

QBASIC语言程序设计

管荣平 成洁 汪晴 等编著

- * QBASIC语言基础知识
- * 顺序结构程序设计
- * 分支结构程序设计
- * 循环结构程序设计
- * 数组、函数与子程序
- * 字符串、文件与记录
- * 屏幕控制与作图



清华大学出版社

中等职业学校计算机及应用专业系列教材

QBASIC 语言程序设计

管荣平 成洁 汪晴 等编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是根据教育部最新颁布的中等职业学校计算机及应用专业《QBASIC 编程语言》基础教学基本要求编写,同时参考了教育部考试中心制定的计算机等级考试大纲。

本书主要内容包括 QBASIC 语言的基础知识、基本概念、程序结构及程序设计方法、数组、函数和子程序、字符串、文件及屏幕控制与作图等基本知识。本书的主要特点是在编写过程中力求遵循“线、够、新、用”的原则,编写的体例采用了“想一想”、“练一练”、“注意”、“小结”、“上机实习”等形式,目的是让学生变被动接受性学习为主动探究和思考性学习,并突出学生实践能力的培养。

本书适用于中等职业学校的学生,也可作为各类职业技能培训教材或自学用书,还可作为计算机等级考试的参考用书。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

QBASIC 语言程序设计/管荣平,成洁,汪晴等编著. —北京:清华大学出版社,2005.5

(中等职业学校计算机及应用专业系列教材)

ISBN 7-302-09948-0

I. Q… II. ①管…②成…③汪… III. BASIC 语言—程序设计—专业学校—教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 120375 号

出 版 者:清华大学出版社
http://www.tup.com.cn
社 总 机:010-62770175

地 址:北京清华大学学研大厦
邮 编:100084
客户服务:010-62776969

组稿编辑:孟毅新

文稿编辑:王 定

封面设计:康 博

版式设计:康 博

印 装 者:北京鑫霸印务有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:18 字数:416 千字

版 次:2005 年 5 月第 1 版 2005 年 5 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-09948-0/TP·6838

印 数:1~5000

定 价:22.00 元

前 言

近几年来,虽然可视化和面向对象的程序设计语言已经占据了主导地位,但是编写代码仍然是其中的重点和难点。QBASIC 语言作为编写代码的训练工具,既简单易学,又对硬件没有过高的要求,因此,对于初学者来说, QBASIC 语言不失为一种合适的程序设计语言。

本书是根据教育部最新颁布的中等职业学校计算机及应用专业《编程语言基础》课程教学大纲编写而成的,是中等职业学校计算机及应用专业学生必修的一门专业课,也是其他各类专业学生学习计算机的一门实用技术课程。

本书共分 10 章,参考学时为 72 学时。全书系统地介绍了 QBASIC 语言的基础知识、基本概念、3 种程序结构及程序设计方法、数组、字符串、函数和子程序、文件及作图等知识。本书的第 10 章为选用模块,介绍了 QBASIC 语言的屏幕控制语句和作图语句,以增加教材使用的弹性。

本书在编写过程中力求遵循“浅、够、新、用”的原则。“浅”是指本书不仅在概念的描述和知识点的讲解上由浅入深、通俗易懂,而且所选的例题和习题所涉及到的物理和数学知识完全适合现在中等职业学校学生可接受的知识范围;“够”是指 QBASIC 语言的主要知识点均在书中作了介绍,符合教学大纲的要求;“新”是指编写的体例采用了“想一想”、“练一练”、“注意”、“小结”、“上机实习”等形式,使学生变被动接受性学习为主动思考性学习,同时突出了学生的计算机操作能力、程序阅读能力、编程能力及上机调试程序能力的培养;“用”是指学生运用所学知识解决一些实际问题的能力以及运用 QBASIC 语言的基本知识学习其他高级语言的能力。

本书由管荣平统稿并担任主编,第 1~3 章由江苏省无锡职教中心成洁编写,第 4~7 章由江苏省南京市江宁职教中心管荣平编写,第 8~9 章由江苏省南京市金陵职教中心汪晴编写,第 10 章及附录由江苏省靖江电大孙月红编写。

本书在编写过程中,得到了清华大学出版社、南京市职教教研室、南京市江宁职教中心、无锡职教中心、南京市金陵职教中心、靖江电大等有关领导和同志的大力支持,在此一并表示感谢。

限于作者水平有限,加之时间仓促,书中难免存在不妥之处,敬请广大读者指正。

编 者

目 录

第 1 章 编程语言概述	1
1.1 计算机语言概述	1
1.1.1 机器语言	1
1.1.2 汇编语言	2
1.1.3 高级语言	2
1.2 QBASIC 语言简介	2
1.3 QBASIC 语言的程序结构	4
1.3.1 QBASIC 程序的组成	4
1.3.2 QBASIC 程序行	5
1.4 QBASIC 语言的上机操作	5
1.4.1 QBASIC 的启动和退出	5
1.4.2 QBASIC 的工作窗口和菜单	6
1.4.3 语言程序的输入、编辑、运行、存储和打开	9
1.5 本章小结	10
1.6 习题	11
1.7 上机实习	11
第 2 章 QBASIC 语言的基础知识	13
2.1 QBASIC 的数据类型	13
2.2 常量、变量和函数	14
2.2.1 常量	14
2.2.2 变量	16
2.2.3 标准函数	18
2.3 表达式	19
2.3.1 算术表达式	19
2.3.2 关系表达式	20
2.3.3 逻辑表达式	21
2.4 本章小结	22
2.5 习题	22
2.6 上机实习	23
第 3 章 顺序结构程序设计	25
3.1 赋值语句	25
3.1.1 直接赋值语句——LET 语句	25

3.1.2 交换两个变量值语句——SWAP 语句	27
3.1.3 键盘输入语句——INPUT 语句	28
3.1.4 读数语句和置数语句——READ/DATA 语句	30
3.1.5 恢复数据区指针语句——RESTORE 语句	34
3.2 输出语句——PRINT 语句	36
3.3 其他基本语句	41
3.3.1 清屏语句——CLS 语句	42
3.3.2 注释语句——REM 语句	42
3.3.3 暂停语句——STOP 语句	42
3.3.4 结束语句——END 语句	43
3.4 顺序结构程序设计应用举例	43
3.5 本章小结	45
3.6 习题	46
3.7 上机实习	47
第 4 章 分支结构程序设计	50
4.1 无条件转向语句——GOTO 语句	50
4.2 算法与流程图	51
4.2.1 算法的概念	52
4.2.2 流程图	52
4.3 两分支结构	55
4.3.1 行 IF 语句	55
4.3.2 块 IF 语句	57
4.4 多分支结构	59
4.4.1 SELECT CASE 语句	59
4.4.2 多分支块 IF 语句	63
4.4.3 多分支 ON/GOTO 语句	64
4.5 分支结构的嵌套	65
4.5.1 行 IF 语句的嵌套	65
4.5.2 块 IF 语句的嵌套	67
4.6 分支结构程序设计	68
4.7 本章小结	71
4.8 习题	71
4.9 上机实习	76
第 5 章 循环结构设计	79
5.1 FOR/NEXT 循环语句	79

5.1.1 FOR/NEXT 循环语句	79
5.1.2 FOR/NEXT 的应用程序举例	85
5.2 WHILE/WEND 循环语句	88
5.2.1 WHILE/WEND 循环	89
5.2.2 WHILE/WEND 的应用程序举例	91
5.3 DO/LOOP 循环语句	93
5.3.1 DO WHILE/LOOP 循环	94
5.3.2 DO/LOOP WHILE 循环	95
5.3.3 DO UNTIL/LOOP 循环	96
5.3.4 DO/LOOP UNTIL 循环	98
5.3.5 DO/LOOP 循环	99
5.4 多重循环	99
5.4.1 多重循环的引入	99
5.4.2 多重循环的执行过程	101
5.4.3 多重循环的说明	102
5.4.4 多重循环的程序举例	103
5.5 循环结构程序设计应用举例	104
5.6 本章小结	108
5.7 习题	109
5.8 上机实习	115
第 6 章 数组	118
6.1 数组的概念	118
6.1.1 数组和数组元素	118
6.1.2 数组元素和简单变量的异同点	119
6.1.3 下标变量	120
6.1.4 数组的分类	120
6.2 一维数组	121
6.2.1 一维数组的定义	121
6.2.2 一维数组的应用	125
6.3 二维数组	129
6.3.1 二维数组的定义	129
6.3.2 二维数组的应用	132
6.4 静态数组和动态数组	134
6.4.1 静态数组	134
6.4.2 动态数组	135
6.4.3 数组释放语句——ERASE 语句	136

6.4.4 数组重定义语句——REDIM 语句	137
6.5 数组应用综合举例	138
6.6 本章小结	141
6.7 习题	142
6.8 上机实习	148
第 7 章 函数与子程序	155
7.1 函数	155
7.1.1 用户自定义函数——DEF 函数	155
7.1.2 独立模块函数——FUNCTION 函数	159
7.2 子程序	162
7.2.1 模块内子程序——GOSUB 子程序	162
7.2.2 独立模块子程序——SUB 子程序	167
7.3 模块之间的参数传递——虚实结合	169
7.3.1 值传递方式	170
7.3.2 地址传递方式	171
7.4 全局变量和局部变量	172
7.4.1 全局变量	172
7.4.2 局部变量	175
7.5 函数和子程序的嵌套调用和递归调用	176
7.5.1 函数和子程序的嵌套调用	176
7.5.2 过程的递归调用	177
7.6 本章小结	179
7.7 习题	179
7.8 上机实习	186
第 8 章 字符串	190
8.1 字符串的概念	190
8.1.1 字符串的定义	190
8.1.2 字符串常量	191
8.1.3 字符串变量	192
8.2 字符串变量的赋值	193
8.3 字符串连接	196
8.4 字符串比较	197
8.4.1 字符串大小比较	197
8.4.2 字符型关系表达式	198
8.5 字符串函数	199

8.5.1 求字符串长度的函数	199
8.5.2 求子字符串的函数	199
8.6 字符串数组	207
8.7 字符串应用举例	209
8.8 本章小结	212
8.9 习题	212
8.10 上机实习	215
第 9 章 文件与记录	217
9.1 文件与记录的基本概念	217
9.1.1 文件的基本概念	217
9.1.2 记录的基本概念	219
9.2 顺序文件和随机文件	221
9.2.1 顺序文件	221
9.2.2 随机文件	226
9.3 顺序文件和随机文件应用举例	231
9.3.1 顺序文件的存储和读取步骤	231
9.3.2 随机文件的存储和读取步骤	232
9.4 本章小结	234
9.5 习题	235
9.6 上机实习	235
第 10 章 屏幕控制与作图	239
10.1 屏幕控制语句	239
10.1.1 设置显示模式语句——SCREEN 语句	239
10.1.2 控制字符位置语句——LOCATE 语句	240
10.1.3 确定行列数语句——WIDTH 语句	241
10.1.4 保存光标位置语句——CSRLIN 和 POS 语句	241
10.1.5 设置显示颜色语句——COLOR 语句	242
10.1.6 清屏语句——CLS 语句	243
10.2 作图语句	243
10.2.1 画点语句——PSET 和 PRESET 语句	244
10.2.2 画线语句——LINE 和 DRAW 语句	246
10.2.3 画圆语句——CIRCLE 语句	248
10.2.4 图形填色语句——PAINT 语句	249
10.3 本章小结	250
10.4 习题	250

10.5 上机实习	252
附录	254
附录 1 标准 ASCII 字符集	254
附录 2 QBASIC 保留字	255
附录 3 QBASIC 语句及功能	257
附录 4 QBASIC 函数及功能	262
附录 5 QBASIC 常见错误信息及中文含义	265
附录 6 QBASIC 语言综合复习题	267

第1章 编程语言概述

计算机系统是按照人们事先设计的方案,执行指定的操作步骤,得到所需要的结果。指挥计算机工作的命令集合称之为程序。编写程序仿佛是一件非常深奥的事情,实际上,编程的基本方法和写文章是类似的,我们用计算机能够识别的语言编写的文章就是程序。学习编写程序的过程就是学习一种计算机语言的过程。QBASIC 语言就是一种适合于初学者学习编写程序的入门语言。

学习目标:

- 了解计算机语言的分类
- 了解 QBASIC 语言的特点
- 掌握 QBASIC 源程序、程序行和语句的结构
- 掌握 QBASIC 的启动和退出
- 熟悉 QBASIC 的工作窗口和菜单
- 熟悉 QBASIC 语言程序的输入、编辑、运行、存盘和打开

1.1 计算机语言概述

概括起来,计算机语言主要有机器语言、汇编语言和高级语言 3 种。

1.1.1 机器语言

俗话说:人有人言,兽有兽语。要使计算机按人们的意图工作就必须解决一个“语言沟通”的问题。计算机并不懂人类的语言,它只能识别 0 和 1 两种字符。而多个 0 和 1 可以有多种排列组合,人们通过电路设计将这些组合转变成电信号,指挥计算机执行各种不同的动作。

如 1011011000000000,在某一类计算机中,这条指令的作用是作一次加法。

像这样由 0 和 1 组成的数字代码称之为机器指令。一条指令用来控制计算机进行一个操作,机器语言就是机器指令的集合。

程序是由一组(若干条)指令所组成的,用来完成一组特定的操作。一个程序既包括需要操作的动作,也包括执行的先后次序。有了程序,计算机就会按人们设计好的步骤执行各项操作了。用机器语言编写程序就要写出一条条机器指令。

想一想

指令、语言和程序,它们 3 者有怎样的联系?

显然,用机器语言编写程序是一件非常繁琐的事情。检查程序和调试程序都非常困难,而且不同型号的计算机的机器语言是互不通用的。我们根据 A 型机的机器指令编写的程序在 B 型机上是不能正常运行的,这就给计算机的推广造成了障碍。

1.1.2 汇编语言

为了解决上述问题,人们创造了“汇编语言”,它采用与英语语意近似的助记符来表达机器语言中的各种指令。用汇编语言编写的程序称之为汇编语言源程序。当然,计算机不能直接识别这样的程序(它只能识别 0 和 1 组成的代码),我们需要将源程序翻译成二进制指令形式,这个过程叫汇编,担任翻译工作的程序叫汇编程序,翻译好的程序叫目标程序。

想一想

源程序、目标程序有什么区别与联系?

相对于机器语言来说,汇编语言在编写程序、阅读检查和修改程序方面有了很大的改进,但是它的表示与人类语言还有较大的差异,而且汇编语言仍然依赖于具体的机型。

1.1.3 高级语言

高级语言采用接近人类习惯的自然语言(如英语)和数学语言(如+、-等运算符)的表达方式,因此容易掌握和使用。不仅如此,它与具体计算机内部指令系统无关,完全独立于计算机机型,也就是说它适用于不同的计算机,这就给用户带来了很大的方便。

和汇编语言一样,用高级语言编写的程序称之为源程序。它必须“翻译”成机器指令表示的目标程序,才能被计算机接受和执行。“翻译”的方式有编译方式和解释方式两种。编译方式是指将源程序整个翻译成目标程序,然后执行该目标程序,如 FORTRAN、PASCAL、C 语言等采用编译的执行方式;解释方式是指逐句翻译源程序,每翻译一句,执行一句,这种方式比编译方式时间长,但占用计算机内存少。通常, BASIC 语言采用解释执行方式。

由于编译(或解释)程序可代替人工将高级语言编写的源程序翻译成机器可直接执行的目标程序,这就使得人们可以不必深入了解计算机内部工作原理就能方便地利用计算机进行工作了。因此,高级语言的出现是非常伟大的成就。

自第一种高级语言 FORTRAN 诞生至今,高级语言已发展到几百种之多,每一种都有自己的语法规定和各自的适用领域。但是,许多高级语言的规定有相似之处,因此,学好一门后就能够举一反三,比较方便地学习其他语言了。

1.2 QBASIC 语言简介

QBASIC 语言是 Microsoft 公司推出的一个在微型机上使用的 BASIC 版本,它易懂易学,

使用的命令和语句与英语的语意近似, 运算符和运算方法以及使用的函数与数学语言接近, 因此非常直观, 易于理解和掌握。作为模块化和结构化的 BASIC 语言, QBASIC 具有以下几个方面的特点。

1. 模块化和结构化

结构化程序设计思想要求高级语言中有直接实现顺序、选择及循环 3 种基本结构的语句。顺序结构按照程序语句的先后顺序依次执行。选择结构可以根据相关条件进行判断, 选择执行相应的程序语句。循环结构可以根据相关条件进行判断, 如果条件成立将重复执行某段程序, 直到条件不成立为止。在与旧版本的 BASIC 语言保持兼容的同时, QBASIC 语言扩充了一些功能, 它采用新的选择结构和循环结构使得程序符合结构化程序设计要求, 条理更为清晰, 结构更为严谨。

结构化程序设计还要求程序模块化, 即主程序和子程序分别属于不同的模块。QBASIC 将子程序和函数作为单独的模块, 为模块化设计提供了工具。

2. 提供友好的编辑界面

QBASIC 提供了集成的编辑、调试及运行环境, 系统提供编辑窗口和运行窗口。在编辑窗口中, 系统将主要功能以菜单的形式提供, 用户可以使用键盘或鼠标控制操作, 并在运行窗口中观察运行结果。

3. 提供在线“帮助”

QBASIC 提供在线帮助系统, 在编辑过程中可以随时查看“帮助信息”。

4. 提供调试工具

QBASIC 提供分步执行和跟踪等集成化的调试工具, 可以帮助用户更有效地查找程序中存在的错误。

5. 采用解释方式运行程序

在输入一行 QBASIC 语句时, 系统会自动对格式作规范化处理, 比如将语句关键字、函数名等改成大写, 并立即进行语法检查, 如果发现错误, 会即时给出出错信息。QBASIC 采用先进的解释程序, 使程序运行比一般的 BASIC 要快。

此外, QBASIC 是 Visual BASIC 的子集, 用 QBASIC 编写的程序能在 Visual BASIC 环境下顺利执行。

总的说来, QBASIC 保持了 BASIC 语言容易学习的风格, 又吸取了现代语言的优点, 是学习用 BASIC 编程和开发软件的有力工具。学好 QBASIC 语言, 将为今后学习编程语言打下良好的基础, 使学习其他高级语言更为容易。

1.3 QBASIC 语言的程序结构

1.3.1 QBASIC 程序的组成

下面先看一个 QBASIC 源程序的例子。

例 1.1 已知圆的半径 $r=3.5\text{cm}$ ，求圆的周长 l 和面积 s 。

分析：求圆周长和面积的公式如下。

$$\text{周长: } l=2\pi r$$

$$\text{面积: } s=\pi r^2$$

源程序如下：

```
REM 求圆周长和面积
```

```
LET r=3.5
```

```
LET l=2*3.1415*r
```

```
LET s=3.1415*r*r
```

```
PRINT "l="; l; "cm"
```

```
PRINT "s="; s; "cm2"
```

```
END
```

这是一个简单的程序，它只有一个称为“主程序”的程序段。一般说来，程序通常有 5 个组成部分。

(1) 注释部分：对程序需要说明的内容进行注释说明。例 1.1 中 REM 引导的语句就是注释。注释语句还可以用“!”引导，它是程序的不可执行部分，可有可无，可多可少，可以放置在程序中任何需要注释的地方。注释语句一般用来说明程序的功能、程序中某些模块的作用，以及变量(变量用来存放程序中的数据，如例 1.1 中的 l 、 r 和 s)的含义等。使用注释可以帮助人们阅读并理解程序，以便正确使用和维护程序。在编写程序时，可以根据需要适当地使用注释语句。

(2) 程序初始化部分：对程序中使用的原始数据进行声明，也就是将需要用到的变量进行定义或赋值。如例 1.1 中，使用变量 r 代表半径，语句 LET $r=3.5$ 就是对变量 r 赋初值。

(3) 处理部分：这一部分是程序的核心内容，它是解决问题的关键步骤。如例 1.1 中，LET $l=2*3.1415*r$ 和 LET $s=3.1415*r*r$ 完成周长和面积的计算机，它就是这个程序的处理部分。

(4) 输出部分：输出用户所需要的结果。在例 1.1 中，输出部分有两条语句：PRINT "l="; l ; "cm" 和 PRINT "s="; s ; "cm²"。

(5) 结束部分：通常以 END 语句结束程序的运行。

以上 5 部分在程序中并没有固定的位置，划分并不一定明显，对于复杂的程序，这几部

分往往是相互穿插的。顺序结构程序是最常见的基本结构。

练一练

分析下面这个程序的组成，想一想，它的功能是什么？

```
REM compute sum and average
LET a=75
LET b=85
LET c=90
LET sum=a+b+c
LET aver=sum/3
PRINT sum,aver
END
```

1.3.2 QBASIC 程序行

QBASIC 语言源程序是以一行一行的方式书写的，一般一行书写一条语句。如果在一行书写多条语句，那么语句之间以冒号分隔。

语句行可以使用行号作为行标识符，作为程序转移的目标。如果程序中不需要转移时，就不必使用行标识符。程序将按语句的排列顺序依次执行。

语句分为执行语句和非执行语句。执行语句用来产生相应的动作，如 LET、END 语句等；非执行语句不产生机器动作，如注释语句 REM。

练一练

分析例 1.1，找出执行语句和非执行语句。

语句的一般格式为：<语句定义符> <语句体>。

语句定义符用来说明语句的功能，指定一个动作，一般语句都有一个语句定义符；语句体指明动作的操作对象。如语句 PRINT sum，语句定义符是 PRINT，语句体是 sum。有的语句没有语句体，如结束语句 END。

1.4 QBASIC 语言的上机操作

1.4.1 QBASIC 的启动和退出

1. QBASIC 文件组成

QBASIC 是随 MS-DOS 5.0 或以上版本一起发行的。如果计算机上已经安装有以上 DOS 版本，在 DOS 子目录下，将包括以下文件。

- QBASIC.EXE: QBASIC 解释程序。

- QBASIC.HLP: QBASIC 帮助文件。

有了这两个文件就可以使用 QBASIC 了。在 Windows 操作系统下, 可以建立一个 QBASIC 的文件夹, 将两个文件复制到文件夹中就可以使用了。如果在 QBASIC 环境中设置了环境配置, 还将自动生成一个配置文件 QBASIC.INI。

如果在编程中要使用汉字, 可以安装 UC DOS、CX DOS、天汇等汉字系统, 在启动中文系统后, 再启动 QBASIC。可以使用在字符串或注释语中使用汉字, 但在标号、变量名中不能使用中文。

2. QBASIC 的启动

QBASIC 可以运行在 DOS 和 Windows 环境下。在 DOS 环境下, 进入到 QBASIC 相关目录, 执行 DOS 命令 QBASIC 即可。

在 Windows 环境下, 打开存放 QBASIC 文件的文件夹, 双击 QBASIC.EXE 即可。

1.4.2 QBASIC 的工作窗口和菜单

1. QBASIC 的工作界面

启动 QBASIC 后, 出现图 1-1 所示界面。用户我们在上机操作时要注意阅读屏幕显示信息和提示语。在图 1-1 所示界面下, 按 Enter 进入联机帮助, 可查看操作指南。如果要编写 QBASIC 程序, 应按 Esc 键清除该对话框, 进入如图 1-2 所示编辑状态。

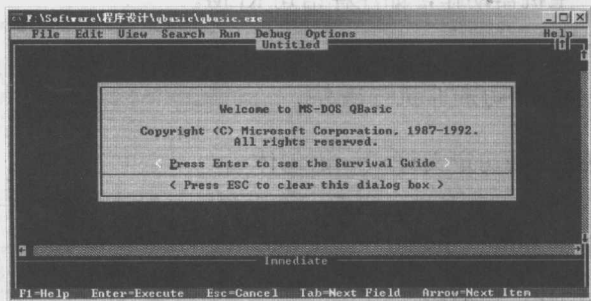


图 1-1 QBASIC 启动界面

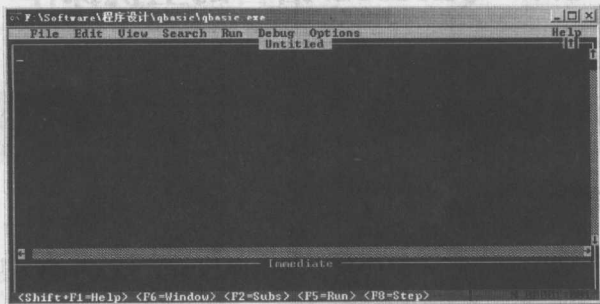


图 1-2 编辑界面

(1) 菜单栏

屏幕的顶行是菜单栏，打开菜单可以使用以下方法：

- 用鼠标单击。
- 按下 Alt 键的同时按菜单名中的高亮显示的字母键。
- 弹出第一个菜单后，使用左、右方向键移动光带。

打开菜单后，将看到多个操作命令，执行菜单命令可以采用以下方法：

- 用键盘上的上下箭头键选择所需执行的命令，然后按 Enter 键。
- 按命令中高亮显示的字母键。
- 用鼠标单击需要执行的命令。

如果菜单命令后有快捷键，可以不打开菜单，直接使用快捷键执行相应命令，如复制操作可以直接使用快捷键 Ctrl+Ins。如果菜单命令后有“…”，则表示执行该命令将打开一个对话框。

(2) 编辑窗口

编辑状态下系统提供了两个窗口：即 Untitled(无标题程序)和 Immediate(立即执行)。按 Esc 键，进入 Untitled 窗口，在这个窗口可以输入、调试、运行程序。如果打开一个已有的程序文件或对一个新的程序保存命名后，Untitled 将变成程序文件名。

Immediate 窗口是立即执行窗口。在这个窗口中输入一条语句，就会执行它，显示运行结果。如果需要计算某个运算式的数值，或验证某条语句，可以在该窗口操作。

(3) 提示栏

提示栏位于工作界面的最下面，显示一些按键的功能。

QBASIC 可以打开多个窗口，但在某一时刻用户只能在一个窗口中进行操作，该窗口称为当前窗口或活动窗口，光标总是位于活动窗口中，按 F6 键可以切换活动窗口。

2. QBASIC 的菜单命令

在 QBASIC 中，系统共提供 8 个菜单。

(1) File：文件菜单，其菜单命令和功能如表 1-1 所示。

表 1-1 File 菜单

菜 单	快 捷 键	功 能
New	--	建立新文件
Open	--	打开文件
Save	--	保存文
Save As	--	另存为
Prin	--	打印
Exit	--	退出