印 Windows 文档的基本过程。

第二部分详细介绍了两个 Windows 外壳程序 Program Manager 及 File Manager 的使用方法。

第三部分包括了四章内容,介绍了在 Windows 下的几个工具,它们可提高用户的 Windows 操作技术。第七章介绍了与 Windows 一起提供的工作台面辅助工具——Clock(时钟)、Calculator(计算器)、Notepad(便笺)、Calendar(日历)、Cardfile(卡面簿)、Character Map(字符集映射图)以及 Sound Recorder(声音记录器)。第八章详细介绍了如何通过 Windows 的 Clipboard(剪贴板)在应用程序之间传输信息。第九章则介绍了使用 Control Panel(控制面板)来调整屏幕颜色、改变键盘及鼠标的反应速度、设置日期及时间等等。第十章则介绍了如何通过记录并回放宏来自动执行程序任务的方法。

第四部分所包含的三章内容介绍了打印技术。主要介绍如何安装和设置打印机驱动程序,如何在系统中添加新的字库,以及如何利用 Print Manager 来管理打印队列。

第五部分介绍了 Windows 提供的几个主要的应用程序。第十四章至第十六章分别介绍了 Write、Terminal 及 Paintbrush,这三个大型程序是与 Windows 一起提供的。第十七章简略介绍了一些主要的 Windows 应用程序,第十八章介绍了非 Windows 应用程序的使用,第十九章则介绍了有关 Windows 和非 Windows 应用程序的一些优化特性。

第六部分包括了一些重要的参考信息。附录 A 介绍了 Setup 程序的使用方法,以及如何去完成各种主要的功能——安装新的驱动程序,生成程序项,以及删掉可能不再需要的文件。附录 B 解释了几种不同类型的内存——如何定义及如何使用。附录 C 介绍了一些有用的联机帮助机构及各种出版印刷的资源材料。最后的术语表部分则定义并解释了在本书中和在使用 Windows 过程中会遇到的各种名词术语。

0.7.1 有关鼠标的专用术语

鼠标指示针(mouse pointer):鼠标指示针是指移动鼠标时在屏幕上所显示的鼠标符号。通常,鼠标指示针是一个单头的箭头,但也可变成各种不同类型的符号。例如,在特定环境下可变成双头箭头或十字状。

单击(click):单击一个对象(例如一个图标或一条菜单命令),就是将鼠标指示针定位

到此对象上,然后按一下并放开鼠标的当前活动按钮。通常情况下,活动按钮即是鼠标的最左边按钮;但是,也可通过第九章所介绍的 Control Panel 程序将它切换到右边的按钮上。

两次撤击(double-click):两次撤击一个对象,即是将鼠标指示针定位到此对象上,然后以相当快的速度连续撤击两下鼠标活动按钮。注意在第一次及第二次撤击期间,不要移动鼠标。通过第九章所介绍的 Control Panel,可调整执行一个两次撤击操作的速度。在正常设置下,不必象一个钢琴家或一个世界级的操作快手那样迅速地执行两次撤击操作;事实上,如果撤击得太快,也可能会不在意地移动了鼠标,这时就不是两次撤击操作了。

拖动(drag):拖动一个对象,即是将鼠标指示针放在一个对象上,然后按下并连续按住活动的鼠标按钮,移动指示针至一个新的位置,然后再释放鼠标按钮。

0.7.2 键盘术语

在本书中,会看到一个如下所示用连字符相连的按键组合:

Alt-F5

它的意思是,“按住连字符左边的键,然后再按一下右边的键。”因此,上例中按 Alt-F5 键意思就是按住 Alt 键,然后再按 F5 键。

如果按键组合中两个名字用逗号隔开,如:

Alt,S

它的意思是,“按下并释放左边的键,然后再按一下右边的键。”

0.7.3 其它术语

在本书中,术语“程序(program)”和“应用程序(application)”是同义词。

对 Intel 80386 微处理器的所有引用,同样适用于 80386SX 及 80486 微处理器。

第一部分

Windows 基本技术

本书开始的四章内容,介绍了使用 Windows 时所需的基本技术。

在第一章里将介绍如何启动和结束 Windows,如何从 Program Manager 中运行应用程序,以及如何在屏幕上组织应用程序。

第二章介绍 Windows 系统的下拉式菜单及对话框。

第三章介绍使用 Windows 所生成的文档——文件。将介绍如何操作文档窗口,如何打开及保存文件,如何输入并编辑文字和图形,以及如何通过 Windows 的 Clipboard(剪贴板)将信息从一个地方挪到另一个地方。

第四章简单地介绍了 Windows 的 Help(提示)功能。



第 1 章

Windows 的操作

本章介绍 Windows——图形环境本身,以及窗口——Windows 的主要工作单元的矩形框架。通过一步步的练习,向用户介绍如何在 MS-DOS 提示符下启动 Windows,如何在用户的电子工作台上组织各种各样的窗口,以及如何离开 Windows 并返回到 MS-DOS 提示符下。

1.1 从 MS-DOS 中启动 Windows

要启动 Windows,只需在 MS-DOS 提示符下敲入 win,然后再按 Enter 键。过一会儿,Windows 的徽标就会出现,停一会儿后,就会被某个 Windows 的外壳程序(shell)——Program Manager(程序管理器)或 File Manager(文件管理器)所代替。

外壳程序是 Windows 的主控者程序。Windows 用它来启动和终止 Windows 的运行;由它来启动各种各样的程序以及各种辅助工具来完成所需的各项工作。Windows 允许用户挑选一种外壳程序,因为不同的操作者可能有不同的工作风格。

在 Program Manager(程序管理器)这样一种图形化的 Windows 外壳程序里,程序是以图标(icon——图形化的符号)形式来表示的,在程序的图标上简单地两次敲击鼠标,即可启动一个应用程序。也可以改变设置,使得在启动程序时,能够同时将某个特定文档装入内存。

而在 File Manager 中则用程序名代替了图标。

File Manager 的优点在于能让操作者一次看到多个程序名,并允许对这些名字排序;它还包含各种有价值的工具,用于组织硬盘上的文件。File Manager 是 Windows 1.0 版和 2.0 版的外壳程序 MS-DOS Executive 的更易理解的替代品,它的性能及组织功能又在 Windows 3.1 中作了极大的改进。因此,如果已经熟悉了 Windows 3.0 下的 File Manager 并感觉良好,那么就会更喜欢 3.1 版下的 File Manager。

1.2 Program Manager 简介

第五章和第六章将详细介绍 Windows 的外壳程序,第九章里将介绍如何设置 Windows,使启动时带有所选择的外壳程序。本章的内容假定用户所使用的 Windows 是用 Program Manager 作为它的外壳程序的。这么假定是合情合理的,因为安装完 Windows 后,总是将 Program Manager 设置为所使用的外壳程序。

初始安装完 Windows 后,用户屏幕会显示成类似于图 1.1 所示的形式。

一个标明为 Program Manager 的窗口占据了屏幕上的部分空间。

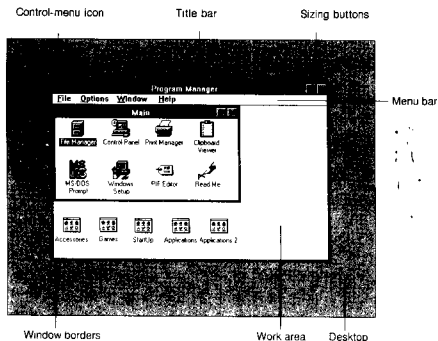


图 1.1

(图中文字为:Control-menu icon——控制菜单图标 Windows borders——窗口边框)

Title bar——标题条

Work area——工作区域

Sizing buttons——改变尺寸按钮

Desktop——工作台面

Menu bar——菜单条

注意:如果 Program Manager 占据了整个屏幕,则可按 Alt,空格,R 键来调整。再一次按 Alt,空格,R 键时,将会在屏幕底部看到标明为 Program Manager 的图标,而不是一个打开的 Program Manager 窗口。

用户的 Program Manager 窗口内容也可能与图 1.1 中的画面不完全相同,但是这没有关系。在本章稍后会回头再看看 Program Manager 内究竟有些什么内容,在这以前,先来看看此窗口的一些外部特征。

1.3 窗口的组成部分

尽管 Program Manager 是一种特殊类型的 Windows 应用程序(因为它被用来启动另外的程序),但此窗口的外观和工作方式与任何其它 Windows 应用程序是完全相同的。窗口具有如下一些重要的组成部分:

窗口边框(Window borders):定义了窗口周边的四条边,称为边框(borders)。

标题条>Title bar:直接位于窗口顶边的下面,其中含有窗口的名字。窗口的这一部

分称为标题条。

控制菜单图标(Control-menu icon):标题条的左边的一个小框,其中含有一个粗粗的虚线,它即是控制菜单图标。在第二章里将会看到,此图标可被打开,露出一组命令。

改变尺寸按钮(Sizing buttons):在窗口的右上角上有一对箭头——一个向下,一个向上。这两个箭头被称作改变尺寸按钮。它们分别被用来“最小化”和“最大化”窗口。(我们马上就会介绍它们的作用)。

菜单条(Menu bar):直接位于标题条下的就是菜单条。菜单条提供了对大多数应用程序命令的访问途径(参见第二章)。各个应用程序菜单条的内容差别很大,但是几乎所有的Windows 应用程序的菜单条都直接位于标题条下。

工作区域(Work area):窗口的内部区域称作工作区域或工作空间(workspace)。

1.4 Windows 工作台面

Program Manager 窗口外部的区域称作“工作台面(desktop)”,可以将此区域当作通常的工作台面的电子形式来理解。只要所使用的计算机内存允许,就可以在此表面上堆积任意多的对象。既可以让工作台面整洁均匀,也可以让工作台上的内容任意堆积。幸运的是,Windows 所提供的多种手段,使得用户能够很容易地组织好自己电子工作台面上的对象。

1.5 最大化、最小化和恢复操作

无论何时第一次启动一个程序,Windows 都会为此程序的窗口选取一个尺寸和位置。所选的尺寸和位置依赖于工作台面上还有别的什么内容以及每次所启动的程序是否相同。在大多数情况下,窗口所占有的区域比整个屏幕要小一些。

当把注意力集中于某个特定程序上时,则可能希望把尽可能多的屏幕留给此应用程序。要做到这一点,可通过“最大化(maximizing)”应用程序窗口的操作来实现。下面的两种方式都可最大化一个窗口:

- 如果拥有一个鼠标,则可用鼠标单击此窗口的最大化按钮——窗口右上角的向上箭头。
- 如果没有鼠标或更喜欢使用键盘,可按 Alt,空格,X 键。

现在可试一试上述任一方法。Program Manager 窗口会扩展成占满整个屏幕。如图 1.2 所示。



键盘操作提示:按下 Alt,空格后,即打开了 Program Manager 的 Control(控制)菜单。在此菜单上,按下带有下划线的字母,即可完成此命令的相应操作。Control 菜单将在第二章里详细介绍。