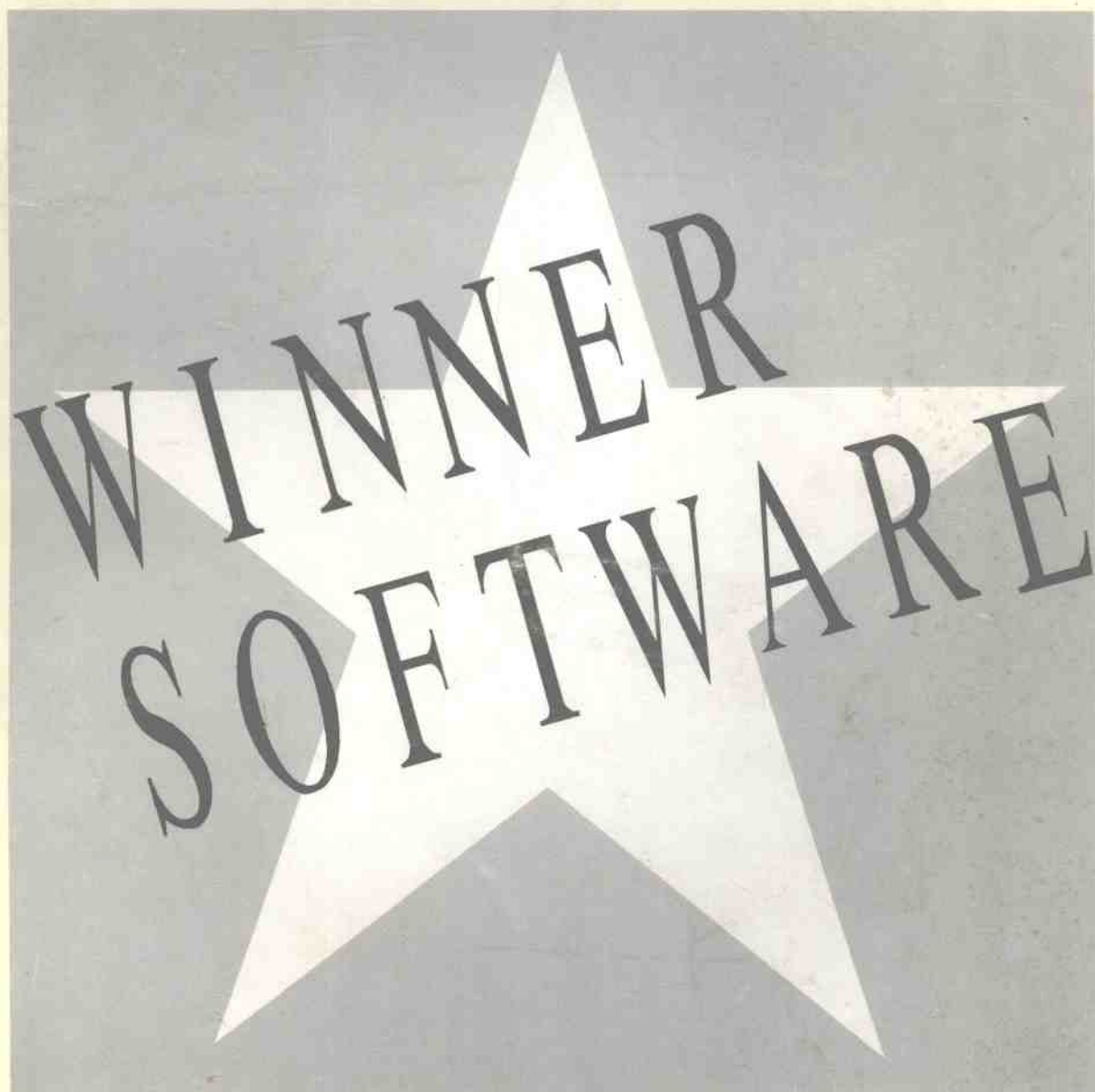




USER'S GUIDE

万能财务软件使用手册

□北京市万能财务电算化工程公司



1995. 7

目 录

第一章 计算机基础知识	(1)
第一节 宏观认识微机及练习	(3)
第二节 DOS 目录结构及目录操作	(14)
第三节 DOS 文件及文件操作	(27)
第四节 DOS 系统的常用命令	(31)
第五节 常用 DOS 命令练习	(41)
第二章 万能软件概述	(49)
第三章 万能帐务系统	(65)
第一节 帐务系统简介	(67)
第二节 建帐	(70)
第三节 日常帐务	(85)
第四节 查询和打印	(99)
第五节 系统管理及帮助	(117)
第六节 练习	(126)
第四章 银行对帐	(145)
第一章 往来帐管理	(161)
第六章 报表系统	(171)
第一节 万能自动报表系统概述	(173)
第二节 报表表格的设计	(174)
第三节 报表中数据来源的设计	(180)
第四节 报表生成	(195)
第五节 报表查询和打印	(197)
第六节 图形分析	(199)
第七章 万能转帐系统	(205)
第一节 万能转帐的历史和概念	(207)
第二节 万能转帐的凭证设置	(209)
第三节 万能转帐的凭证生成	(216)
第四节 检查和打印	(217)
第五节 万能转帐的高级使用	(219)

第一章

计算机基础知识

第一节 宏观认识微机及练习

1.1 计算机知识

1.1.1 电脑工作原理

计算机，又称电脑。它是配合我们工作的工具。电脑的结构设置，工作方式以及“聪明”程度等等很多方面都与人的方式相近。在讨论它时，我们不妨结合着自己一起讨论。

人脑一般说有两个作用：一是对事物的思维计算或称分析处理。这个作用的程度标志着一个人的聪明程度。二是记忆的作用。从人记忆的角度看，我们不是每个人都能作到“过目不忘”的，这就出现了记忆速度的问题；我们也不是每件事都能记得住，这又出现了一个记忆容量的问题。比如我们在听老师讲课时往往都带一个笔记本，可将老师讲的内容记在笔记本上。

由于记忆容量的问题出现了两个记忆内容的存放形式，用计算机上的术语叫作内存和外存。

记忆速度和记忆容量形成了这个人的记忆能力。

人脑虽有这两个作用，但并不是客观事件一发生就自然在脑子里产生反应。这些事件必须经过人的眼耳鼻舌身这些感觉器官传到大脑，或叫输入到人脑后，人脑才会有反应。

人脑接收到人体感官系统输入的信息，开始对这些信息进行处理。人是基于过去的知识对现在的客观事物（信息）进行处理的，如果人脑里存放的知识不够，就要去翻翻书或笔记本。总之，是要提取一些存放在人脑之外其他存储物质上的内容到人脑里来，然后用这些内容经过人脑的第一个作用“思维运算”来处理。处理后，需要记忆下来的内容则记忆下来，记忆的方式依然是内存或外存；需要做动作则可通过有关部位去执行各种动作。

计算机也是一样，它用于思维运算的部分叫中央处理器；用于记忆的部分叫存储器。

1.1.2 硬件知识

(1) 处理器

中央处理器也叫CPU，是微机的核心部分，由控制器和运算器组成。目前最常用的是美国INTER公司的80X86系列芯片。如8088、80286、80386、80486、80586……。X值越高，运算速度越快，电脑也越“聪明”。

(2) 存储设备

存储器分内存储器 and 外存储器。内存中有部分内容可长期记忆，另一部分内容在关机时会“遗忘”。内存不象人的脑海，它的存储容量是有限的。

内存容量是指内存所能容纳的二进制信息的总量，它有位、字节、字三种计量单位，我们最常用的是其中的字节。

位 (bit), 是容量存储容量的最小单位, 一个位表示只能容纳一位二进制数“0”或“1”。

字节 (bite), 一个字节定义为 8 个位, 它是表示计算机代码长度的最常用单位, 通常一个ASCII码值在内存中要占用一个字节容量。

字 (word), 又称机器字或存储字, 在计算机内部, 当一个二进制数能够做为一个不必分解的整体存入或取出时, 这个二进制数便称为这台机器的存储字, 其所含位数即为字长。不同型号计算机的字长是不同的, 一般字长越长, 代表机器性能越高, 字长 16 位的微机, 它的一个存储字等于两个字节, 它的一个存储单元可以容纳一个存储字的信息量。

假设有一台微机的内存储器具有 327680 个存储单元, 字长 16 位, 则该机内存容量为:

5242880	位 (327680×16)
655360	字节 ($327680 \times 16/8$)
327680	字 ($327680 \times 16/16$)

实际度量内存容量时, 上述单位均嫌太小, 故又引进 K 字节 (KBYTE) 和 M 字节 (MBYTE 兆字节) 两个单位, 简写为 KB 和 MB。

1K 字节 = 2 的 10 次方字节 = 1024 字节

1M 字节 = 2 的 20 次方字节 = 1048576 字节

常用微机的内存容量有下面几种: 640K、1MB、2MB、4MB、8MB、16MB……, 它们依据 CPU 种类和用户需要进行配置。内存容量是判别微机性能的一个重要指标。上述内存容量的度量单位同样适用于外存容量的度量。

目前, 微机常见的外存储器有磁盘存储器、磁带存储器、光盘存储器。磁盘存储器主要由磁盘和磁盘驱动器组成。磁盘是存储介质, 它按使用方式分成软盘和硬盘两种。磁盘驱动器是往磁盘上实施数据存取操作的机电装置, 对应于磁盘分类而有软盘驱动器和硬盘驱动器。

目前软盘常见的外径尺寸有 5.25 英寸、3.5 英寸、8 英寸。记录密度主要有双面双密度、双面高密度。存储容量主要有 360K、720K、1.2M 和 1.44M 甚至更大的。从某种意义上说, 软盘的可更换性使其累积容量近于无限。

软盘上的数据存取方式与唱片相似。以 5.25 英寸双面双密度软盘为例, 它两面都可以存取数据, 每面有指定面号, 两面皆以主轴孔为圆心划分了多个同心圆, 每一同心圆叫做一条磁道, 数据沿磁道存取。通常每一磁面有 40 条磁道, 从外向内依次编号为 0 到 39 道。每一磁道又划分成 9 个扇区, 编号为 0 到 8, 每个扇区可容纳 512 个字节。所以该盘存储容量为 ($512 \text{ 字节} \times 9 \times 40 \times 2 = 368640 \text{ 字节}$), 即为 360K。

对磁盘进行这种划分磁面、磁道、扇区的过程, 称之为磁盘格式化或磁盘初始化, 凡新购空白磁盘均须格式化后才能使用。

硬盘是一种密封式高速大容量外存储器, 其涂有磁性材料的金属盘片固定于驱动器内, 不能随时替换, 通常直径为 3.5、5.25、8 英寸, 容量为几十到几百兆乃至上千兆字节。硬盘的性能在各方面都优于软盘, 当然价格也远高于后者。硬盘驱动器在其适配器的控制下实现硬盘数据存取。

计算机的计算首先是在内存里进行的。当内存的资料不够时，便到外存去取资料。这同我们在处理问题时需要翻书、看笔记的道理是一样的。因此，内存的容量越大、外存的读入速度越快，各种文件在外存的安排越合理，电脑的计算处理也就越快。

(3) 输入设备

输入设备一般包括键盘、鼠标器、扫描仪等。随着计算机应用领域的扩大，又出现了手写板、触摸屏等等。其中我们常用的是键盘和鼠标器。

① 键盘

键盘是我们最经常用到的输入设备，几乎所有的信息和数据都可以通过键盘输入计算机。

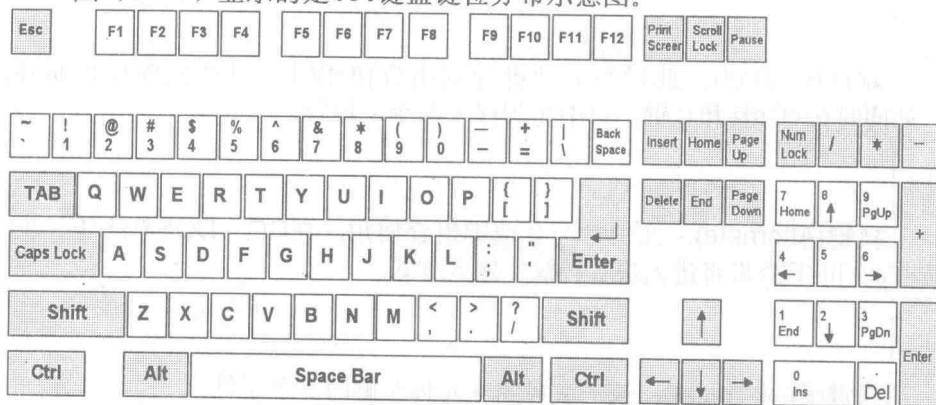
计算机的键盘有很多种类，通常称为标准键盘或非标准键盘。我们日常使用的计算机键盘都是标准键盘，而非标准键盘则不常见，不过大家留意一下商店里收款机（很多收款机实际上是一台专用的计算机）用的键盘，就会了解非标准键盘的样子了。所谓非标准是指键盘上的按键不标准，正是因为不标准的按键，才可以提供特殊的功能，比如找零计算，特殊商品编码的输入等。

抛开非标准键盘，我们集中讨论标准键盘，也就是计算机最普通最常见的配置。

a. 键盘的分区

即使是标准键盘，键盘按键的位置也不完全一样，但标准键盘都是从英文打字机键盘发展而来的，所以大部分按键还是相同的。根据键盘上按键个数划分，键盘有84键、101键、102键等类型，但今天最常用的还是101键的键盘。

图（1—1）显示的是101键盘键位分布示意图。



图（1—1）键盘键位分布图

键盘上众多的按键可以划分成几个键区：

★打字机键

打字机键是键盘按键的基础，包括**26**个字母、**10**个阿拉伯数字以及一些常用符号，这部分按键的排列和英文打字机一样，所以统称为打字机键。

打字机键盘区是键盘的核心，主要有字母键、数字键、符号键和功能键。凡按键标有上、下两个符号的，可由上下档转换键<Shift>决定每次按键的具体含义。

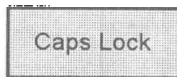
主要功能键有：



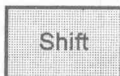
此键在不同状态下有不同含义，在DOS状态下为清除光标所在行，并使光标移动到下一显示行。



跳格键。按箭头指示方向，光标移动8格，方向由上下档转换键决定。



大小写切换键<Capitals Lock>，按一下此键，‘CapsLock’灯亮。此键仅对英文字母键有效。按一下以后，所有输入英文字母变为大写，再按则变回输入小写字母状态。在大写状态下，一手按住<Shift>键不放，另一手所输入的字母则均为小写。



上下档转换键。若单按字母键、数字键或字符键，所键入的将是该键所表示的小写字母或下档数字、下档字符；若一手按住此键后，另一手再按字母键、数字键或字符键，则键入的是大写字母和上档字符。



控制键(Control)。此键与其他键分别组合使用时，可产生各种控制命令。如同时按<Ctrl>和C键，可中止程序(命令)运行。



互换键(Alternate)。此键常与其他键组合使用。在CC-DOS状态下，同时按<Alt>和<F3>键将进入拼音码汉字输入方式。



退格键(BackSpace)。按一次可删除光标左侧的一个字符。



回车换行键。表示结束命令行，并将输入的命令(或数据)向主机传送。

另外，在本区最底部有一个长条型横键，它是空格键<Space>。按一次在光标处插入一个空格，同时光标向右移一位。

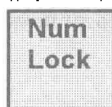
★数字键

数字键位于键盘的最右边，排列的十分紧密。

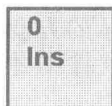
使用数字键区的数字键输入数据比较方便，用一只手就可以控制数字的输入和计算符号的输入。尽管打字机键里也包括数字键，但是它们排列的较为分散，所以更多情况下，我们使用数字键区输入数字，比如输入凭证里的金额、输入报表中的数据等。

数字键区左上角的〈NumLock〉键的地位十分重要，这个键被称为开关键或乒乓键，当第一次下这个键后，数字区的按键表示数字，再次按下后，数字键表示为各种光标控制键。〈NumLock〉键可以循环使用。

数字键区主要由0—9几个数字键和运算符组成，其排列同普通计算器相似，这就为数字输入和运算创造了方便条件。



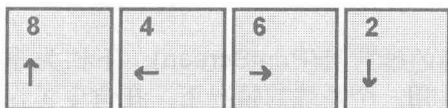
数字锁定键(Num Lock)。按下时，键上指示灯或状态显示区的相应显示灯会亮，此时可以用数字键输入数字；否则，这些键将表示为下档的光标控制键。



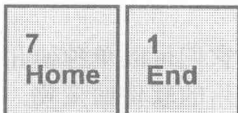
上档是数字0；下档为插入键(Insert)，按一下进入插入状态，允许在光标处插入字符，再按一下恢复成重写状态。



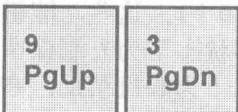
上档是小数点（或英文句号）；下档是删除键(Delete)，每按一次删除光标所在处（或光标前）一个字符。



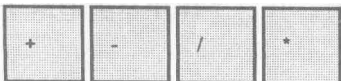
上档是数字；下档为光标移动键，每按一次，光标按箭头方向移动一个字符位置。



上档是数字；下档为光标左（右）移动键，在不同系统下光标左（右）移动的方式不同。



上档是数字；下档为光标上移（下移）键，在不同系统下移动方式不同，在一些应用程序中，表示显示上一页（下一页）的内容。



左边所示的四个键分别代表加号、减号、除号和乘号。

★光标键

顾名思义，光标键就是控制光标的按键，它们位于键盘的中部，分成上下两组。

上边的6个键表示插入〈Insert〉、删除〈Delete〉、光标到头〈Home〉、光标到尾〈End〉、向上翻页〈PageUp〉、向下翻页〈PageDown〉。

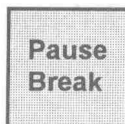
下边的四个箭头键可以上下左右移动光标。

该区下部和中间各有4个和6个光标控制键，与前面所提到的数字键区的光标控制键作用相同，之所以这样重复设置，是为了满足数字锁定时移动光标和进行编辑操作的需要。这是盘101键键盘与83键键盘的最大区别。

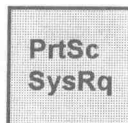
这一区最上面还有三个键，分别是：



此键与光标控制键结合使用，使屏幕上的广西向光标控制键指示的方向移动（光标不动）。这一功能在操作系统下没有，仅在某些特定软件中才有。



暂停键。暂停屏幕显示及其他标准输出。



上档的作用是向打印机输出当前屏幕的硬拷贝(PrintScreen)；下档为系统要求键(SystemRequest)，即在多用户共用一个系统的情况下，在命令（程序）执行时输入一个中断信号，中断其执行，返回系统状态，以进行数据输入等工作。下档功能在普通微机DOS操作中无意义。

★功能键

功能键是键盘上方从〈F1〉到〈F12〉的12个按键，它们可以单独使用或和〈Ctrl〉、〈Alt〉键联用，它们所表示的功能根据使用的软件而变化，一般约定俗成地把〈F1〉键作为帮助键，在绝大多数的软件中，按下〈F1〉键可以获得关于该软件的使用帮助。

功能键区有〈F1〉—〈F12〉共12个功能键（83键键盘为10个）。这些功能键在不同的系统中有各自不同的功能定义。如〈F1〉键在DOS状态下为复制保留行（即前一命令行）相对应的一个字符，在DBASEⅢ状态下为联机帮助。在有的系统下功能键的功能可由用户自己定义。

概括说来，打字机键盘区的主要功能是输入大小写英文字母、通常数字、标点符号、运算符号、特殊符号和各种控制符。在汉字操作系统的汉字

输入方式下，也可用于汉字输入。功能键的各键在不同软件环境下有不同的含义。数字键区和功能键区在有全屏编辑功能的软件中常用做光标控制键或编辑键，而在有较多数字或汉字需要输入时，经设定有关键符状态后，也可当数字键或汉字输入键使用。

b. 键盘的分类

键盘的分类主要根据按键的类型而划分，现在比较常用的键盘分为机械式键盘和电容式键盘。

机械式键盘的按键依靠机械装置的上下移动触动触点，这种设计结构简单，手感比较好，目前应用最广泛。

电容式键盘的按键利用电量的变化感知按键的动作。与机械式按键相比，它可靠性高，寿命长，因此也被广泛使用。

到底采用那种形式的键盘，主要应根据使用者自己的喜好而定，选择最适合自己的手感的键盘。

② 鼠标

鼠标是除键盘以外最常见的输入设备，随着Windows软件的推广，鼠标的应用还会增加。

鼠标的外形非常象一只长尾巴的老鼠，因此而得名。和键盘相反，鼠标只有两到三个按键。因此使用起来比键盘要简单。但是，鼠标无法满足输入大量字符和数字的需要，因此它只能作为一种辅助的输入设备和键盘一起完成输入工作。鼠标的优点是使用比键盘要更灵活、它可以控制光标在屏幕上任意移动，进行菜单选择或拖曳。鼠标也有许多类型，常见的鼠标有机械鼠标和光电鼠标两种。

机械式鼠标的下面有一个可以自由滚动的小球，通过小球在桌面上的滚动磨擦，光标相应地在屏幕上移动。

光电式鼠标需要一块印有均匀方格的金属板才能使用，在光电鼠标的下方有一个发光的光源照向金属板，金属板会把光线反射给鼠标，从而确定鼠标的位置移动。

不管那一种鼠标，都要和计算机相联，同时在使用前加载鼠标驱动程序。

有人讨厌鼠标的长尾巴（与计算机联接的电线），所以现在也有无线鼠标，不过其价格实在太贵。

为了避免鼠标的长尾巴妨碍鼠标移动，人们又开发出十分类似鼠标的轨迹球。轨迹球就象一个翻过身来的机械鼠标，那个可以移动的小球朝上，人们用手指移动小球来控制光标，轨迹球的特点是占地比较小，所以现在广泛用于笔记本式计算机。

除了上述讲的两种输入设备外，扫描仪大量用在图像处理 and 条形码输入上，手写板是在一个坐标板上用手写的方式输入。触摸屏是将要处理的事项或功能菜单显示在屏幕上，由人用手在屏幕的相应位置触摸后，以屏幕上接收信号的坐标值作为输入，去触发某种运算式数据处理的一种输入方式。此外，如与机器设备连通，可由机器设备上直接产生信号传到计算机上，触发计算机去按某种程序工作。

各种输入方式产生和应用于各种不同的需要，各有其特点。计算机在对输入的信息处理之后，也与人一样，最终要做出相应的动作。这些动作叫作输出。

(4) 输出设备

输出有多种形式：比如将处理结果用显示器显示出来；用打印机打印出来；用软盘拷贝出来或直接输出到机器设备上。这里的显示器、打印机等统称输出设备。

① 显示器

最常见的输出设备就是显示器。我们使用计算机时，通过显示器了解计算机的工作情况，阅读计算机的处理结果。

a. 显示器的工作原理

显示器本身的工作原理类似电视机，通过电子枪射出的电子束轰击荧光屏，激发涂在荧光屏上的荧光粉发光。

而计算机主机通过插在主机板中的显示卡控制显示器发射光束，不同类型的显示器需要使用不同的显示卡。

b. 显示器的种类

按照显示器的大小划分，常见显示器分为14英寸、15英寸、17英寸、21英寸等几种。目前使用最多的是14英寸显示器。

按照工作标准，显示器可以分成CGA、EGA、VGA、SVGA等不同的种类，每一种显示器都需要专用的显示卡。

显示卡插在主机的一个扩展槽内，有一组信号线与显示器相联。

如果显示器在使用中发现故障，除检查显示器本身外，还应检查显示卡和信号线以及显示器与主机的连接，尤其信号线插头上的针是否被损坏。

显示器电源线的安装有两种形式，一种是单独接在电源上，这种形式显示器需单独开启和关闭。第二种形式是接在主机上，这种形式在开启主机时，显示器自动开启。此外，显示器的安装和检查必须关机进行，尤其不能在开机状态插拔信号线，这样会损伤主机。

② 打印机

和显示器相比，我们使用打印机的概率相对较低，但是在今天还没有实现无纸化办公的情况下，打印机的地位丝毫不逊色于显示器。我们经常要使用打印机打印文件、帐簿、凭证……

打印机根据打印工作方式划分为击打式点阵打印机、喷墨式打印机、激光打印机等等。其中激光打印机和喷墨打印机噪音小、速度快。打印机的速度不仅取决于打印机本身的打印方式，还取决于打印机与主机之间信息传递的速度。

综上所述，计算机对信息的处理象人一样。它有自己的大脑，这就是中央处理器和内存；其脑量表现为内存容量；当内存容量不够时有外存与之配合。为了获取信息，计算机有它的输入设备，比如键盘、鼠标等。为了输出处理结果，计算机又有它的输出设备，比如显示器、打印机等。从而组成了一套完整的设备。这些设备，统称为计算机硬件。

1.1.3 软件知识

我们在本章中不止一次地提到计算机“按一定的程序”去处理，那么按什么样的“程序”处理？怎么处理呢？电脑本身是“傻子”，它只能按人给它的指令去工作。我们将这些指令按一定的方式编辑起来便形成计算机程序。

软件是计算机所用全部程序以及开发、使用和维护程序所需要的全部技术资料的统称。软件在自身发展过程中根据性能用途大致形成系统软件和应用软件两类。

(1) 系统软件

系统软件的主要功能是向软件人员提供一种工作环境，以使用户能够充分利用、管理、维护和开发计算机系统中各种软硬件资源。这类软件一般由计算机硬件厂家或专业软件生产厂家提供。系统软件包括：各种语言的汇编、解释或编译程序；计算机的监控管理程序、调试程序、故障检查和诊断程序；数据库管理系统；操作系统等。

操作系统是系统软件中最主要的软件，没有配备操作系统的硬件通常是不被直接使用的。操作系统是在早期管理程序的基础上发展起来的一套能够对计算机系统中全部软、硬件资源进行统一管理、统一调度和统一分配的大型程序。其主要功能有：进程管理、存储器管理、文件管理和外部设备管理，这些管理都是通过组成该操作系统的一系列具有特定功能的程序实现的。

(2) 应用软件

应用软件是软件体系的一大类别。凡是用户利用计算机现有硬件和系统软件所编制的旨在于解决各类实际问题的程序，都可称之为应用软件。它的主要功能是在一定的软件工作环境下，解决一个实际问题或完成一个具体工作。这类软件一般由专业软件人员或计算机用户针对实际问题或具体工作编制。

万能财务软件是应用软件的一种。它包括帐表和各项单项核算，它既可以通用，又可以二次开发以组合成满足更特殊问题需要的专用系统，因此代表了应用软件的发展方向。

1.2 上机练习

辅导人员根据具体机型帮助学员达到下述目的：

- (1) 熟悉微机的主机、显示器、键盘等设备及其连接。
- (2) 熟悉开机、关机及热启动系统。
- (3) 熟悉键盘及做指法练习。

1.2.1 硬件组成

(1) 观看微机的主机、显示器、键盘的位置，它们之间是怎样连接的？用什么连接？

(2) 观看主机面板，有几个按钮？几个指示灯？都有什么作用？

(3) 观看显示器周围有几个旋钮及开关？

(4) 观看主机有几个软盘驱动器？什么规格？怎么插入或取出软盘？

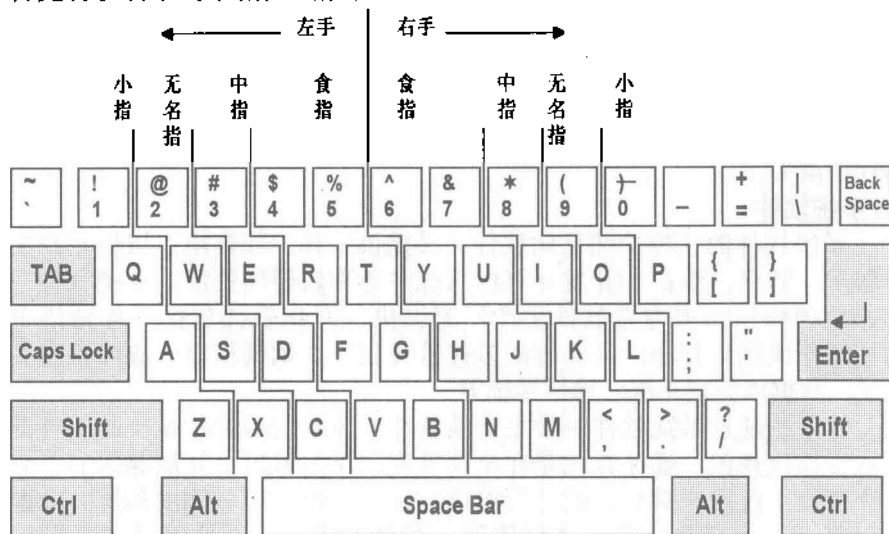
(5) 观看键盘有多少个键？几个指示灯？各指示灯有什么作用？

(6) 如何判断硬盘在工作？

1.2.2 键盘结构

1.2.2.1 手指在键盘上的位置

首先将左右手的手指分别放在键盘的基准键上。如图(1-2)：



图(1-2)

左小指放A键上,左无名指放S键上,左中指放D键上,左食指放F键上,右小指放J键上,右无名指放L键上,右中指放K键上,右食指放I键上,然后两只手在键盘上沿键盘十指分区做上下移动。

1.2.2.2 在键盘上熟悉按键

(1) 空格键:按一下空格键,光标右移一个空格。

(2) <SHIFT>键(上档键):观察有几个?与具有两种符号的键结合,产生此键的上档符号;与26个字母键结合,产生对应的大写字母。

(3) <←>键(回格键):按一下此键,删除光标前的一个字符,光标左移一列。

(4) <CAPSLOCK>键(大小写字母转换开关):按一下此键,键盘右上角中间灯(CAPSLOCK)亮,这时按字母键为大写;再按一下此键,键盘右上角中间灯灭,这时按字母键为小写。

(5) <NUMLOCK>键(小键盘数字转换开关):按一下此键,键盘右上角左边灯(NUMLOCK)亮,这时按小键盘的4键,显示4。再按一下此键,键盘右上角左边灯灭,这时按小键盘4键,不是显示4而是光标左移一列。

(6) <CTRL>键(控制键):观察有几个?按此键屏幕无反映,需与其它键联合用,产生控制动作。

(7) <ALT>键(转换键):观察有几个?按此键屏幕无反映,需与其它键联合用产生状态转换。此键在不同环境下作用不同。

(8) <PAUSE>键(暂停键):观察在何处?

(9) 键:观察有几个?

(10) <INS>键:观察有几个?

(11) 回车键<Enter>:观察有几个?在命令执行状态下,用此键来结束一个命令的输入,并执行该命令。

1.2.3 系统启动

(1) 冷启动

冷启动是指在关机状态下，给计算机加电的启动方法。先按电源开关给显示器等外部设备加电，再按主机电源开关给主机加电。如果显示器电源直接接在主机上，则仅打开主机电源即可。显示自检提示，由于机器类型不同，提示信息不同，此处略。

(2) 热启动

热启动是指在开机状态下，放弃当前操作而重新启动DOS系统。热启动通过按<CTRL>++<ALT>组合键来实现。现在许多PC机的主机箱前面都有一个标注着‘RESET’的复位按钮，按一下此按钮同样可进行DOS的重新启动，这种启动方式同按<CTRL>++<ALT>的不同之处是，按RESET按钮要经过系统自检过程，用户在使用计算机过程中如需重新启动DOS，建议尽量采用热启动方式。

第二节 DOS目录结构及目录操作

DOS是目前最常用的微机操作系统，它主要完成计算机系统各种设备的管理功能和文件管理功能，其中文件管理中最重要就是目录的使用。

2.1 目录结构的基本概念

一台计算机在使用不久之后，将会有几百个，甚至成千上万个文件，如果不做一些必要的工作，要查找某一个具体的文件是十分困难的。

为了改善磁盘组织的质量，方便我们查找和运行各种文件，**DOS**提供了目录管理的功能，把不同的文件存储在不同的目录中，使文件易于管理。

如果给您一间空空荡荡的大房子，您会把它划分为成客厅、书房、卧室、厨房等不同用途的空间。这样，当您想要去读书时就会进入书房找到您想要读的书籍来阅读它。我们不妨设想一下，如果把这些不同用途的空间都合并在一间房子中，不去划分它，使其杂乱无章地分布，这时要想找到一本书进行阅读是多么困难，甚至人们在这种环境下都无法正常生活。

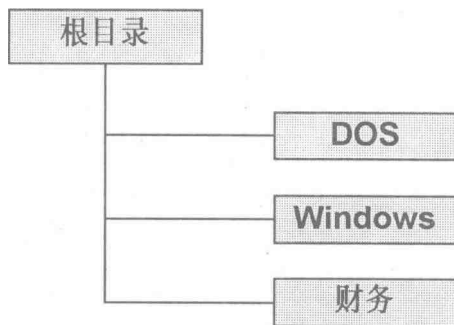
我们把那间大房子看做**DOS**的根目录，而**DOS**的子目录就象客厅、书房等空间。如果一个用户的磁盘中有**DOS**、**WINDOWS**、财务三个子目录，则他磁盘上的目录结构如【图2—5】。这样，每当执行一个目录浏览时就只能看到某一组文件，从而改善磁盘组织。

在**DOS**系统最基本的目录是根目录，根目录给**DOS**提供了建立其它子目录的起点。

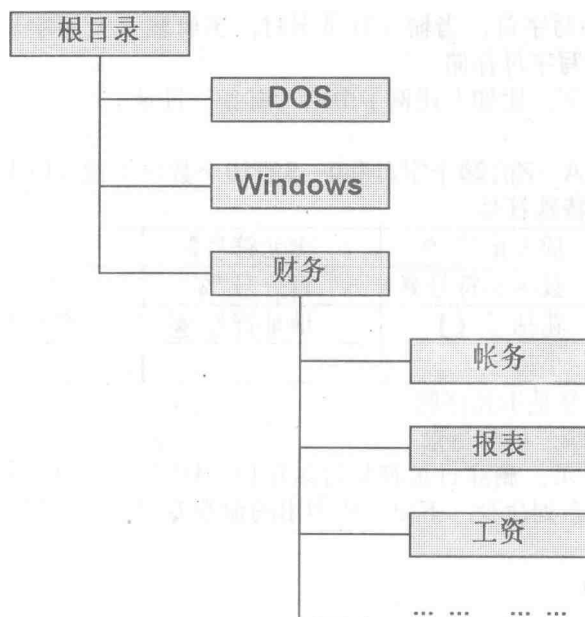
另外，**DOS**还允许在子目录下设置子目录，以便更明确、更细致地对文件进行管理。子目录是建立在一个目录内的目录。子目录中还可以建立子目录，这种嵌套是没有数量限制的。

根据**DOS**提供的在目录中可以建立子目录的功能，我们可以把“财务”子目录做进一步的划分，将“财务”目录划分成更细的子目录，这样就可以方便查找某一类财务数据，不会导致财务目录里众多的数据发生混乱。

进一步划分财务目录后，目录结构变成了【图2—6】的模样：



【图2—5】DOS目录结构



【图2—6】 财务目录的进一步划分

DOS用“\”表示目录。当我们启动一台使用**DOS**的计算机时会出现类似于“**C:\>**”的**DOS**提示符，其中**C:**表示当前驱动器，反斜杠“\”表示当前目录为根目录。

你所在的目录被称为当前目录，当计算机打开时，屏幕出现“**C:\>**”的**DOS**提示符，此时**DOS**系统的根目录就是你所在的当前目录。如果你进入“财务”后，计算机显示“**C:\财务>**”，此时“财务”目录就是你的当前目录，知道哪一个目录是当前目录，有助于查找文件和从一个目录转到另一个目录。

有些使用**DOS**的微机在开机后不出现“**C:\>**”，而只出现“**C:>**”，但只要输入一个命令“**Prompt \$P\$G**”即可改变提示。如把这句话放在自动批处理文件“**Autoexec.bat**”中，微机再打开时，屏幕自然就会出现“**C:\>**”提示。

2.2 目录的命名规则

目录要有名字，才便于管理，在每个驱动器上，除了根目录，每个目录必须有一个名字。

目录的名字分成两部分：文件名和扩展名。

文件名和扩展名之间用句点“.”隔开，虽然目录的名字可以包括两部分，但通常我们只使用目录的文件名，而扩展名被忽略了。

目录的命名有如下具体规则。

2.2.1 目录名的长度

目录的名字最长为8个字符，如果使用扩展名，还可以有最长3个字符的扩展名。

2.2.2 目录名的大小写