

教与学的革命@现代教育信息技术丛书

10 0001 11011 00100 010101000

10 0001 11011 00100 010101000



Flash大创意

资源型课件(提高篇)

10 0001 11011 00100 010101000

10 0001 11011 00100

◎朱施南 邓泽森



武汉理工大学出版社

教与学的革命 @现代教育信息技术丛书

TP37
53D
:2

Flash 大创意

资源型课件 (提高篇)

朱施南 邓泽森

丛书主编 朱施南

丛书副主编 胡浦清 姜新华



武汉理工大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash大创意(提高篇)·资源型课件/朱施南,邓泽森主编.—武汉:武汉理工大学出版社, 2006.1

(教与学的革命@现代教育信息技术系列丛书/朱施南主编)

ISBN 7-5629-2355-8/TP·122

I.F… II.①朱… ②邓… III.多媒体-计算机辅助教学-软件工具,Flash IV.G434

中国版本图书馆(CIP)数据核字(2005)第157280号

内 容 简 介

资源型课件即为小课件,也可以称之为“多媒体元件”,元件是保持着最小教学要素的多媒体单元。元件是一些可以独立存在于包括网络在内的任何载体中的那些真正有效的教学资源型课件,将来的网络教学资源,已不是今天充斥网络的那些重复的没有教学与科学意义的所谓“素材”,而是具有仿真、智能和方位感等物质特性极其鲜活的多媒体元件。当然,课件称其为一种活的资料,是“虚拟现实”的必要物质条件。

本套丛书的教学与自学另配有全程可用的全Flash交互式智能型、图文音视动色俱全的多媒体课件,不啻于全套丛书创意与制作的精彩佐证。

出版者: 武汉理工大学出版社(武昌珞狮路122号 邮编: 430070)

Http: //www.techbook.com.cn

E-mail: huangchun@mail.whut.edu.cn; wutpbook@sohu.com

经销者: 各地新华书店

印刷者: 武汉精一印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 9.50

字 数: 248千字

版 次: 2006年1月第1版

印 次: 2006年1月第1次印刷

印 数: 1~5000册

定 价: 35.00元

“交互”的历史机缘 (总序)

一

任一文明断代史,都可以找到媒介的痕迹。甚至于人们认识那些历史风云的惟一手段,也不过是借助于仍然残留着当时信息的传播媒介,人们今天饶有兴味地发掘着陶罐与编钟,其实只不过是又一次地拂去这些历史那层层厚重的尘垢而搜索出媒介上残余的信息罢了。最典型的是北京故宫可以作为一种自由地穿透历史烟雾的建筑媒介,传播了数说不尽帝王的宏愿与遗憾,媒介也就此烙下了岁月也无法侵蚀的时代痕迹。

要命的是,媒介在今天总是在戏弄着传统的思维。比如鼠标点击的1/10秒就可以完全搞掂人类文明信息的一次性粘贴,今天的安装与下载也毫不留情地彻底洗涤了艺术与创造周围那些原本神秘的人文崇拜气氛,科学圣殿堂的任一论文与设计都可以通过轻而易举地剪贴来肆意覆盖创意。我们在充分享受着高科技传媒阳光的同时,也不得不咬紧牙关忍受着现代媒介那柄双刃剑的另一面的刺痛,最现实的就是互联网络对于传统的作者与版权等概念提出了严峻的挑战,以至于网络真正的“资源高度共享”还是一个正在炒作的概念。一切都在证实一个流行的说法:这都是“交互”惹的祸。

如果我们小心翼翼地抽去思维的枝蔓,留下逻辑的主干,会惊讶地发现:网络与五彩缤纷的多媒体课件,一个令人陶醉,使人流连忘返的根本原因是资源和游戏中操作的“交互”与“智能”化的技术特点,这是迄今为止所有人类传播媒介还不具有的物质优势。“人文关怀”的创意于此有了真正有价值开发的空间,“交互”的随心所欲使人机交流能够倾情以赴;“智能”的变化万端可以直接刺激学习者的睿智与激情。呵!多媒体课件操作的核心技术——那就是“交互”,这里的交互不单单是指教学理念,也可以是一种单纯技术的非线性链接或者说是超文本编辑方式的特有“跳转”。

二

今天,网络特有的交互方式与我们的生存同在。多媒体正在改变着我们的生存方式和生活节奏,在多媒体课件已经极大地改变了我们教学的同时,然而,不无遗憾的是我们自己却对于真正的多媒体课件极具人性化意义的一面——“交互”知之甚少。

其实,网络与多媒体课件都存在一个致命的误区,认为只要是图文电子化、直观形声化就是所谓的“课件”了,以至于现在许多“电子文稿”和“电子教案”充斥各类课堂教学。因为这类电子作品也确实在一定程度上减轻了课堂教学的劳动量,节省了教学时间,至少可以不用书写黑板了,受到了一些教师的欢迎,可是学生呢?这种呆板的、毫无情趣的、没有真正交互功能的教学电子产物,只不过是将常规教学的单纯语言文字的“人灌”变成了由计算机自动执行的“电灌”,教学中可以由教师轻松地随心所欲地加大

教学容量，一下子就使学生感受到空前的压力，许多应该详细展示本来就有些许情趣的学习内容，在自动化、电子化的名义下变得更加苍白而索然无味，将一个原本应该赏心悦目的教学，变成了面目更加狰狞的洪水猛兽。也许这只不过是“白板取代了黑板，白教室取代了黑教室”，是多媒体教学的初级阶段，离真正的多媒体教学还相距甚远！经过了一段短暂的兴奋，后又失落，随即返回“粉笔黑板时代”，教师和学生反而会更加能随心所欲，应付自如。

三

我们之所以极力推崇 Flash 作为课件创作软件的一个重要原因，就在于它的人文价值和图、文、音、视、动的无所不能。比如由此可以创作出一种全新学习界面，不单是教育者，学习者也可以完全按照自己的意愿在界面上找到需要的交互方式，特别是在今天全新课程标准的大背景下，学生作为一个完全社会意义的人的价值和情感需要绝对不能在全新媒体方式下无从附着，今天的创作软件必须满足这一人文性的简单需求。

比较与鉴别常常是同时存在的，PowerPoint 在忠实地复制图、文等大量信息的同时不得不放弃交互带来的灵感与便利，问题的症结是，知识信息并没有因为多媒体的渲染而发生本质的改变，枯燥与贫乏有过之而无不及。换一个说法就是 PowerPoint 因为无法改变信息表达的现状，根本就不具备课件创作的能力；那么曾经被我们钟爱过的 Authorware 呢？交互曾是它卓越的优势，刚刚从熟练的编程环境中跳出来的图标显示，一开始就让人们感受到课件的亲切，然而 Authorware 无法精确或者艺术地表现图、文甚至动画的创造价值，图、文、音、视、动都必须依赖其他更加专业的软件才能成为 Authorware 编辑的素材，哦！明白了，我们搞了半天才知道 Authorware 并不是一个独立多媒体创意工具，充其量不过是一个形象化的编程方式罢了，难怪人们不停埋怨多媒体课件创作的艰难，还有 Authorware 的“超豪华阵容”及巨大的体积在网络环境面前一下子就望而却步了。呵呵！也难怪 Flash 不停地升级，已成为今天多媒体教学及课件制作的一个大趋势！

今天的书市中充斥大量 Flash 技能技巧的书籍，可 Flash 毕竟不是为课件编制而存在的专业软件，课件编制与游戏动画不可相提并论。教与学所必需的主界面和自主学习那情趣各异的交互动态，都还需要我们去努力发现、重组、研讨、创新，许多时候用 Flash 做老师做课件已经不是一个单纯的技术，而是围绕着教与学的需要不断地设计自主式交互程序与创意动态的主界面。所以不同于其他的，本书谓之为《Flash 大创意》！许多自主交互的灵感来自于湖北省历年中小学老师的多媒体课件作品，感谢湖北省教育信息化发展中心的同仁，参与本册丛书编写或提供多媒体资料的有朱施南、邓泽森、胡才发、黄春、胡浦清、姜新华、康庄、胡祖军、章鑫、卢炜昌、白立华，其中章鑫独立编写了《Flash 大创意·资源型课件》之“课件与网络”一章，特此致谢！

朱施南

2005 年 12 月

新思维·新课件·新视角

《Flash 大创意》简介

Flash大创意将以最常用的课件（元件）制作技巧来引导并涵盖整个Flash工具的基本技能，学习者从一个个课件（元件）的成品效果开始，赏心悦目、一目了然地一步步走进包括ActionScript在内的核心技术。

《Flash 大创意·整合型课件》

“整合”是一种理念，更是一门实用的操作技巧。本书一反Flash单纯工具的学习方式，从一个个具体的多媒体元件（素材）的制作开始去认识那些Flash必须掌握的菜单、命令、浮动面板和相应的制作技巧，循序渐进、由浅入深。工具与课件并存，技巧与创意同在。课件制作之初整合是一个十分重要的技能，由素材而元件，由元件而课件，以此慢慢学习完整课件的设计与制作。本书的整合不但强调了内部素材的集成，还特意突出了外部资源特别是视频资源的多类调用方式，其经验与技巧难能可贵。

《Flash 大创意·资源型课件》

资源型课件即为小课件，也可以称之为“多媒体元件”，元件是保持着最小教学要素的多媒体单元。元件是一些可以独立存在于包括网络在内的任何载体中的那些真正有效的教学资源型课件，将来的网络教学资源，已不是今天充斥网络的那些重复的没有教学与科学意义的所谓“素材”，而是具有仿真、智能和方位感等物质特性极其鲜活的多媒体元件。当然，课件称其为一种活的资料，是“虚拟现实”的必要物质条件。

《Flash 大创意·开放型课件》

开放型课件是相对于以前的那种单纯演示型课件而言的，演示型课件中内容大多是固化了的，既不能修改和延展，更不能创新。如此说来，这里的开放应该有两层意义：一是课件表达学习内容的开放，针对学习的自主、探究和合作学习方式而设计制作的，是一类更强调学习操作的学习性和工具性课件；二是学习时空的开放，此类课件都有独立的网络特性，它们既可以链接网络，打开相应的学习内容，又可以将课件中那些独立的内容自由地放置在学科网站上作为高度“共享的学习型资源”。

丛书分别奉送各书中涉及到的所有成品课件，不用任何播放器，可直接欣赏。

前言

资源之于今天的科学发展犹如能源之于人类的生存,寻找和有效利用此类网络资源是今天科学发现的重要内容。资源型课件就是以多媒体方式表达的“活”的教育资料,是一种全新形式的多媒体“教”与“学”,特别适应于今天的“学习”方式,可以任意地存在于课件与网络的载体中,是一种现代文明特有的“能源”和科学素材。今天的资源与原有的大而全的课件形式已是不可同日而语的,它可能只是针对一个“点”(一个知识的难点或者是一个学习的要点)而创作的,所以是最小单元的多媒体教学方式;特别提醒的是:资源不是素材,一个素材只能是一个媒体方式,而此类资源型课件无论多么“渺小”却可能集图、文、音、视、动为一体,是真正的小而真的“全媒体”,资源型课件是特别针对网络环境存在的一类小而真的“多媒体元件”,资源型课件是保持着最小教学要素的多媒体单元。可以简称为“元件”,是一些能够独立存在于包括网络在内的任何载体中的那些真正有效的教学资源型课件,将来的网络教学资源,已不是今天大量充斥其间的那些重复的并没有多少教学与科学意义的所谓“素材”,而应该是具有生活化、仿真化、智能化和方位感等物质特性的多媒体元件。

多媒体小型化元件是网络多媒体虚拟现实的物质基础,比如一个小型的“滑动变阻器”的资源型课件,操作起来有电压和电流的直观感应,特别有创新价值的是,在滑动抽头移动的过程中可以直观地改变电阻的数值和电流的大小,界面上都会有数据的变化,而且用电器会有相应响应,灯泡会随着阻值的变化有明暗的变化,已经与真实的滑动电阻的物理性能别无二致,但却更加感性,可以如电学实验般创造性地操作,此为科学的“虚拟”;一个量角器则可以完成测量角度的所有真实功能,在课件界面上操作应付自如,可拖放、可旋转、可适时记载测量刻度,此为艺术的“真实”,现代教育的“虚拟现实”由此而存在。这是学习的生活化和操作的智能化了,教育的“教”与“学”于此以臻化境,是由创意与全新Flash技术方式带来的教与学的革命。多媒体小型化课件有其自身的特点:元件小而真,“小”是不必迁就教学的整体框架而可以如一个单纯的“知识点”那样在网络环境中独立出现,如测量工具、学习用具和实验器材般的在网络上出现,使元件的学习与操作更具普遍实用价值和自主学习的物质意义;而“真”是元件的智能意义和仿真价值,可以一定程度地展示与实物相仿的物理性质,使元件极具科学和教学的双重价值。

试想一下,比之单纯的素材而言,将来的网络资源都是一个个可以自主操作、自由选取、任意组合、探究创新的活生生的小型学习性课件,当然,不再是课件了,应该叫做“学习元件”了,终究会有一天,当资源型课件大行其道之时,网络化、智能化的现代教育会是一个什么样的灿烂星空呢?

哦!还得提示大家,本书全面进入了Flash的ActionScript(动作脚本语言)的创意与操作。为了避免连篇累牍的编程语言的困扰,本书以实例为主体,语句短小精悍、实用简明。仍依“任务驱动式”的学习方式,循序渐进、由浅入深,一例一得、步步深入。

目 录

1 课件与网络 (1)

课件与网络是多媒体信息的两个特有载体,主动积极的交互设计应该成为它们相互沟通和联系的技术优势。课件中有网络、网络中有课件,它将运用到网络链接、网络资源搜索、网络要事查询和密码设置等重要技术,这也是一个十分有趣而又巧妙的设计,它们在极大地丰富了网络资源的同时,更重要的一个事件就是将网络资源与多媒体课件合二为一。

- 1.1 网页链接 (3)
- 1.2 网络查询 (7)
- 1.3 网络计时 (10)
- 1.4 网络密码 (13)
- 1.5 网络搜索 (17)

2 图形变换 (21)

毋庸置疑资源型课件的伟大意义。这些有趣的资源其实就是学习者自己重新发现、重新组合,并能够探索发现的学习材料。学习的过程应该是一个充满新奇与冲动的创造性与探究性的实践过程,学习的主体精神真正的回归,学习中的情绪体验强烈而又真实,操作一个“资源性元件”可能发现的不仅是一个学习的结论,所以此类的学习有如当年的科学发现那样是一个浓缩的、完全的科学思维与探究性实践的过程。

- 2.1 图形平移——移动的砖块 (22)
- 2.2 旋转的三角板——七巧板 (25)
- 2.3 手动旋转——活动角 (28)
- 2.4 探究性学习——可变三角形 (32)

3 数与数轴 (37)

形与数的变化是现代数学的精髓,数与数轴的动态显示将多媒体的直观拓展至一个全新的范围,那些原本存在于坐标内部的抽象而枯燥的数形关联被表达得如此的形象直观且淋漓尽致,常规教学中的那些曾经困扰我们经年的重、难点都可能不复存在,不仅仅是感知的一目了然,更为精彩的创意是书本式抽象的学习一下子就由多媒体变成了全新意义的自主操作、探究发现的实践过程。

- 3.1 鼠标与坐标 (38)
- 3.2 动点与数轴 (40)

3.3 点的坐标显示	(42)
3.4 滑动变阻器	(50)
4 学习与控制	(57)
学习控制是一个多变且复杂的过程,是自主学习最基本的技术条件,学习的真正民主必须要交给学习者基本的学习选择权和学习控制权。本章选择了诸如图形、声音、视频、文本和实例的典型调用与控制,学习者在学习过程中可以用按钮的形式自我控制学习的一些基本操作,这只能是多媒体特有的表达优势,今天的资源正在实现着明天的网络型课件的无奇不有和无所不能。	
4.1 图形控制	(58)
4.2 声音控制	(60)
4.3 加载影片	(66)
4.4 视频控制	(73)
4.5 文本控制	(77)
5 学习问题	(83)
自主学习是主动的意义建构,学习与认知的策略一定程度地掌握在学习者自己手中,而即便是许多相对独立的个别化学习常常也是被动的,受着题海与程序化学习的制约。本章讨论的是一类可以用于自主学习的操作方式,它包括学习用的连线、自主填空与选择、自我判断和另一类的随机命题方式。此类题型在今天的课件与网络资源中比比皆是,学习的真正民主从这里起步。	
5.1 连线题	(84)
5.2 填空题	(95)
5.3 判断题	(101)
5.4 选择题	(108)
5.5 随机命题	(116)
5.6 解一元二次方程	(123)
6 综合实例 正弦交流电波形图的设计与制作	(129)
6.1 影片的放大和还原	(130)
6.2 滑块条影片的设计与制作	(132)
6.3 用滑块条控制影片的移动	(133)
6.4 画函数图像	(134)
6.5 动画合成	(136)

今天的课件与网络是一对孪生姐妹,相互之间的联络与感应是上天赋予和与生俱来的,奇怪吗?

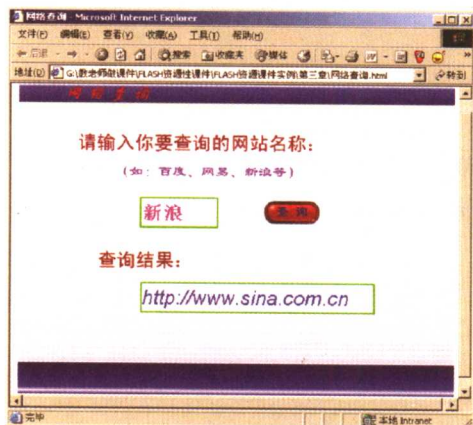


网络查询

请输入你要查询的网站名称:

(如: 百度、网易、新浪等)

查询结果:



“为有源头活水来”，本书强调的“资源”是一种人性化、智能化和交互性极强的多媒体元件。比较而言资料和素材都是死的也没有什么互动性，而资源却因为网络通道的存在是鲜活的、即时性、交互性的，资源除了交互的即时出示外，最重要一条是资源的重组性特点和随时可以有选择地组合成不同的方式来说明一个全新的概念或者事件。所以资源型课件必然与网络发生千丝万缕的牵连，真正的开放性与交互性也应该是双向的，简单地说就是网络与课件的信息传递任何时候都是相互的。课件与资源的上传与下载已没有了任何技术的障碍，那么通过课件自身的设置来随时打开与唤醒网络，并有效运用网络资源，就应该是一个高度开放课件的必然设置。如此说来，课件也好！学习元件也好，都必然是网络资源式的，所以资源型课件的创意与制作从网络资源的链接始。

Flash 既然是基于游戏与网络的动画，可以设计与网络资源的主动交互程序，它将运用到网络链接、网络资源搜索、网络要事查询和密码设置等重要技术，这将是一个十分有趣而又巧妙的设计，它们在极大地丰富了网络资源的同时，更重要的一个事件就是将网络资源与多媒体课件合二为一。本章将涉及到如下一些与网络息息相关的核心语句。

on (release, keyPress "<Enter>") //鼠标点击效果

 getUrl//链接指定网络

 if () { //条件 1

 a = "";

 }

 else if//条件 2

 if (Number (a) >0) {

 result = "搜索到" add a add "关键字! ";

 } else {

 result = "没有您要找的关键字! ";

一串串神秘而又陌生的 ActionScript，丛书以此开始全面进入“动作”语句的创作。资源创造和资源的调用都要涉及到编程设计，Flash 的操作技术与动画变得不那么重要了，程序逻辑与设计是这本书的核心技术，困难在所难免。与循序渐进地常规学习原则一样，本书





的语句的学习也有一个由易至难、由单个语句到群发编程的由浅入深的过程,重要的是理解和举一反三。好在以下的实例都是师生双方在教学中十分熟悉的表达方式,比如课件与网络的必要链接——查询、搜索和设置个人密码等。

单纯阅读和应用 Flash 的 Action 是十分抽象的,所以本书来不及,也没必要如常规的 Flash 工具书那样呆板地去仔细介绍那些 Action Script 的艰辛语句,而是通过具体实例来循序渐进地运用它们,所谓“熟能生巧”嘛。其实灵活运用 Flash 的网络语句 Action 何止于此,网络与课件已经没有了明确的分类,它们同是多媒体,网络作为课件的承载与传输方式是十分神奇而又实用的!下面的基于网络的各类链接与交互会让你感受到 Flash 课件神秘新奇的另一面。

本书将全都运用自主书写的“专家模式”编写 flash 语句。

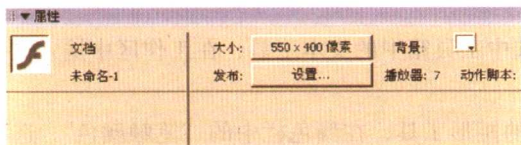
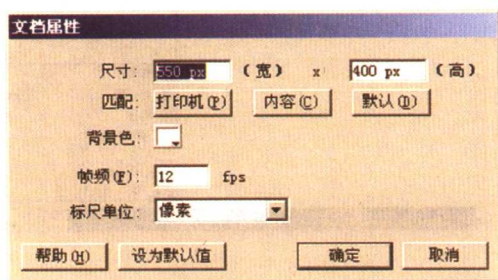
1.1 网页链接

有效地链接网站与学习资源,一下子就突破了封闭的教室,给了渴望新奇的人们打开了一个全新的大千世界。事实上许多软件都设计了网络的有效链接方式,然而 Flash 的网络链接却体现了主动和积极的一个技术与思维的共有特点——网络链接与学习资源的自由选择。

1.1.1 文件设置

(1) 执行“文件”\“新建”命令,创建一个新的文件,并保存为“网页链接”;

(2) 执行“修改”\“文档”命令,弹出“文档属性”对话框,设置文档的尺寸为 550×400px,背景色为白色(此类文档属性也可以直接在工作界面下方的“属性”面板中设置,这是个人习惯使然,效果一样。);



(3) 执行“插入”\“新建元件”命令,新建一个图形元件,元件命名为“背景”,运用





工具制作一常用的底图，犹如模板可以调用。

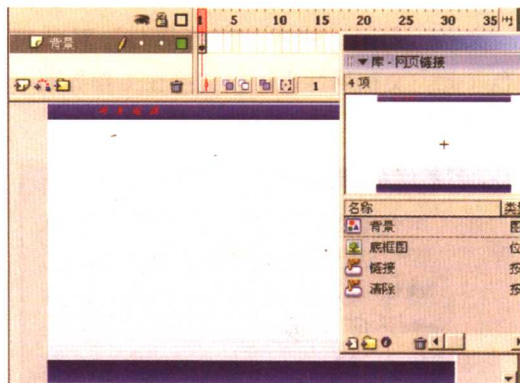


1.1.2 创建按钮元件

(1) 执行“插入”\“新建元件”命令，新建两个按钮，元件名分别为“链接”和“清除”；导入我们前面已经做好的按钮（在“窗口”\“其他面板”\“公用库”中有许多现成的按钮可用），用文本工具分别在按钮上输入“链接”和“清除”；



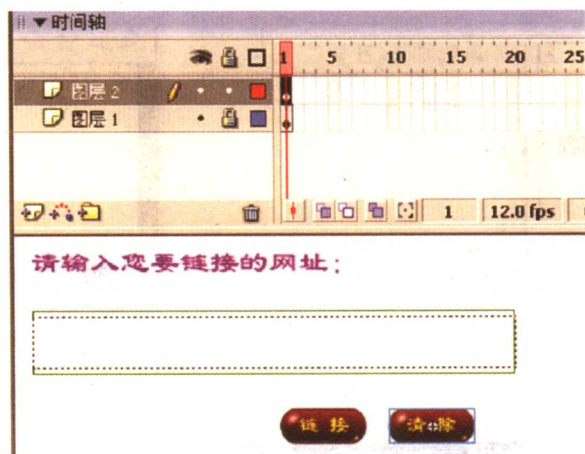
(2) 返回到场景中，执行“窗口”\“库”命令，将图形元件“背景”拖放到舞台中；



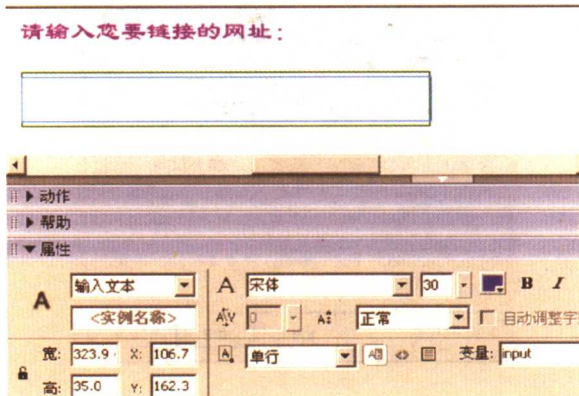
1.1.3 设置动态文本

(1) 新增图层 2，选中工具箱中的文本工具，在工作区中输入文字“请输入您要链接的网址”；

(2) 选中工具箱中的矩形工具，在颜色栏中的“笔触颜色”选项中选择绿色，在“填充色”选项中选择无色，在工作区中画一个长方形；



(3) 选中工具箱中的文本工具，在矩形上拖出一个同矩形大小一样的文本框，打开文本工具的属性面板，设置文本类型为“输入文本”，线条类型为“单行”，字体为“宋体”，字体大小为 30，文本颜色为浅绿色，设变量名为“input”——输入文本；



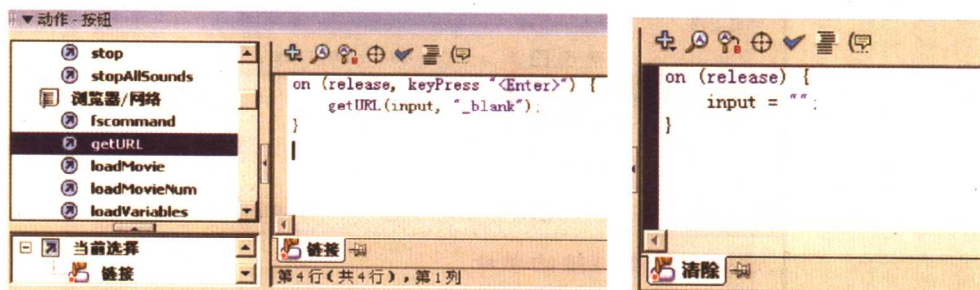
1.1.4 设置网络链接语句

(1) 执行“窗口”\“库”命令，将“链接”按钮拖放到工作区中，选中“链接”按钮并打开按钮动作面板，输入如下语句（从此开始我们将经常用直接输入的方法表达语句，这就是前面说到的专家模式）：

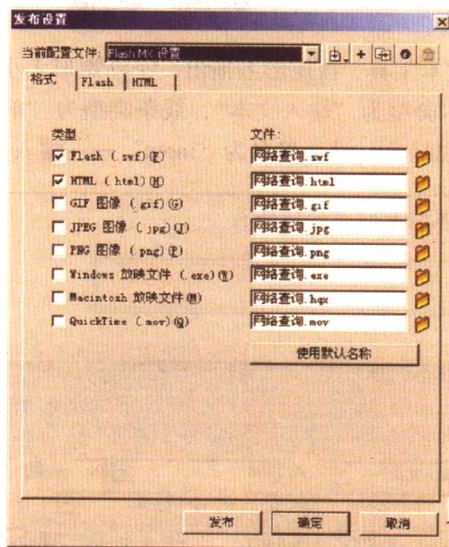
```
on (release, keyPress "<Enter>") {
    getURL (input, "_blank");
}
```

(2) 执行“窗口”\“库”命令，将“清除”按钮拖放到舞台中，选中“清除”按钮并输入如下语句：

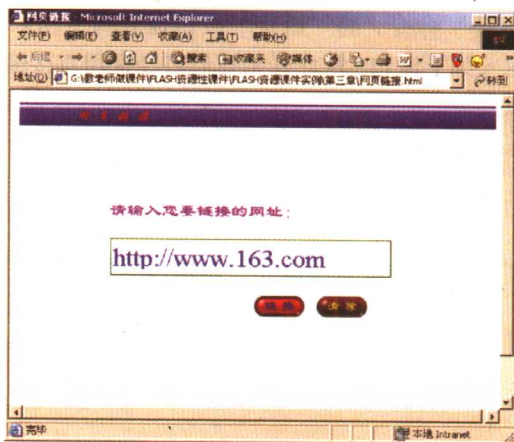
```
on (release) {
    input = "";
}
```



(3) 执行“文件”\“发布设置”命令，在“发布设置”的对话框中同时选择 Flash (.swf) 和 HTML (html) 两个类型，然后点击“发布”，也就同时得到两个独立格式的文件  和  ；



(4) 制作完成，打开文件“网络链接.html” ，在网址栏中输入要链接的网址后，点击“链接”按钮或按回车键即可打开相应的网页。



1.2 网络查询

网络的资源与相关网站的搜索与查询是现代学习和工作的一大特色,多媒体课件中主动地设计一种搜索功能,一下子就可以改变学习的主动性,学习的资源都成为了意义建构的有效学习材料,查询以网站为主,与上一节的网络链接不同的是相当于多个网页的链接中加入一个判断语式“如果这样”……“不然那样”,此类语式可以无限扩展而加入你所要查询的所有网页网站。这个语式在后面几章的学习控制和学习问题中应用十分广泛。

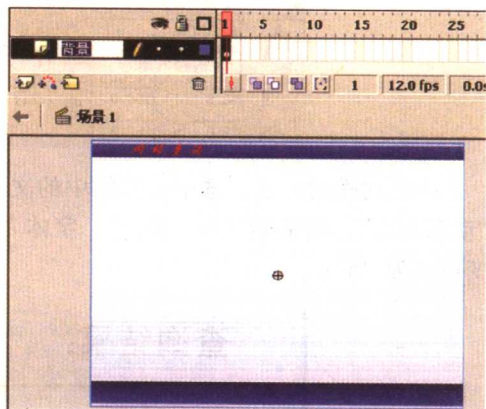
1.2.1 设置文件属性

(1) 执行“文件”\“新建”命令,创建一个新的文件,并保存为“网络查询”;

(2) 执行“修改”\“文档”命令,弹出“文档属性”对话框,在其中设置文档的尺寸大小为 550×400px,背景色为白色;

(3) 执行“插入”\“新建元件”命令,新建一个图形元件,元件名为“背景”;

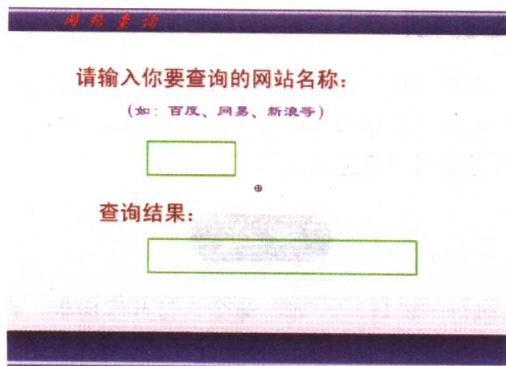
(4) 返回到场景中,执行“窗口”\“库”命令,打开库面板,将图形元件“背景”拖放到工作区中,并双击图层栏给图层 1 命名为“背景”。



1.2.2 制作查询界面

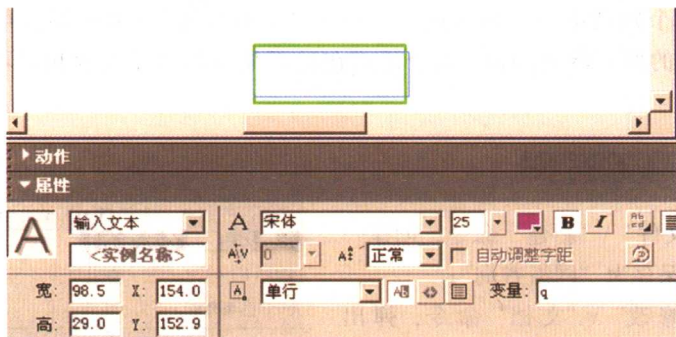
(1) 新增图层 2, 命名为“文本”, 选中工具箱中的矩形工具, 在颜色栏中的“笔触颜色”选项中选择绿色, 在“填充色”选项中选择无色, 在工作区中画两个不等的长方形;

(2) 选中工具箱中的文本工具, 在舞台中输入如下文本, 形成如下这样的查询界面;

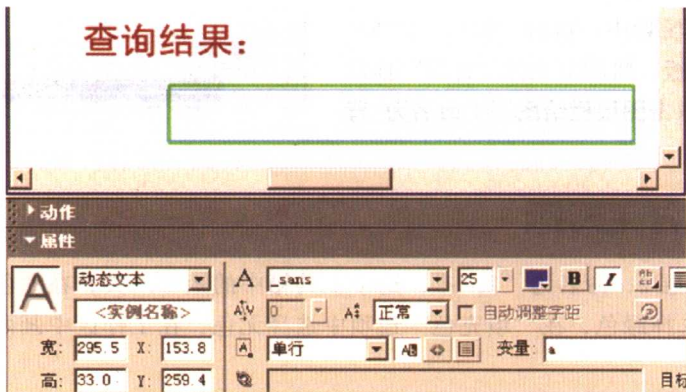


1.2.3 设置查询的动态文本

(1) 新增图层 3, 在图层栏上命名为“按钮与变量”, 选中工具箱中的文本工具, 打开文本的属性面板, 设置文本类型为“输入文本”, 线条类型为“单行”, 字体为“宋体”, 字体大小为 25, 文本颜色为深桃红, 在工作区中的小矩形上拖出一个同矩形大小一样的文本框, 并设其变量名为“q”;



(2) 同样的方法, 选中工具箱中的文本工具, 打开文本的属性面板, 设置文本类型为“动态文本”, 线条类型为“单行”, 字体为“_sans”, 字体大小为 25, 文本颜色为蓝色, 设变量名为“a”;



1.2.4 查询按钮与语句

(1) 执行“插入”\“新建元件”命令, 新建一个按钮, 元件名为“查询”, 导入一个我们前面已经做好的按钮(或从“公共库”中导入一个按钮), 用文本工具在按钮上输入“查询”文字, 此时文本类型要用到“静态文本”;



(2) 返回到场景中, 执行“窗口”\“库”命令, 打开库面板, 在确认第 3 层的“按钮与变量”的前提下, 将“查询”按钮拖放到工作区域, 切记不要混同在“背景”层或“文本层”;