中文 Authorware 7.0 应用基础教程

赵玲　谢锐　编著

冶金工业出版社

中文 Authorware 7.0 应用基础教程

赵玲　谢锐　编著

北　京

冶 金 工 业 出 版 社

2004

内 容 简 介

本书详细介绍了 Macromedia 公司的优秀多媒体制作软件 Authorware 7.0 中文版，内容涉及 Authorware 7.0 中文版的各个重要方面，包括 Authorware 7.0 中文版的最新功能。本书主要介绍了 Authorware 7.0 入门及其基础知识、文本的编辑、图形和图像的编辑、声音视频编辑、程序交互控制、程序中的判断与框架及导航图标、Authorware 7.0 函数、插件控件的应用、知识对象和 OLE 对象的应用、网络和数据库的应用及实例开发。

本书坚持理论联系实际的思想，尽量采用各种恰当的例子说明 Authorware 7.0 中文版的各项功能及其应用，使读者能够快速掌握并充分运用 Authorware 7.0 中文版的使用技巧解决实际问题。本书内容丰富、图文并茂、具有很强的实用价值，不仅可以作为初、中级用户的自学指导书，也可作为计算机爱好者、计算机应用与开发人员及高等院校师生的参考资料。

图书在版编目（CIP）数据

中文 Authorware 7.0 应用基础教程 / 赵玲等编著. —北京：冶金工业出版社，2004.6
ISBN 7-5024-3540-9

I. 中… II. 赵… III. 多媒体—软件工具，Authorware 7.0—教材 IV. TP311.56

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 045912 号

出版人 曹胜利（北京沙滩嵩祝院北巷 39 号，邮编 100009）
责任编辑 程志宏
湛江蓝星南华印务公司印刷；冶金工业出版社发行；各地新华书店经销
2004 年 7 月第 1 版，2004 年 7 月第 1 次印刷
787mm × 1092mm 1/16； 16 印张； 368 千字； 248 页； 1-2500 册
28.00 元
冶金工业出版社发行部 电话：（010）64044283 **传真：**（010）64027893
冶金书店 地址：北京东四西大街 46 号（100711） **电话：**（010）65289081
（本社图书如有印装质量问题，本社发行部负责退换）

前　言

一、关于本书

Authorware 7.0 是 Macromedia 公司推出的非常优秀的多媒体创作软件，目前已经获得相当广泛地应用，特别是已经成为广大师生和多媒体创作爱好者的首选工具。随着教育技术的发展和应用，多媒体技术以其生动形象的教学方式和丰富的教学内容成为教学的重要手段。随着网络技术的发展，Authorware 7.0 也推出了网络环境的应用技术。

Authorware 7.0 中文版是一种使用方便而且功能强大的多媒体开发软件。它可以将文本、图形、声音、视频、动画和数字电影有机地结合在一起，满足了多媒体教学的发展趋势。同时 Authorware 7.0 的开发设计更加简单方便，它将各种开发工具集成在一个开发环境下，还加入了类似面向对象开发的环境，使多媒体创作者能够更加方便地应用这个工具。

最新版本的 Authorware 7.0 和其他版本相比功能更加强大，它增强了用户集成界面，提高了开发效率，增加了 DVD 图标，扩充了其支持的媒体类型，且新增加了支持 JavaScript、XML 和 PowerPoint 的导入和输出等功能，其具体新增功能将在本书中进行详细介绍。

二、本书结构

全书共分 12 章，主要内容如下：

第 1 章：Authorware 7.0 入门。主要包括 Authorware 7.0 的相关知识及其配置要求、安装、运行和退出等内容。

第 2 章：Authorware 7.0 基础知识。主要介绍了 Authorware 7.0 的开发环境和运用的实例。

第 3 章：文本的编辑。主要介绍了显示图标和工具箱及文本编辑等内容。

第 4 章：图形和图像的编辑。主要介绍了基本图形的绘制及编辑、图片的编辑和处理、图层的设置及动画效果等内容。

第 5 章：声音视频编辑。主要介绍了声音的编辑、数字电影、DVD 电影、GIF 动画的导入及其属性、Flash 动画的导入和 Flash Movie 图标属性以及导入 QuickTime 等内容。

第 6 章：程序交互控制。主要介绍了交互图标、按钮响应、热区域响应、热对象响应、目标区响应、下拉菜单响应、文本输入响应、条件响应、按键响应、重试限制响应、时间限制响应及事件响应等内容。

第 7 章：程序中的判断、框架及导航图标。主要介绍了判断图标、框架图标、导航图标及制作一本相册的实例。

第 8 章：Authorware 7.0 函数介绍。主要介绍了函数应用举例、系统函数、用户自定义函数、编程基础、函数表及系统常用变量等内容。

第 9 章：插件控件的应用。主要介绍了 Xtras 插件及 Active 控件的应用等内容。

第 10 章：知识对象和 OLE 对象的应用。主要介绍了知识对象的基本知识、分类、应用以及 OLE 对象和 JavaScript 程序等内容。

第 11 章：网络和数据库的应用。主要介绍了 Authorware 7.0 的网络应用和数据库的应用等内容。

第 12 章：实例开发。这是全书的总结和具体实例的应用，主要介绍了初始界面、加入声音、加入动画、用户交互、函数使用、运行及打包等相关知识的运用。

三、本书特点

本书从易学性和实用性入手，内容丰富、理论与实践相结合，所分析的方法均与具体的实例介绍相结合，且注重图文并茂，尽量使讲解的步骤简洁明了，以便于读者学习掌握。

四、适用对象

本书不仅可以作为初、中级用户的自学指导书，也可作为计算机爱好者、计算机应用与开发人员及高等院校师生的参考资料。

由于编者水平有限、时间仓促，书中疏漏和不足之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

虽然经过严格的审核、精细的编辑，本书在质量上有了一定的保障，但我们的目标是力求尽善尽美，欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵建议，联系方法如下：

电子邮件：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

此外，**本书所附的电子教案也可从该网站的下载中心下载**，同时该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者选购参考。

编　者

广州暨南大学

2004 年 4 月

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

目　录

第 1 章　Authorware 7.0 入门 1

1.1　Authorware 7.0 简介 1
1.1.1　Authorware 7.0 的特点 1
1.1.2　十大新功能 1
1.1.3　Authorware 7.0 的功能介绍 2
1.2　Authorware 7.0 的配置要求 3
1.3　Authorware 7.0 的安装 3
1.4　Authorware 7.0 的运行 5
1.5　Authorware 7.0 的退出 6
小结 6
综合练习一 6
一、选择题 6
二、填空题 7
三、思考题 7
四、上机题 7

第 2 章　Authorware 7.0 基础知识 8

2.1　开发环境 8
2.1.1　熟悉界面 8
2.1.2　菜单栏 9
2.1.3　工具栏 12
2.1.4　图标工具栏 12
2.1.5　图标的使用 14
2.1.6　设计窗口 15
2.1.7　演示窗口 16
2.1.8　控制面板 16
2.2　简单例子 17
小结 19
综合练习二 19
一、选择题 19
二、填空题 19
三、思考题 20
四、上机题 20

第 3 章　文本的编辑 21

3.1　显示图标和工具箱 21
3.1.1　显示图标的基本设置 21
3.1.2　工具箱的使用 23
3.2　文本编辑 24
3.2.1　文本的输入 24
3.2.2　文本的导入 25
3.2.3　通过剪贴板输入外部文本 26
3.2.4　文本属性的设置 27
小结 36
综合练习三 37
一、选择题 37
二、填空题 37
三、思考题 38
四、上机题 38

第 4 章　图形和图像的编辑 39

4.1　基本图形的绘制 39
4.1.1　线形工具 39
4.1.2　椭圆工具 40
4.1.3　矩形工具 40
4.1.4　圆角矩形工具 41
4.1.5　多边形工具 42
4.2　基本图形的编辑 42
4.2.1　模式工具箱 42
4.2.2　线形工具箱 43
4.2.3　颜色工具箱 44
4.2.4　填充工具箱 44
4.2.5　排列工具箱 45
4.2.6　群组工具箱 45
4.2.7　综合例子 46
4.3　图片的编辑和处理 47
4.3.1　图片的导入 47
4.3.2　图片属性的设置 48
4.3.3　版面布局 49
4.3.4　图片的过渡 50

4.4 图层的设置 51
4.5 动画效果 53
4.5.1 擦除和等待 53
4.5.2 移动图标 55
小结 58
综合练习四 59
一、选择题 59
二、填空题 59
三、思考题 59
四、上机题 59

第 5 章 声音视频编辑 61

5.1 声音的编辑 61
5.1.1 Authorware 7.0 支持的声音文件 ..61
5.1.2 声音载入可能会出现的问题 61
5.1.3 声音的导入 61
5.1.4 声音文件的属性 63
5.1.5 声音处理的技巧 64
5.2 数字电影 65
5.2.1 Authorware 7.0 支持的影片格式 ..65
5.2.2 数字电影的导入 66
5.2.3 数字电影的图标属性 68
5.2.4 声音播放的函数 71
5.3 DVD 电影 71
5.3.1 DVD 图标的使用 71
5.3.2 DVD 图标的属性 72
5.4 GIF 动画的导入及其属性 73
5.4.1 GIF 动画的导入 73
5.4.2 GIF 动画的属性 75
5.5 Flash 动画的导入及 Flash Movie 图标属性 76
5.5.1 Flash 动画的导入 76
5.5.2 Flash Movie 图标属性 78
5.6 导入 QuickTime 79
5.6.1 导入 QuickTime 视频文件 79
5.6.2 QuickTime 图标属性 81
小结 81
综合练习五 82
一、选择题 82
二、填空题 82
三、思考题 83
四、上机题 83

第 6 章 程序交互控制 84

6.1 交互图标 84
6.2 按钮响应 86
6.3 热区域响应 91
6.4 热对象响应 95
6.5 目标区响应 99
6.6 下拉菜单响应 102
6.7 文本输入响应 106
6.8 条件响应 110
6.9 按键响应 115
6.10 重试限制响应 119
6.11 时间限制响应 123
6.12 事件响应 130
小结 131
综合练习六 131
一、选择题 131
二、填空题 132
三、思考题 132
四、上机题 132

第 7 章 程序中的判断、框架及导航图标 133

7.1 判断图标 133
7.1.1 重复属性设置 133
7.1.2 时限属性设置 135
7.1.3 分支属性设置 135
7.2 框架图标 135
7.2.1 框架图标的使用 136
7.2.2 框架图标的属性设置 137
7.3 导航图标 138
7.4 制作一本相册 140
小结 146
综合练习七 147
一、选择题 147
二、填空题 147
三、思考题 147

四、上机题 147

第 8 章 Authorware 7.0 函数介绍 148

8.1 函数应用举例 148
8.2 系统函数 150
8.3 用户自定义函数 152
8.4 编程基础 153
8.4.1 变量 154
8.4.2 编程语句 156
8.5 函数表 157
8.5.1 A 字母开头的函数 157
8.5.2 B 字母开头的函数 159
8.5.3 C 字母开头的函数 159
8.5.4 D 字母开头的函数 166
8.5.5 E 字母开头的函数 168
8.5.6 F 字母开头的函数 169
8.5.7 G 字母开头的函数 170
8.5.8 I 字母开头的函数 172
8.5.9 J 字母开头的函数 174
8.5.10 K 字母开头的函数 175
8.5.11 L 字母开头的函数 175
8.5.12 M 字母开头的函数 175
8.5.13 N 字母开头的函数 176
8.5.14 O 字母开头的函数 178
8.5.15 P 字母开头的函数 179
8.5.16 Q 字母开头的函数 181
8.5.17 R 字母开头的函数 181
8.5.18 S 字母开头的函数 183
8.5.19 T 字母开头的函数 187
8.5.20 U 字母开头的函数 188
8.5.21 V 字母开头的函数 188
8.5.22 W 字母开头的函数 189
8.5.23 Y 字母开头的函数 189
8.5.24 Z 字母开头的函数 189
8.6 系统常用变量 189
8.6.1 File（文件）类型变量 189
8.6.2 Graphics（图形）变量 190
8.6.3 Time（时间）类型变量 190
8.6.4 General（一般用途）类型变量 191
小结 193
综合练习八 193
一、选择题 193
二、填空题 194
三、思考题 194
四、上机题 194

第 9 章 插件控件的应用 195

9.1 Xtras 插件 195
9.1.1 Xtras 插件简介 195
9.1.2 Xtras 插件的分类 195
9.1.3 Xtras 插件的应用 197
9.2 Active 控件的应用 202
9.2.1 Active 控件简介 202
9.2.2 ActiveX 控件的安装与注册 203
9.2.3 Active 控件的使用方法 205
9.2.4 Active 控件的应用 206
小结 209
综合练习九 209
一、选择题 209
二、填空题 209
三、思考题 210
四、上机题 210

第 10 章 知识对象和 OLE 对象的应用 211

10.1 知识对象的简介 211
10.2 知识对象的分类 212
10.3 知识对象的应用 214
10.3.1 应用程序知识对象的应用 214
10.3.2 消息对话框知识对象的应用 217
10.4 OLE 对象 219
10.4.1 OLE 对象简介 219
10.4.2 插入 PowerPoint 文件 219
10.5 JavaScript 程序 220
10.5.1 JavaScript 简介 221
10.5.2 JavaScript 程序的应用 221
小结 222
综合练习十 222

一、选择题 222
二、填空题 223
三、思考题 223
四、上机题 223

第 11 章 网络和数据库的应用 224

11.1 Authorware 7.0 的网络应用 224
11.1.1 流媒体技术 224
11.1.2 XML 技术 224
11.2 数据库的应用 225
11.2.1 数据库知识简介 225
11.2.2 数据库的应用例子 225
11.2.3 书目信息的应用综合例子 227
小结 229
综合练习十一 229
一、选择题 229
二、填空题 230
三、思考题 230
四、上机题 230

第 12 章 实例开发 231

12.1 初始界面 231
12.2 加入声音 234
12.3 加入动画 235
12.4 用户交互 236
12.5 函数使用 238
12.6 运行及打包 239
小结 241
综合练习十二 241
一、选择题 241
二、填空题 242
三、思考题 242
四、上机题 242

参考答案 243

第 1 章 243
第 2 章 243
第 3 章 243
第 4 章 244
第 5 章 244
第 6 章 244
第 7 章 245
第 8 章 245
第 9 章 246
第 10 章 246
第 11 章 247
第 12 章 248

第 1 章　Authorware 7.0 入门

从本章开始，将学习优秀的多媒体制作软件 Authorware 7.0 的使用方法，首先来学习它的基础知识以及安装和运行。

1.1　Authorware 7.0 简介

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的多媒体软件制作系统。是一个图标导向式的多媒体制作工具，它无需传统的计算机语言编程，通过对图标的调用来编辑一些控制程序走向的流程图，将文字、图形、图像、声音、动画、视频等各种多媒体项目数据汇集在一起，赋予人机交互功能，就可以达到多媒体软件制作的目的。用 Authorware 进行多媒体创作，易学易用，创作出来的作品效果好，而且图、文、声、像俱全，最适合多媒体创作的初学者使用。

1.1.1　Authorware 7.0 的特点

1. 能将多种素材集成在一个作品中

Authorware 7.0 能将图片、声音、文字、视频等素材集成在一起，通过用户合理地组织安排，生动形象地表达作品的思想。

2. 素材的处理能力

Authorware 7.0 能对文字、图形、图片作简单的编辑。

3. 强大的交互功能

Authorware 7.0 具有强大的交互能力，能够对用户的不同的输入作出不同的响应。可以满足用户的不同交互要求。

4. 图形开发界面

Authorware 7.0 保持以往的图形开发界面，通过简单的图标的组织，实现复杂的作品表达。

5. 支持模板和库

支持模板和库，使 Authorware 7.0 具备更加强大的功能。

6. 增强功能

Authorware 7.0 使用增强的流技术，使 Authorware 的作品能够在网络中流畅的交流。

1.1.2　十大新功能

1. Common Macromedia User Interface

通用的 Macromedia 用户界面。

2. Microsoft PowerPoint Import

可以导入 Microsoft PowerPoint。

3. DVD Playback

在应用程序中整合播放 DVD 视频文件。

4. Accessible Content for People with Disabilities

通过内容创建导航、文本等功能更简易。

5. XML Import and Export

支持 XML 导入和输出。

6. JavaScript Support

支持 JavaScript 脚本。

7. Learning Management System (LMS) Knowledge Objects

增加学习管理系统知识对象。

8. One-Button Publishing to Learning Management Systems

一键发布的学习管理系统功能。

9. Fully Scriptable Properties

完全的脚本属性支持。用户可以通过脚本来进行 commands 命令、Knowledge Objects 知识对象和延伸内容的高级开发。

10. Apple Mac OS X Playback

Authorware 7.0 创作的内容可在 Apple 苹果机的 Mac OS X 上兼容播放这些新的功能，在后面的教程中将通过例子来说明它们的用法。

1.1.3 Authorware 7.0 的功能介绍

1. 用户界面改进

Authorware 7.0 的设计更加方便快捷，支持直接拖放图标，从而使图标间产生链接关系。比如：可以把图标拖进群组图标作为下一级图标；使框架页面和导航图标链接（把页面图标拖到导航图标上）；使显示对象和移动图标链接；使擦除图标和群组图标链接（包含群组下的所有图标，即全部作为擦除对象）。

2. 增强的媒体支持

Authorware 7.0 开始支持 Macromedia Flash MX 文件和 Windows Media Player 所支持的媒体文件（比如 ASF、ASX、WMV、IVF 等），也可以动态的加载标准 XML 文件中指定的外部文件。

3. 支持 Macromedia Flash MX 文件

支持的版本更高，兼容性更好。

4. 支持 XML

在 7.0 中更新了 XML parser，支持大的 XML 文件以及与 XML 文件进行交互。

5. Authorware 轻松工具箱

程序更加人性化，界面更友好。它可以用于知识对象、命令、模块，以及使文本发音，为视频添加标题；创造更友好的用户界面、菜单和测试。它可以自动检测用户系统中是否安装了 TTS（text-to-speech）引擎，包括 JAWS 和 WindowEyes。

6. 增强的计算图标编辑器

支持动态高亮显示脚本、显示格式等，编写脚本程序时更方便。

7. 用户自定义脚本函数

用户可以将其他自定义函数保存在 AW 内部或者另外保存起来，这将大大方便用户进

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

行函数的管理，也使得 AW 的脚本语句变得更强大。

8. 新添加命令菜单项

新增了几项命令菜单项，这样可以使设计流程时使用某项功能更方便快捷，比如拼写检查、BUG 跟踪、文件导入等。

9. 新增图标控制属性

新增 35 个图标控制属性，使图标的可控制属性达到 150 个。而且每个属性几乎都可以使用对话框来进行设置。扩展性的关键就在于尽可能的开放更多的图标属性，这样使得 Authorware 和 Delphi 开发者可以开发更多强大的课件工具。

10. 可扩展的命令菜单

Authorware 将自动把 Commands 目录下的程序添加作为命令菜单的菜单项。

1.2 Authorware 7.0 的配置要求

跟其他图形图像处理软件相比，Authorware 7.0 对计算机的配置要求不高，如表 1-1 所示。

表 1-1　安装配置要求

	编辑 Authorware	播放 Authorware 作品
CPU	PII 或更高	PII 或更高
内存	32MB	16MB(Windows)24MB(Mac)
操作系统	WinXP、Win98、Win2000	WinXP、Win98、Win2000、Win ME Win NT、Mac OS8.1 through OS X
磁盘空间	120MB	根据最终的可执行文件决定

1.3 Authorware 7.0 的安装

这里以 Windows XP 操作系统环境下为例，在其他操作系统下同样的步骤可以完成安装。将 Authorware 7.0 的安装光盘放入光驱，找到 Authorware 7.0 的安装文件夹，如图 1-1 所示。

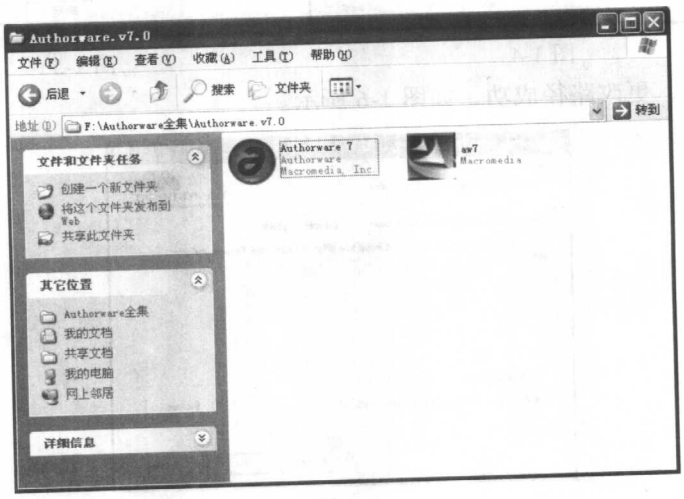

图 1-1

（1）找到并双击 Authorware 7.0 图标，就出现 Authorware 7.0 安装界面，如图 1-2 所示。

（2）单击 Next> 按钮，弹出协议接受界面，如图 1-3 所示。

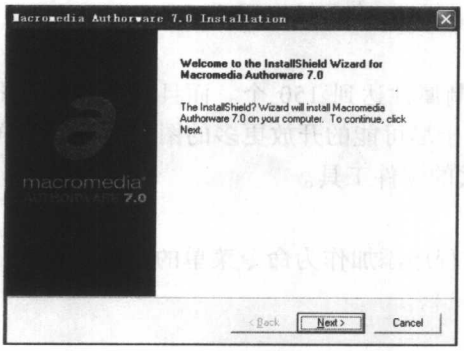

图 1-2

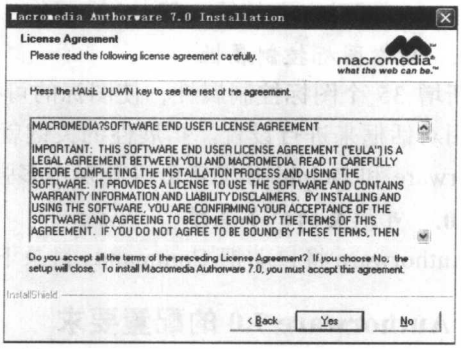

图 1-3

（3）选择 Yes 接受协议；选择 No 将退出程序的安装过程。因此，选择 Yes 接受协议，弹出安装路径的界面，如图 1-4 所示。

（4）这里可以选择 Authorware 7.0 的安装路径，系统默认是安装在“c:\Program \Files \Macromedia\Authorware 7.0”目录下，更改安装路径，单击 Browse... ，更改为“D:\Program Files\Macromedia\Authorware 7.0”目录，将出现如图 1-5 所示的界面。

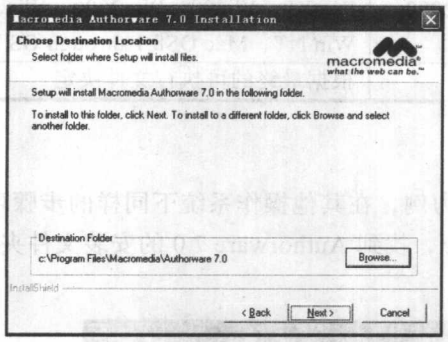

图 1-4

图 1-5

单击 确定 ，更改路径成功，如图 1-6 所示。

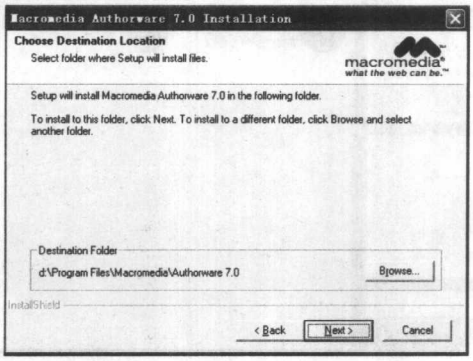

图 1-6

（5）单击 Next > ，弹出如图 1-7 所示的准备安装的界面。

（6）单击 Next > ，开始安装 Authorware 7.0，如图 1-8 所示。

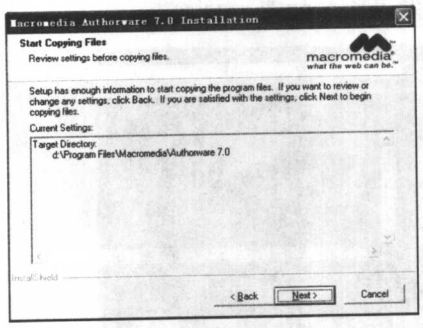

图 1-7

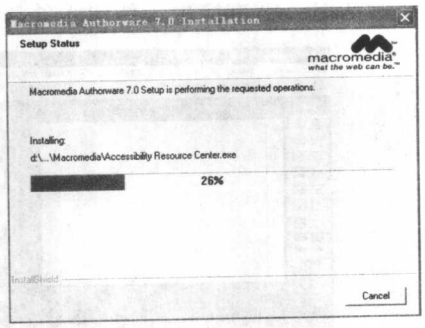

图 1-8

（7）安装完成，如图 1-9 所示。

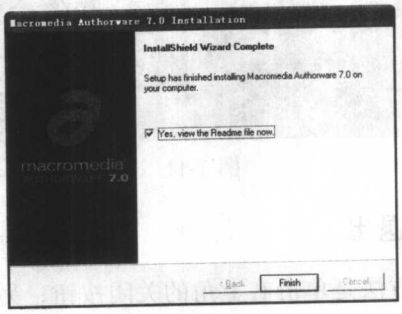

图 1-9

单击 Finish ，完成 Authorware 7.0 的安装过程，在这里，可以阅读 Authorware 7.0 的自述文件，如果不阅读，把勾号去掉即可。

1.4 Authorware 7.0 的运行

Authorware 7.0 的启动有多种方法，可以从 开始 菜单中选择所有程序中的 Macromedia Authorware 7.0 ，双击图标边可以运行 Authorware 7.0。建议在桌面上建立一个快捷方式，桌面上将多一个图标“ ”，同样可以运行 Authorware 7.0。启动之后将进入 Authorware 7.0 的集成开发界面中，如图 1-10 所示。

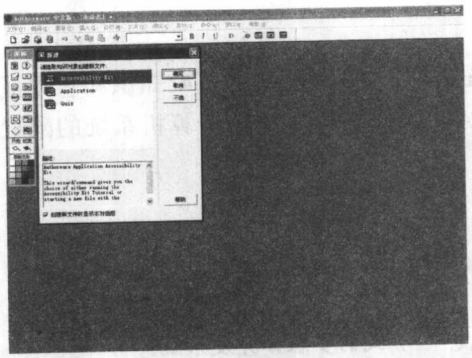

图 1-10

启动之后，将弹出一个知识对象的对话框，可以根据开发的目的来选择进行哪一类开发。若选择后单击“OK”，进入开发界面，便可以进行所选择的类的开发了。如果不选择而关闭这个对话框，则直接进入新建文件的开发界面，如图 1-11 所示。

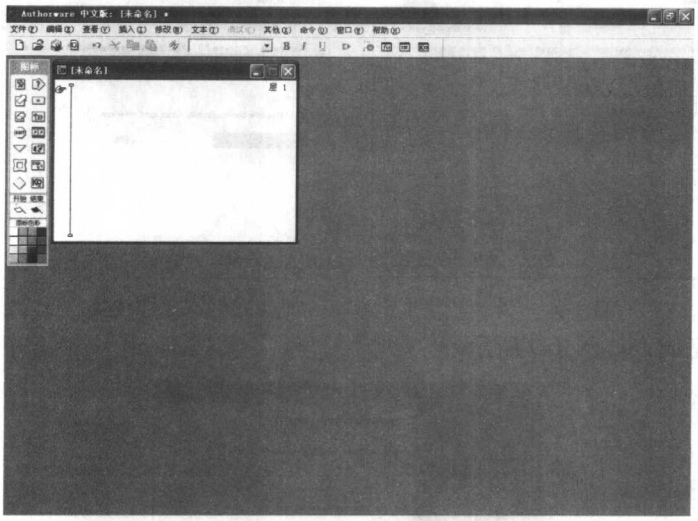

图 1-11

1.5 Authorware 7.0 的退出

退出有两种方法：一种方法是单击右上角的关闭按钮；另一种方法是从“文件”菜单中单击“退出”来退出 Authorware 7.0。如果当前文件修改尚未保存，退出时将有一个保存对话框弹出，如图 1-12 所示。

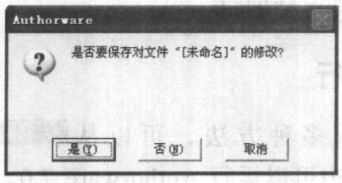

图 1-12

单击 是(Y) 保存， 否(N) 不保存， 取消 取消关闭文件的操作。

小结

本章主要介绍了 Authroware 7.0 中文版的基础知识和它的新增功能。重点要掌握的知识包括：它的新增功能、Authroware 7.0 对于计算机系统的配置要求以及 Authroware 7.0 的安装、运行和退出。

综合练习一

一、选择题

1. Authorware 是一个（　　）式的多媒体开发系统。

A. 编程　　B. 图标导向　　C. 顺序　　D. 分支

2. Authorware 7.0 具有强大的（　　）能力，能够对于用户的不同的输入作出不同的响应。

A. 交互　　B. 编程　　C. 绘图　　D. 编辑

3. 在 Authorware 7.0 新增功能中，能够在应用程序中整合播放（　　）视频文件。

A. VCD　　B. Mpeg4　　C. DVD　　D. MP3

二、填空题

1. 单击 Windows 操作系统下的“开始”菜单中的_____命令下的_____子命令，就可以打开 Authorware 7.0。

2. 如图 1-13 所示界面是_____。

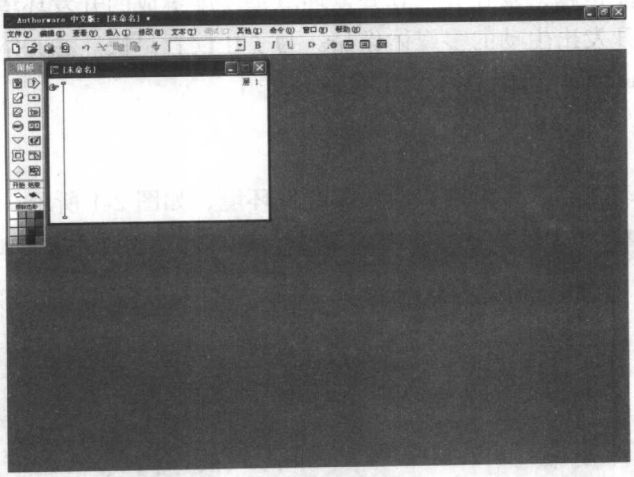

图 1-13

3. Authorware 是美国_____公司开发的多媒体软件制作系统.

4. Authorware 软件能将_____、_____、_____、_____、_____和_____等各种多媒体项目数据汇集在一起，赋予人机交互功能，可以达到多媒体软件制作的目的。

三、思考题

1. Authorware 7.0 的安装与运行对于计算机系统的基本配置要求是什么？

2. Authorware 7.0 的安装过程中，若要更改安装目录应如何更改？

3. 在退出 Authorware 7.0 时应注意什么问题？

四、上机题

1. 根据本章所学知识上机安装 Authorware 7.0。

2. 根据本章中的运行的和退出系统的有关介绍，掌握 Authorware 7.0 的运行与退出。

第 2 章　Authorware 7.0 基础知识

本章学习 Authorware 7.0 的基础知识，主要介绍 Authorware 7.0 的开发环境，使大家尽快熟悉它的开发环境，提高创作多媒体作品的效率。

2.1　开发环境

要用 Authorware 来开发多媒体课件必须熟悉它的开发环境。随着 Authorware 版本的越来越高，它的功能也越来越强大，其开发环境是高度集成的开发环境，创作者只需通过简单的操作便可以开发出生动的多媒体作品。为了让读者尽快熟悉并掌握这一优秀的开发软件，下面对 Authorware 的集成开发环境逐一介绍。

2.1.1　熟悉界面

Authorware 启动之后，将出现它的集成开发环境，如图 2-1 所示。

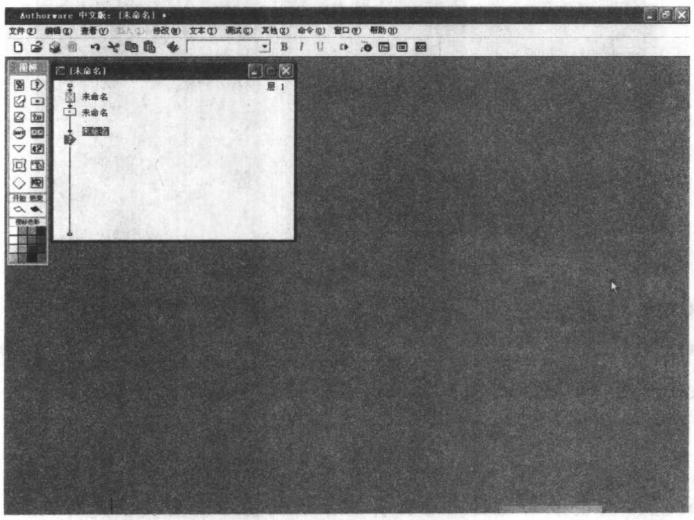

图 2-1

在开发环境中主要包括菜单栏、工具栏、图标栏、设计窗口、流程线等。最上面的是菜单栏，包括文件、编辑、查看、插入、修改、文本、调试、其他、命令、窗口和帮助等。第二栏是工具栏，包括新建文件、打开文件、保存文件、撤消、剪切、复制、粘贴、查找、字体格式、运行、控制面板、函数、变量和知识对象等。在开发环境的左边的是图标栏，在后面的学习中将有详细的介绍，中间的是开发作品的设计窗口，主窗口中的一根竖线叫做流程线，是程序运行控制的基本要素，在作品中的所有素材比如声音、图像、文本、交互控制等都在流程线上组织，程序运行的时候，按控制逻辑分别执行流程线上事件。用鼠标单击右边的图标，按住左键不放，把图标拖动到流程线上，如图 2-1 所示。为了操作的方便，可以把属性窗口和函数窗口加入到开发环境中，方法是单击工具栏中的窗口，在它的下拉菜单中选择面板，然后选择属性和函数，或者是直接从工具栏中把对应的窗口加入

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com