

第 一 章

生菜沙拉——简 介

1-0 不知不觉的错误	(2)
1-1 该花多少时间学习	(3)
1-2 到底能帮您做什么	(4)
1-3 让您了解本书的结构	(6)
1-4 告诉您该如何使用本书	(7)

1—0 不知不觉的错误

小时候在不知不觉间常做到

打破砂锅，穷问到底

不知不觉中

在可见的未来我们将感受到

砂锅被打破了，却看不到底

慢慢地

我们如今已迅速地被知识包围

您是否该学到够用就好呢

1-1 该花多少时间学习

只要 30 分钟!

打开您的电脑系统,确定安装好您的软件后,花个 30 分钟,照着本书的顺序,一步一步地边阅读边上机,30 分钟后,您将会发现自己进步了好多好多,根本没有当初所想象的那么难嘛!别忘了,稍微休息一下,再开始另一阶段,更加充满信心的 30 分钟。

只要 30 秒钟!

在您略微熟悉此套软件之后,可能会因为偶尔忘了某些指令,或者是因为很久没用而生疏了,这个时候,请您务必要记得翻阅本书第四章参考数据的 30 秒快速浏览一节,您将很快在 30 秒之内找到您所要的指令与相关资料。

别忘了,我们特别为您准备,经常要用的 30 秒。

1—2 到底能帮您做什么

■如果您是电脑初学者...

- (1)熟悉电脑的基本操作。
- (2)认识数据库。
- (3)熟悉全屏幕画面的操作模式。
- (4)建立亲朋好友的数据库。
- (5)在数据库中查询。

■如果您是一位学生...

- (1)认识数据库。
- (2)建立亲朋好友的数据库。
- (3)在数据库中查询。
- (4)建立逻辑观念。
- (5)编写程序。

■如果您是一位家长...

- (1)教小朋友基本电脑操作。
- (2)认识数据库。
- (3)建立亲朋好友的数据库。
- (4)建立收支记录数据库。
- (5)在数据库中查询。

■如果您是一位老师...

- (1)认识数据库。
- (2)建立学生成绩数据库。
- (3)设定条件查找数据库。
- (4)建立学生逻辑观念。
- (5)编写程序。

■如果您是一位工程师...

- (1)建立您的数据库。
- (2)管理您的数据库。
- (3)开发您工作需求的软件。
- (4)为别人设计软件。
- (5)比较数据库的做法。

■如果您什么都不是...

- (1)认识数据库。
- (2)熟悉全屏幕操作模式。
- (3)建立您的数据库。
- (4)管理您的数据库。
- (5)在数据库中查询。

1—3 让您了解本书的结构

特别为您设计的本书包含下列四大部分

- 简介
- 基本操作方式
- 常用指令介绍
- 参考资料

1. 简介

告诉您本软件能帮您做什么,必须要花多少时间才能学会,顺便告诉您该如何使用本书,不论您站在哪一层面。当然,如果您想更进一步地了解此套软件,我们也将告诉您,哪边可以找到答案。

2. 基本操作方式

操作此套软件所需知道的基本常识和相关名词都收集在本单元里,当然对于进入软件以后的屏幕结构我们也将为您详细介绍。

3. 常用指令介绍

这是本书的最主要部分,通过一步一步的解说与临场画面的指引,将本软件的常用指令逐一呈现在您面前,让您看了就懂,懂了就能操作,更重要的是,您将会深深地感觉到“电脑不难嘛!”。

4. 参考资料

随时随地都可以在这里花上 30 秒钟查找到您所要的指令,当然,如果有需要的话,它也将告诉您,更进一步的资料是在本书的哪一页呢!

1—4 告诉您该如何使用本书

1. 如果您是一个电脑初学者,建议您先由 DOS 和中文系统的基本操作学起,然后再阅读本书。
2. 如果您对电脑已有初步的了解却未曾学过 dBASE III PLUS,建议您从头到尾,顺序地阅读本书。
3. 如果您对 dBASE III PLUS 已有初步的了解,建议您直接由第三章阅读起。
4. 如果您对 dBASE III PLUS 已经算熟悉了,只是经常会忘了某些指令,建议您经常翻阅第四章的 30 秒快速浏览,以迅速地解决您的问题。
5. 如果您因为很久没用 dBASE III PLUS 而生疏了,建议您花 30 分钟阅读本书,您的功力将迅速地恢复。
6. 当然如果您已经都会了,真的不需要这本书了,建议您再花 30 秒钟想一想,有哪位亲朋好友需要这本书,那就送他吧!不过,可别忘了签名,免得他拿去转售呢!

人生
是一连串问题
的总和
学电脑
则是一连串问题
的开始

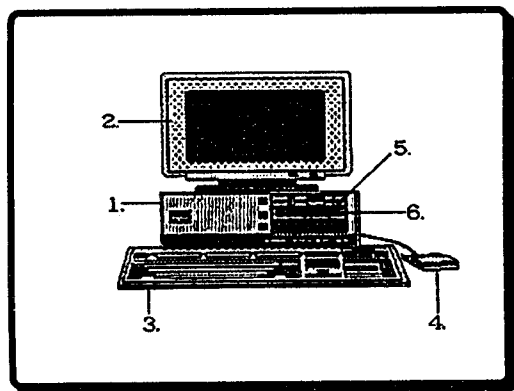
下转第 22 页
不过请您一页一页依序地翻

第 二 章

玉米浓汤——基本操作方式

2-1 认识您的电脑系统	(10)
2-2 键盘的基本操作方式	(12)
2-3 重要名词的认识	(14)
2-4 屏幕的认识	(16)
2-5 关于 dBASE 的数据形态	(18)
2-6 关于点提示符下的操作	(20)
2-7 关于 dBASE 的配置文件	(21)

2—1 认识您的电脑系统



您的电脑应该有以下的配备,否则请您注意它可能不是电脑。

1. 电脑主机
2. 显示器
3. 键盘
4. 鼠标
5. 软盘驱动器
6. 硬盘驱动器

1. 电脑主机

这是一个大盒子，而盒子里装的是一大堆的电子零件，就如其它电器一般，它需要接电，所以一定有一条电源线、一个电源开关。把电源接上，开关打开，您就是它的主人，您的脑子就是它的脑子，所以您才是电脑！

2. 显示器

这是一个像电视机的东西，它们都有一条输入信号线，不同的是电视机的输入信号线是天线，而显示器的输入信号线是由电脑主机所输出的。

3. 键盘

这是一个全身长满按键的刺猬。一般人会对电脑望而怯步，便是因为这东西天生一副不可爱的样子，而害怕去接近它、使用它，其实它是输入数据最直接最快速的工具。

4. 鼠标

这是一个比较具有亲和力的东西，因为它轻巧、简单、操作方便，所以当前几乎所有的电脑均会配有此项设备，但并非一定要有。

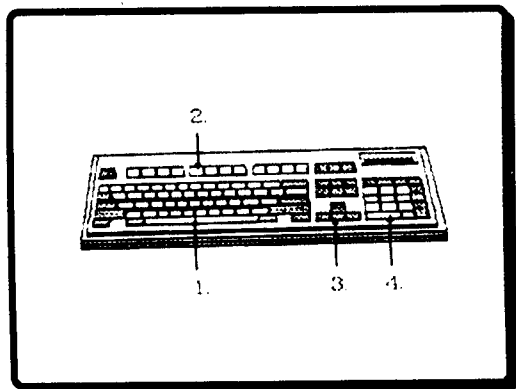
5. 软盘驱动器

这是电脑的门户，它允许您把电脑内的数据取出，也允许您将数据塞进电脑。

6. 硬盘驱动器

这是电脑储存数据的主要设备，若是您尚未拥有这项设备，那可就是一大遗憾了！

2—2 键盘的基本操作方式



您的键盘大致可分为以下四大区域

1. 标准键区

此区包括阿拉伯数字、26 个英文字母, 25 个特殊符号以及 8 个特定功能键。

2. 功能键区

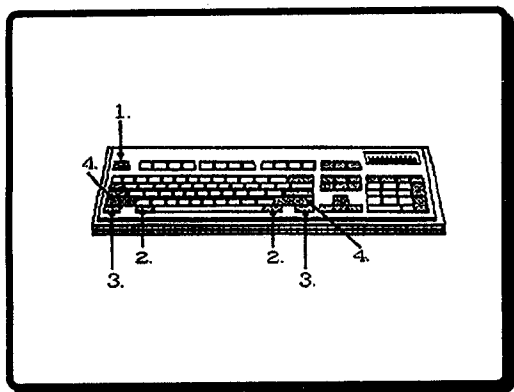
键盘上方的 <F1> 到 <F12> 共 12 个键, 但仍须视不同的软件而有不同的用途。

3. 位移键区

此键区通常是作为修改文件、移动光标之用。

4. 数字键区

此区可作为数字功能, 亦可用来控制光标的移动, 当指示板上的 Num Lock 灯亮时, 此区为数字功能, 反之则为移动光标的功能。



几个特殊按键的认识

1. <Esc>

此键的功能是命令电脑忽略当前光标所在行的命令,或是脱离当前所处之状态。

2. <Alt>

此键通常与其它键一起使用。例如<Alt>是先按住<Alt>键不放,再按下键,并非左右手要同时按下才可。

3. <Ctrl>

此键一样是与其它键配合使用。如<Ctrl><C>,是按住<Ctrl>键不放,再按一下<C>键。

4. <Shift>

同样的,此键也是与其它键配合使用。例如<Shift><A>,是先按住<Shift>键不放,再按一下<A>键。

2—3 重要名词的认识

在本节中,我们将为您介绍一些有关 dBASE III Plus 重要的专有名词和惯用语,使您在阅读本书时有所依据,更容易前后融会贯通。

1. 动作行

此行会显示出当前正在输入中的指令内容。

2. 现况行

此行会显示当前的操作状态。

3. 指引行

本行随时显示出使用者应如何操作才能使本指令顺利执行。当执行发生错误时,亦会在此行显示错误信息。

4. 信息行

本行随时为正在处理的功能提供说明。

5. 光标

所谓的光标就是在屏幕画面中会闪动、移动的符号,用以指引您当前输入或输出数据所显示的位置。

6. 数据库

数据库是一群相关数据的集合体,如一本图书目录就是一个数据库。

7. 记录

在数据库中的一项数据称为一项记录。

8. 字段

每一项记录包括了一些数据项目,如书名、价格、数量、作者、男或女、出版日期等等称为字段。

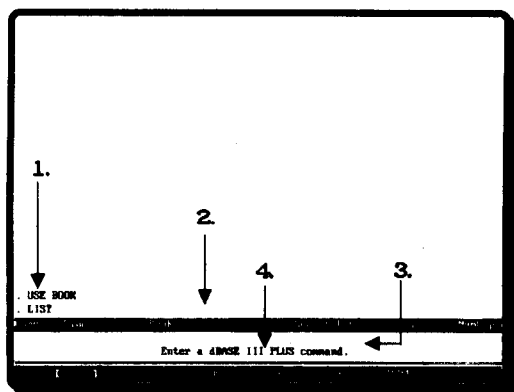
9. 数据与指令

就 dBASE 而言,所谓数据是在数据库中输入的文字,而指令就是在动作中输入与此软件沟通的命令。

10. 磁盘目录

所谓的磁盘目录,就如同一本书中的目录一样,而磁盘目录即是由一堆的文件和子目录所构成,每个文件均存在于某台磁盘机中的某个目录里面,所以当要存取一个文件时,必须先指明磁盘目录,如此电脑才知道您的文件放在哪里!

2-4 屏幕的认识



画面介绍如下：

1. 动作行

此行会显示出当前正在输入中的指令内容。

2. 现况行

现况行在屏幕画面的倒数第三行，整行均以反向屏幕来显示数据。其内容又分为六部分。分述如下：

- (1)指令格：在现况行的最左边，指出当前执行中的指令。
- (2)磁盘格：本部分显示存取数据在哪一部磁盘机上。
- (3)使用中的文件格：本部分会显示出当前此一指令是由哪一个文件执行。

(4)记录格:本部分显示当前使用的文件共有几项记录。

(5)Ins/Del 格:当您按下<Ins>键后,本部分会出现“Ins”字样,提醒您系统当前正处于插入状态。再按一次<Ins>键,“Ins”的信息便不见了,表示当前又恢复到替代模式。若在本部分出现“Del”的讯息,表示当前记录指针所指的记录已标上删除的记号。

(6)Caps/Num 格:本部分系用来显示是否按下大写锁定键(Caps Lock)或是数值锁定键(Num Lock)。

3. 指引行

本行随时显示出使用者应如何操作才能使本指令顺利执行。当执行发生错误时,亦会在此行显示错误信息。

4. 信息行

本行随时为正在处理的功能提供说明。