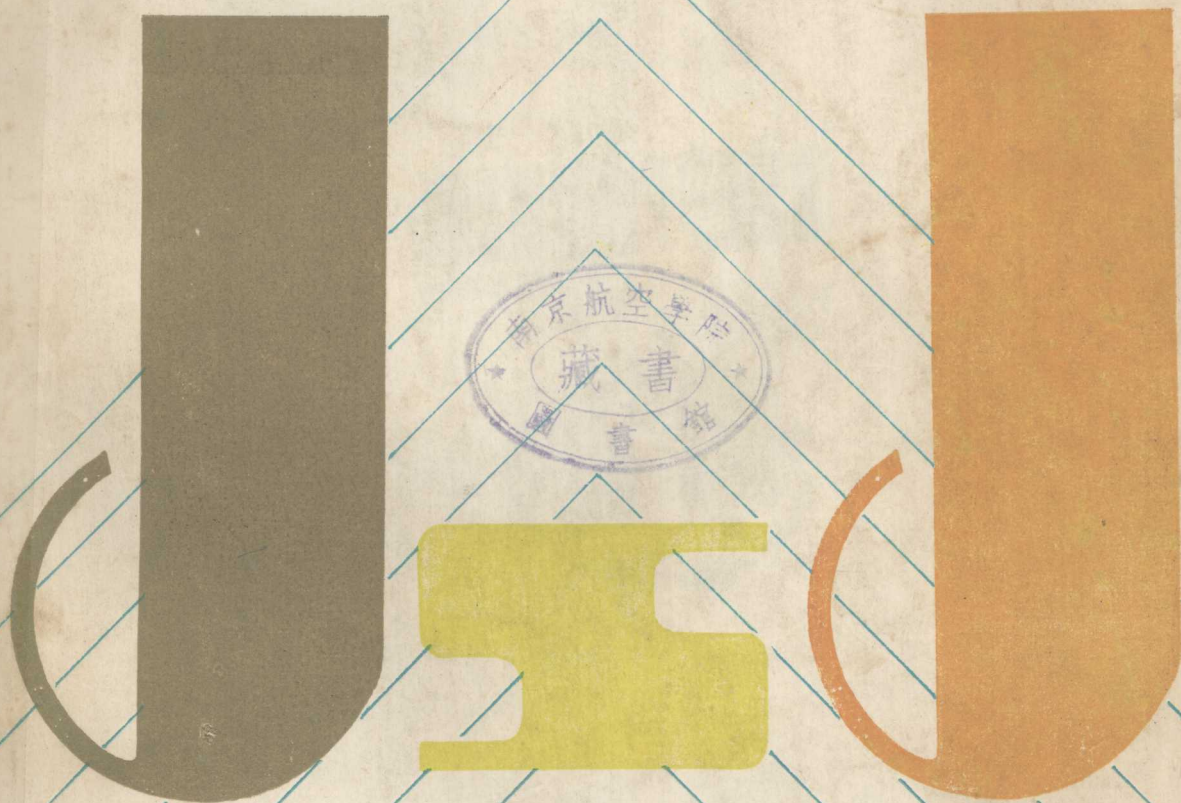


dBASE 2.4版

(汇编语言关系数据库管理系统)



0520资料出版联合体

TP39
1008

dBASE

2.4 版

(汇编语言关系数据库管理系统)

译者：曲晓平 罗美明

校对：唐敏



30083182



0520 资料出版联合体

551293

第一部分 目 录

引言和安装	24
引言	24
本手册使用的印刷格式	24
系统要求	24
dBASE II 规定	25
制作副本	25
在系统中安装 dBASE II (INSTALL)	26
第一章	32
如何建立数据库 (CREATE)	32
把数据写入新数据库	33
用 EDIT 和 BROWSE 修改数据	35
全屏幕编辑特征: (所有方式)	36
dBASE II 命令介绍和错误修改对话 (USE, LIST, DISPLAY)	37
用表达式和关系运算符扩充命令 (LIST)	38
用 DISPLAY 查找数据	40
定位命令 (GO, GOTO 和 SKIP)	41
交互命令?	43
用 APPEND 和 INSERT 命令添加新数据	44
整理数据库 (DELETE, RECALL, PACK)	45
第一章小结	47
第二章	49
用表达式选择和控制	49
常量和变量 (STORE)	49
dBASE II 运算符	53
修改空数据库的结构 (MODIFY)	57
拷贝数据库和结构 (COPY)	58
在数据库中增加和删除含有数据的字段 (COPY, USE, MODIFY)	61
处理 CP/M 和其它“外部”数据文件	63
(COPY 和 APPEND 的更进一步说明)	63
用 COPY, APPEND 对数据库字段重命名	65
快速修改数据 (REPLACE, CHANGE)	65
组织数据库 (SORT, INDEX)	67
寻找想要的信息 (FIND, LOCATE)	69
从全部数据中提取信息 (REPORT)	71
自动计数和求和 (COUNT, SUM)	72

摘要数据和删除细节 (TOTAL)	73
第二章小结	74
第三章	75
建立命令文件 (写第一个程序) (MODIFY, COMMAND	
<文件>)	75
选择和判定 (IF•ELSE•ENDIF)	76
重复处理 (DO WHILE••)	78
过程 (附加命令文件) (DO<文件>)	78
在运行期间交互方式输入数据 (WAIT, INPUT,	
ACCEPT)	79
把数据和提示精确地放在你所需要的地方 (TEXT, C•SAY•	
GET, •FMT)	80
总结学过的命令文件	82
用多个数据库工作	85
常用的系统命令和函数	86
关于程序编制和命令文件设计	86
第四章	89
用函数扩充控制功能	89
改变 dBASE II 特征值和系统默认值	91
两个数据库记录合并 (UPDATE)	93
整个数据库的连接 (JOIN)	93
全屏幕编辑和格式化	94
打印页格式化 (SETFORMAT TO PRINT@•SAY•	
USING••)	96
建立和打印格式	96
重新归纳	98
第五章	98
数据库基础	98
数据库组织简介	100
dBASE II 记录、文件和数据类型	101
dBASE II 文件类型	102
dBASE II 操作提要	103
dBASE II 函数提要	103
dBASE II 命令提要	104
按功能进行 dBASE II 命令分组	108

第二部分 目 录

1.0 使用 dBASE	115
2.0 系统要求	117
3.0 dBASE 文件	118
3.1 数据库文件(.DBF)	118
3.2 存储器文件(.MEM)	119
3.3 命令文件(.CMD)(在16位机中为.PRG)	119
3.4 报告格式文件(.FRM)	120
3.5 文本输出文件(.TXT)	120
3.6 索引文件(.NDX)	120
3.7 格式文件(.FMT)	120
4.0 表达式	121
4.1 函数	122
4.2 运算	127
5.0 宏替换	130
6.0 与非dBASE 处理程序的接口	131
7.0 命令分类	132
8.0 全屏幕操作	135
9.0 命令	137
9.1 符号定义	137
9.2 命令规则	139
10.0 机器语言接口	141
10.1 内存映象	141
10.2 机器语言命令	141
附录	234
A) 命令表	234
B) 条件限制和约束	236
C) 错误信息	237

安装屏幕编辑程序: SINSTALL

SINSTALL 的用途

SINSTALL 有两个用途:

(1) 为适应你的计算机和屏幕而裁减屏幕编辑程序

(2) 为适应你的键盘和感兴趣的编辑命令而裁减屏幕编辑程序

如果屏幕编辑程序已由厂商安装了, 就不必用这一章, 除非你需要改变某些系统默认值或键值。

CP/M-86 用户注意:

本章的其它部分中, 请用 '.CMD' 代替每一个 '.EXE'。

为适应你的计算机和屏幕而裁减屏幕编辑程序

通常, 出售屏幕编辑程序的厂商将为你的计算机和屏幕改编好屏幕编辑程序。但是, 你可能还要修改, 可以自己修改, 也可以要求厂商按你的要求来修改。如果你有一个单色或彩色图形适配器的 IBM 计算机, 那么从屏幕编辑程序中就得不到合适的回答。所以你必须请教厂商——因为对于这些适配器屏幕编辑程序有一种专用的版本。

如果你打算自己作修改, 则要购买你的终端操作手册 (如果你的屏幕和键盘分离的话, 则要有一本屏幕操作手册), 这种手册中有终端能识别的作为控制光标或显示指令的专用码表。这些码常常被称为 '换码序列', '终端控制码' 或 '终端属性码'。如果这些码都找不到, 那么在没有得到厂商的意见之前, 你不要工作。

本文中, 对这些专用码使用 '终端属性序列' 一词。

屏幕上光标的定位需要用终端属性序列。屏幕编辑程序有两类光标定位的方法。第一类, 光标坐标由两个用分号分开的, ASCII 数字来表示。第二类, 光标坐标由两个连续字节的值表示。

ANSI 终端

如果终端采用第一类序列, 则称为 ANSI 终端。这时, 屏幕编辑程序可以处理的是: 以任何一个序列码开头, 其后为光标坐标值, 最后是一个字节值表示光标坐标值结束。第一个序列码 (即坐标值前的码) 被称为 '光标定位前导'。第二个码 (跟在坐标值后的一个字节) 被称为 '结束字节'。当 SINSTALL 需要它们时, 你必须提供这两个序列码。

例如:

在终端手册指定光标定位则需用下面的码:

ESC I*, *H

其中*表示行和列的坐标

‘光标定位前导’是‘ESC I’, ‘结束字节’是‘H’。(‘ESC’码是由 Escape 键产生的而不是由字母‘E’, ‘S’和‘C’产生的)

非 ANSI 终端

除了 ANSI 规定外, 屏幕编辑程序还可以采用两个连续的字节值来表示光标的坐标。屏幕编辑程序允许坐标字节前有任何属性序列码, 这种码具有‘光标定位前导’的意思, 由 SINSTALL 要求用户给出。屏幕编辑程序还允许屏幕的实际坐标由坐标字节值减去 0 至 210 之间的任意常数而得到。SINSTALL 用 ‘coordinate offset (default = 32)’ 提示来要求给出这个常数。

例如:

你的终端手册指定光标用下列码来定位:

ESC = rc

其中 r 指行和列的坐标

这时, 光标定位前导是‘ESC =’。为了确定加到 r 和 c 中的常数值, 必须检查 r、c 值是否等于行号和列号 (最上一行和最左一列的值 = 0) 以及是否必须从这些值中减掉一个常数以获得实际的行号和列号 (最顶行的行号为 0, 最左一列的列号为 0), 许多终端厂家都提供行、列字节所有可能值的一个表。如果你找到这样的表, 仔细检查它, 确认在行号或列号中每增加数值 1 都是正确的。如果这样的话, 表中所给出的第一个数就是坐标偏置。

屏幕编辑程序系统默认值

虽然前面已说明了怎样寻找光标定位序列, 但在第三节之前, SINSTALL 还不需该信息。我们已谈到终端是遵循 ANSI 光标定位约定或非 ANSI 光标定位约定, 对于 ANSI 是用结束字符, 对于非 ANSI 有一个坐标偏置。

另外, SINSTALL 还将提出一系列的问题, 你可以接收你所想要的系统默认值。这些问题包括:

- 你想插入还是重写?
- 继续显示状态行中当前光标位置吗?
- 状态行是在屏幕的顶部还是底部?
- 你的终端显示多少行?
- 你的终端显示多少列?
- 对于所有的格式你需要的最小宽度是什么。屏幕编辑程序允许格式宽度大于这个数而决不允许小于它。

键 盘 定 时

这一节提供一个数给屏幕编辑程序。这个数是当键盘自动地重复一个键时两键之间的延迟时间的估计值。为了区分连续打入的两个或多个键以及键盘突然发送多个码时，屏幕编辑程序需要这个估计值。这个数字取决于下列因素。如果他们之中的任何一个改变，则可以要求 SINSTALL 重新安装屏幕编辑程序以重新计算延迟因子。影响延迟时间的因素有：

- (a) 键盘
- (b) CPU 和总线速度。
- (c) 监控程序接口。
- (d) 操作系统。

单色或彩色

安装程序将提示

“Do you have the Monochrome or Colorgraphic screen (m/c)?”

若是单色适配器插件板则输入M，若为彩色/图形适配器插件板则输入C。

终端属性序列

本节中，要求对屏幕编辑程序使用的终端输入所有的终端属性序列。输入方式可以为十六进制码或 ASCII 码。ASCII 码输入必须括在引号中，例如序列‘ESC=’，可以输入 IB‘=’或：‘<ESC>=’…。这里<Esc>指的是在第一个引号后按 Escape 键。

需要给出具有下列功能的这些码：

清屏…必须有。不清屏，屏幕编辑程序就不运行。

光标定位前导…必须有。

去掉行结束…迫切希望有。

在光标处加新行…迫切希望有。

切断光标…可选择的码。

接通光标…在“切断光标”码给定后就必须有此码。

最多可选择十个显示码。码 0 和码 1 是必须有的。其它都是可选择的并且只在 dB-ASEII 命令文件生成时使用。码 0 使所有随后的文本都在一般的视频上显示。码 1 将使随后的文本在明暗交替的视频中显示。这些码都在下面的括号中有说明。用于屏幕显示输入的这些码在联机手册中给出。

码 0：正常的（在黑色底上显出白色，高亮度）

码 1：（低亮度）

码 2：（反转显示）

码 3：（下划线）

码4: (闪烁)

码5: (反转下划线)

码6: (反转闪烁)

码7: (下划线闪烁)

码8: (反转低亮度)

码9: (闪烁低亮度)

可以用下面的码序列取消码2到码9中的规定。

码10: (强行置正常显示)

码11: (强行置度亮度)

码12: (消除码2)

码13: (消除码3)

码14: (消除码4)

码15: (消除码5)

码16: (消除码6)

码17: (消除码7)

码18: (消除码8)

码19: (消除码9)

键盘定做

屏幕编辑程序的编辑命令可以由你选择的任意键来启动。例如,原始屏幕编辑程序可能要求用♦E♦, ♦S♦, ♦D♦, 和‘X’键来移动光标,但你的键盘却装有‘箭头’键,也许你喜欢用这些键。SINSTALL允许你很容易的改变这些键的配置。

如果你要在屏幕编辑程序中改变键的配置,则对每个屏幕编辑命令都要回答三个问题。第一个问题:你想要的新键序列有多少个键?第二个问题:SINSTALL要求输入这些按键,过程很慢。第三个问题:SINSTALL要求给出这些按键的一种记忆法以便在你忘了的时候来帮助记忆。这个记忆法将在联机手册中出现。

为加快工作速度的一些提示

对于第一个问题(按键数)若输入一个回车,则屏幕编辑命令保留了以前的配置。SINSTALL将保留前面的一些按键和记忆法并进到下一个问题。如果你只保留按键并要修改记忆法,则输入一个空格来回答第一个问题,然后,输入新的记忆法。

你可能想尽可能快的打入该记忆法,但实际按键的速度必须小于键盘自动重复一个键的速度。如果敲得太快,SINSTALL就会认为你一直敲同一个键。而事实上,你是快速而连续的敲了两个键。

当最后一个命令结束时,SINSTALL将给你第二次机会,并问是否要重新输入任何码。

运行 SINSTALL

SED.EXE 和库

SINSTALL 可以阅读和修改两种文件即: SED.EXE 或定做数据的库文件。SINSTALL 把任何 .EXE (CP/M-86 中为 .CMD) 类型的文件当作屏幕编辑程序的一个版本。如果你要修改 SED.EXE, 那么就应该从 SED.EXE 中读出所有原始预置数据, 并在提出任何修改之前把这些数据保存在库中。如果不需任何改动, 那么只要用库文件的原有数据来重新初始化 SED.EXE 即可。如果你调用的是 MY.LIB 库, 则使用命令:

```
SINSTALL SED.EXE MY.LIB/0
```

‘MY.LIB’ 结尾处 ‘/0’ 是分配的库号, 该库用于存贮屏幕编辑程序的初始化数据。

如果希望重新初始化屏幕编辑程序, 则输入:

```
SINSTALL MY.LIB/0 SED.EXE
```

如果希望修改已有的初始化, 则输入:

```
SINSTALL MY.LIB/n... 这里 n 是现有数据的库号
```

或:

```
SINSTALL PROG.EXE... 这里 PROG.EXE 是屏幕编辑程序的一个版本。
```

然后, SINSTALL 将取前面所述几节中的情况之一并问你是否要修改该节的内容。当修改完后, SINSTALL 问你是否要保存所作的修改。如果要存, SINSTALL 给你一个机会, 以便在不同文件和/或不同库号的库中保存修改过的数据。如果你想建立一个有全部新数据的一个新库, 则输入:

```
SINSTALL NEWLIB/0
```

SINSTALL 就会问你的文件是否是新的, 若回答 ‘yes’ 中的 ‘Y’, 则 SINSTALL 建立该文件。

拷贝屏幕编辑程序软件

为了能正常操作，决不要使用屏幕编辑程序的原拷贝，而要用拷贝的副本，作拷贝时要保证原盘安全和有效。

标有“屏幕编辑程序”的软盘包含全部屏幕编辑程序软件。要做的第一件事就是在格式化过的软盘上拷贝该软件，以后应该使用屏幕编辑程序的拷贝盘，把原盘放在安全、荫凉、和干燥的地方并远离产生强磁场的电子设备。请注意屏幕编辑程序和dBASE，都是有专利权的软件并受到版权法的保护。只有为你的计算机使用才可以拷贝屏幕编辑程序。更具体的规定请看随盘带的协议许可证。

如果有两个(或多个)软盘驱动器

把屏幕编辑程序盘放在A驱动器，把格式化过的盘放在B驱动器。然后：若用CP/M操作系统，则输入命令：

```
PIP B:=A:*. *[V]<ENTER>
```

若用MS-DOS或PC-DOS操作系统，则输入：

```
COPY A:*. *B:/V<ENTER>
```

如果有一个软盘驱动器和一个硬盘

必须首先确定软盘驱动器码（字母表示）和硬盘设备。在下面的例中，“F”表示软盘，“H”表示硬盘设备码（如果是IBM XT，就可分别用“A”和“C”来代替“F”和“H”）

CPM 用户

把屏幕编辑程序盘放入软盘驱动器并输入命令：

```
PIP H:=F:*. *[V]<ENTER>（必须用适当的驱动器符号代替F和H）
```

当该命令结束时，把空盘放入软盘驱动器并输入：

```
PIP F:=H:*. *[V]<ENTER>
```

到此，命令结束。该命令还把屏幕编辑程序软件拷贝到硬盘上。

MS-DOS 或 PC-DOS用户

把屏幕编辑程序盘放入软盘驱动器并输入命令：

```
COPY F:*. *H:/V<ENTER>（必须用正确的驱动器符号代替F和H）
```

当该命令结束时，把空盘放入软盘驱动器并输入：

COPY H:*. *E/V<ENTER>

如果只有一个软盘驱动器

CP/M 用户

查看手册中拷贝盘的命令并遵照该指令执行。CP/M 手册可能涉及到源盘和目的盘或目标盘，源盘包含有屏幕编辑程序软件，目的或目标盘是空盘。

MS-DOS 和 PC-DOS 用户

把 DOS 盘放入驱动器并输入命令：

DISKCOPY A:

当提示符出现时，取出 DOS 盘并插入屏幕编辑程序盘。当 DISKCOPY 命令读完了它所能读的屏幕编辑程序软件时，就要求你插入目的盘，即空的格式化过的盘。这时，DISKCOPY 把它所读出的程序都写到格式化过的盘上。之后，DISKCOPY 要你重新插入屏幕编辑程序盘。重复上面的过程直到拷贝完为止。

启动屏幕编辑程序

在拷贝完屏幕编辑程序软件并把原盘放在安全的地方后，可以在你的 dBASE 工作盘上拷贝屏幕编辑程序。然后用工作盘，在操作系统提示显示时，打入 SED 并按 Enter 键就可启动屏幕编辑程序。

屏幕编辑程序

如果没有什么反应，则试着按下回车键。如果还没什么反应，请用屏幕编辑程序原盘代替并再试。如果还不反应，再检查标号看看该版本用于你的计算机是否正确。如果是正确的，说明该盘在拷贝时被损坏了。否则就是给了你一个屏幕编辑程序的新版本，该版本是为另外的计算机而定制的。这时，请同你的厂商联系。

如果所有都正确，则将出现屏幕编辑程序的菜单。它不象普通的菜单，而是显示出完成各种任务的输入命令。

如果看到的是混乱的文本或奇怪的字符，说明屏幕编辑程序的版本与你的终端不匹配。把这情况通知厂商并把终端和键盘种类告诉厂商。如果你有能力自己解决，则可以取出终端手册并用本章后面说明的 SINSTALL 程序来自己纠正错误。但是，你必须知道你的终端使用的作为特殊命令的换码序列并把它们输入到 SINSTALL。

假定一切都正常，则在菜单上选择“?”。它将使你进入屏幕编辑程序联机指令手册的目录表。如果你是新学程序设计的，那么从第10页开始阅读整个手册。有经验的程序

员可以直接进入命令使用提要。不要忽视了索引，因为它可为你提供方便。

如果对所看的资料内容满意了，就看该页底下的提示指令并返回到主菜单。有一个现成的文件，你可以作编辑实践。先按“E”，用：READ. ME回答要编辑的文件名，这时就会看到显示的 READ. ME 文件。如果刚才看过的指令又忘了，那么怎样才能返回到联机手册呢？首先要注意：屏幕上的最底下一行或最顶行的亮度比其它行的亮度低。（若所有的行在你看起来亮度都一样，请试着调整一下监视器上的对比度钮）该状态行看起来如下：

READ. ME OVERWRITE XXX for help

如果看到的不是 OVERWRITE 则可看到 INSERTING，它取决于屏幕编辑程序的版本。这是一个系统默认的配置，可以由 INSERT 或 INS 键来控制开关。在 OVERWRITE 方式中，把光标定在要修改的字符位置并打一个新字符就可代替老的字符。在 INSERT 方式中，可以在光标处输入些新字母并把输入前光标右边每个字符都后移以便空出位置。很明显，这些功能都是为了在屏幕上编辑输入信息。

在‘XXX’的位置写入的内容即为返回到联机手册的键。该手册是输入键或键序列的记忆法。如果记忆法还不清楚的话，请看‘屏幕编辑程序规定’一节。

现在，打一个键或多个键就可为你打开该手册。你将看到联机手册目录表并可选择需要的指令所在的页。在找到了需要的信息后用 RETURN 可以回到 READ. ME 文件。联机手册的 53 页有保护指令。ESC-Q 可退出 READ. ME，但不进行保护。除非在 READ. ME 中作了一些修改，才要求你输入一个选择。输入“Q”，可回到操作系统，“?”将显示目录表。如果你对 READ. ME 做了某些修改或加了一些数据，就问你是否不保存而退出该文件。输入“Y”，屏幕内容就丢弃，这时，READ. ME 文件仍保持其修改前的内容。

使用屏幕编辑程序

记住，你总可以查找联机手册中所需要的信息。如果在目录页中找不到所要的信息，就试试索引。有经验的用户不阅读全部说明也可以进到总结页。

如果发现你总是查看该手册的某页，则可要求打印该页的拷贝并把它放在身旁供参考。在页尾时，可以按照显示器最低行的指令打印一个拷贝页。如果只想打印某一个显示屏幕，则使用计算机的“打印屏幕”功能。

屏幕编辑程序手册并不打算在如何编制 dBASEII 程序方面作说明。有关 dBASEII 的问题应该参考 dBASEII 手册。但是屏幕编辑程序手册包括一些屏幕显示例子和一些由屏幕编辑程序产生的 dBASEII 码的例子。

屏幕编辑程序主菜单中的‘G’命令将取屏幕映象文件并生成 dBASEII 命令文件。如果你正在编辑或查看一个文件，则屏幕编辑程序将认为该文件就是你所要建立的 dBASEII 命令文件。假如你偶然地要求屏幕编辑程序从一个非屏幕文件中生成一个命令文件，那么当屏幕编辑程序试图按你的要求去做时，就会显示出许多错误信息。

输入屏幕编辑程序有两种方法。一种方法是从操作系统中输入它。另一种方法是打入屏幕编辑程序名，其后有文件名。这时，等于进入了主菜单并使用了“E”选择（文

件已存在), 和输入了文件名。

有时屏幕编辑程序要求你输入某些字符, 可能是一个文件名, 一个页号或是正文的一个查找字符串。如果输入错了, 可用退格键删除其左边的字符。如果未输入或删除了输入过的每个字符, 则当前命令被放弃。按回车键后, 输入的字符由屏幕编辑程序接收。

一旦建立了命令文件 (•CMD或•PRG), 就可以象其它任何文本文件一样, 用屏幕编辑程序查看或编辑它。但是, 把指定的dBASEII命令插入屏幕文件时要用 ' [] ', 将命令括起来。如果直接把这些命令插入该文件, 则下次产生这个文件时就必须重新插入该命令。

退格表示方法

在屏幕上, 退格键 (Backspace) 通常用于删除光标左边的字符。在 dBASE II 中, 退格键还可以用于输入特殊字符。在命令文件中, 退格键用反斜杠 (\) 表示。例如, 要输入退格键, 可以在命令文件中输入 \。在屏幕上, 退格键还可以用于输入特殊字符。在命令文件中, 退格键用反斜杠 (\) 表示。例如, 要输入退格键, 可以在命令文件中输入 \。

Escape 序列

Escape 序列 (Escape sequence) 是由一个或多个字符组成的序列, 用于控制屏幕编辑程序。在命令文件中, Escape 序列用反斜杠 (\) 表示。例如, 要输入 Escape 序列, 可以在命令文件中输入 \。

屏幕编辑程序使用规定

文件说明

屏幕编辑程序在说明文件时，大部分遵从通用的规定。下面用示例来说明此规定。

A: PAYBL. CMD

表示文件名是 PAYBI，在 A 驱动器上并且类型为 CMD。命令可以用大写或小写字符输入。

SCRATCH. DOC

表明文件是在当前使用的驱动器上，文件名为 SCRATCH，类型是 DOC。必须输入驱动器码（A，B 等等）加上冒号（:），除非文件是在当前注册的驱动器上。

键表示方法

终端上有一个标有 CONTROL，CTRL 或 CONT 的键。当按下 CONTROL 键的同时按了一个字母，则键盘产生一个特定码，计算机将其作为一个命令，而不作为字母。在屏幕编辑程序中我们已用符号“±”表示 CONTROL 键。这样 ±Z 就表示同时按 CONTROL 键和 Z 键。

键盘还有一个标有 Alt 或 ALT 的键，它是 alternate 的缩写，作为 CONTROL 键的交替键操作。当使用同一个键时，Alt 产生与 CONTROL 键不同的命令，ALT-H 意指同时按下 ALT 键和 H 键。

有些屏幕编辑程序版本还使用标有“ESC”或‘Escape’的键来产生特定命令。如果要使用这个键，则象任何普通键一样的按下它。例如回车或一个字母键。按键时，不要一直按着，因为这样将引起键盘把多个 escape 码发向计算机。ESC-D 意指同时按下 ESC 键和 D 键。

Escape 序列

屏幕编辑程序使用术语“escape 序列”来表示由计算机传到屏幕的特殊码，屏幕监控将其作为命令而不是作为要显示的字符。例如：一个特定的 escape 序列将导致屏幕监控以高亮度显示某些字符，而以低亮度来显示另一部分字符。

各位注意:

我们希望你喜欢 dBASE IITM 手册的修订版, 根据用户意见, 手册的两部分结构一直没变。

该 dBASE II 版本经过了几个月的软件调试和修订, 结果增加了面向用户的程序。你的 dBASE II 手册包括一切新的软件修改。除了改进我们的软件以外还把手册进行了重新排版, 实际上增强了资料的易读性。

手册的两部分格式给你提供了几种学习 dBASE 的方法。手册的第一部分对你熟悉 dBASE II 特别有帮助。该部分是由 dBASE II 的一个使用者写的, 建议你读完这一部分并在整个 dBASE II 的学习实践中都参考它。

一旦你熟悉了该系统, 就看本手册的第二部分。这一部分是由 dBASE II 的作者 Wayne Ratliff 写的。当你开始进行 dBASE 的程序设计时, 该部分对你特别有用。

谢谢你购买 dBASE II, 希望你和其它用户一样发现这个程序有用且对之感兴趣。

谨启

George Tate

亲爱的 IBM-PC 和 MS DOS 用户:

谢谢你在你的数据管理方式中考虑 dBASE II, 我们相信你将发现 dBASE II 能提供你所有的建立和使用数据库的功能以满足你个人的需要。

dBASE II 可在多种计算机操作系统下使用, 但是只有为 PC DOS 或 MS DOS 系统所建立的该版本才能在你的计算机上运行。因此, 请检查磁盘标号, 确保你的 dBASE II 版本对你的计算机是适用的。

象 Ashton-Tate 正在进行的用户服务一样, 我们将定期地发出改正、程序设计建议和新产品通告。但是, 为了承担这些业务, 除了 Ashton-Tate 协作给予技术支持以外, 你必须首先签署包括这些服务项目的 dBASE II 软件许可协议书, 当我们收到协议书时, 你就列入我们的用户表中。

关于销售后的服务, 你的软件商会有专家来帮助你解决可能出现的任何问题, 无论什么时候只要厂商需要我们给予帮助, 我们就会给予厂商支援。为了最快的得到你所需要的回答, 要尽快地与你的厂商取得联系。

最后注意两点: 在使用 dBASE II 程序之前一定要做 dBASE II 盘的拷贝。拷贝指令非常简单, 在本手册的一开始就有叙述, 另一点注意是下几页的说明。很明确, 这些信息就是对 PC DOS 和 MS DOS 用户所讲的。

再次感谢你

产品销售部

ASHTON-TATE

注 释

PC DOS 或 MS DOS 系统中的 dBASE II

下面几页是为 PC DOS 和 MS DOS 用户写的专用信息。先介绍几个注意事项，然后说明制做 dBASE II 程序拷贝的指令。(这些代替了本手册第一部分第 2,3 页中出现的消息)。再接着，讨论用 dBASE II 建立和存取文件时必须遵守的文件名的规定。其后是如何确定任何给定磁盘驱动器上的自由空间数，以及如何计算可以放入的记录数。

* * * * *

PC DOS 和 MS DOS 操作系统的系统要求是：

- 8088 基本微处理机系统
- 128K 字节内存(最小)
- MS DOS 或 PC DOS 操作系统
- 可光标寻址的 24 行，80 列的 CRT(用于全屏幕操作)
- 可选的文本打印机(用于某些命令)

* 注释：这些说明代替了本手册第一部分的第 2 页和第二部分第 4 页中的那些说明

* * * * *

必须有 dBASE II 磁盘文件是

DBASE.COM

DBASEOVR.COM

DBASEMSG.TXT (帮助文件)

INSTALL.COM (安装程序)

* * * * *

用 dBASE II 生成的命令文件的扩展名是 .PRG 而不是象本手册中所说的为 .CMD。

另外，凡是本手册中出现“CP/M”时就请阅读“DOS 操作系统”。

* 有关 dBASE II 的新特点可在“修改提要”(本手册前面部分)和在磁盘 dBASE II “帮助文件”中找到(dBASE 程序运行时，输入“HELPNEW”可以得到提要信息。输入“Help File”可以更精确的存取帮助文件的信息。)

* * * * *