

BORLAND[®] C++ 3.0

Turbo C++ 3.0 for Windows

用 户 手 册

4

朱 辉 编译
希 望 审校



海洋出版社

北京希望电脑公司 Borland C++ 3.0 系列丛书之四

Turbo C++ 3.0 for Windows

用户手册

朱 辉 编译

希 望 审校

4

海洋出版社

1992 年 · 北京

内容简介

本书主要介绍了 Turbo C++ for Windows 的集成环境的功能和用法。首先介绍集成环境的初步知识；接着介绍如何使用对象浏览器，如何进行多文件的工程管理；然后列出了 Turbo C++ for Windows 的 Options 菜单的选项；最后讲述了如何将 Microsoft 的程序转换成 Borland 的程序，讨论了 Turbo C++ for Windows 编辑器的用法，说明了使用 EasyWin 以及预编辑头文件的方法。

本书是 Borland C++ 3.0 系列丛书之一，需要本书和整套丛书者请与北京 8721 信箱联系，邮编 100080，电话 2562329。

(京)新登字 087 号

责任编辑：阎世尊

Turbo C++ 3.0 for Windows
用户手册

朱 辉 编译
希 望 审校

海洋出版社(北京市复兴门外大街1号)

海洋出版社发行 双青印刷厂印刷

开本：787×1092 1/16 印张：3.5 字数：84千字

1992年1月第一版 1992年1月第一次印刷

印数：1-3000

ISBN 7-5027-2609-8/TP·90 定价：3.50元

郑重说明

Borland(宝兰国际有限公司)授权我中科院九州计算机网络公司为 Borland 程序语言和应用软件之中国代理。

北京希望公司此中文手册的出版，已通过我公司与 Borland 的商讨，得到 Borland 的认可。

该手册仅限于和相应的 Borland 软件配套发行，严禁私自翻印和单独发行。

中科院九州计算机网络公司

1992年9月

地 址：北京海淀白石桥路25号

邮 编：100081

电 话：8311822 8420320

特此函告

中国科学院计算中心
九州计算机网络公司

1992.9.19

目 录

简介	1
0.1 什么是 Turbo C++ For Windows	1
0.2 对系统硬件和软件的要求	2
0.3 Turbo C++ For Windows 的实现	2
0.4 Turbo C++ For Windows 软件包	2
0.4.1 《用户手册》	2
0.4.2 《程序员指南》	3
0.5 安装 Turbo C++ For Windows	3
0.6 启动 Turbo C++ For Windows	4
0.7 设置 Turbo C++	4
0.8 README 文件	4
第一章 IDE 初步	6
1.1 如何启动 Turbo C++ For Windows	6
1.1.1 命令行选项	6
1.1.2 命令设置	6
1.2 使用加速棒(SpeedBar)	8
1.3 配置文件和工程文件	9
1.3.1 配置文件	9
1.3.2 工程文件	10
1.3.2.1 工程(Project)目录	10
1.3.2.2 桌面文件(Desktop files)	10
1.3.2.3 修改工程文件	10
1.3.2.4 缺省文件	11
第二章 使用对象浏览器	12
2.1 浏览类	12
2.2 检查函数	13
2.3 检查变量	13
2.4 检查源代码的符号	14
第三章 管理多文件工程	15
3.1 工程管理器工作示例	15
3.2 错误跟踪	17
3.2.1 终止一个 make	18
3.2.2 多个源文件中的语法错误	18
3.2.3 存储或删除错误信息	18
3.2.4 依赖关系自动检查(Auto dependency checking)	19

3.3	高优先级的库函数	19
3.4	工程管理程序的其它特征	20
3.4.1	在一个工程中查找文件	21
第四章	选择项说明	22
4.1	Application Options(应用程序选项)对话框	22
4.2	编译程序	23
4.2.1	Code Generation (代码生成)	23
4.2.2	高级代码生成(Advanced Code Generation)	24
4.2.3	入口/出口代码生成(Entry/Exit Code Generation)	26
4.2.4	C++选择(Options)	27
4.2.5	Optimizations(优化)	28
4.2.6	源代码(Source)	29
4.2.7	Messages(消息)	30
4.2.8	Names(名字)	31
4.3	Make	31
4.4	Linker	32
4.5	库管理程序	34
4.6	Directories	35
4.7	Environment	35
4.7.1	Preferences	35
4.7.2	Editor	36
4.7.3	Mouse	38
4.7.4	Desktop	38
4.8	Save	38
附录 A	从 Microsoft 转换	39
A.1	环境和工具(Environment and Tools)	39
A.1.1	.h 和 .LIB 文件的路径	39
A.2	源文件级兼容(Soure-level Compatibility)	39
A.2.1	_MSC 宏	40
A.2.2	头文件	40
A.2.3	内存模式	40
A.2.4	关键字	40
A.2.5	浮点返回值	41
A.2.6	返回值的结构	41
A.3	转换建议	41
附录 B	关于编辑器(Editor reference)	42
B.1	块命令	44
B.2	其它的编辑命令	46
附录 C	使用 EasyWin	48
C.1	DOS 到 Windows 转换变得容易	48

C.2	Easywin()函数	48
附录 D	预编译的头文件	50
D.1	它们是如何工作的	50
D.2	使用预编译的头文件	50
D.2.1	设置文件名	51
D.2.2	建立标识	51
D.2.3	优化预编译的头文件	51

简介

Turbo C++ For Windows 的主要优点是使您能够方便地使用 C++ 语言进行 Windows 应用程序设计。

Turbo C++ For Windows 实现了 AT&T 的 C++ 2.1 版本、与 ANSI C 真正兼容、具有一个良好的 Windows 程序设计环境。它适合于需要使用高速度、高效率的编译程序的 Windows、C 和 C++ 程序员，适合于为了使用全部的“Turbo”优点而学习 C 或 C++ 语言的 Turbo Pascal 程序员，以及所有正在学习 C 或 C++ 语言的人。

Turbo C++ For Windows 与现有的 Turbo C 有高度的兼容性。

C++ 是一种面向对象的程序设计语言(OOP)，是 C 语言的进一步发展。用户可以用 C++ 完成几乎所有的编程任务，它尤其适合于在 Windows 环境下编程。

本书中还包含了 EasyWin 库，它能使 DOS 应用程序不需修改就在 Windows 环境下编译和运行。用户既可以学习如何用 C 语言进行程序设计，在学习 C 语言的同时逐步尝试 C++ 的性能，也可以直接进行较高级的 Windows 编程。

0.1 什么是 Turbo C++ For Windows

Turbo C++ For Windows 包含了下述的最新特征：

- **C++:** Turbo C++ 提供了 C++ 程序设计的全部功能(实现了 AT&T 的 C++ 2.1 版本)。为了帮助初学者开展工作，Turbo C++ 提供了多种 C++ 类库，同时还为较高级的用户提供了模板。
- **流(Streams):** Borland 公司对流库函数作了专门的扩展，允许用户定位文本、设置屏幕属性以及在 Windows 环境下执行流的其他操作。
- **IDE:** 从属于 Windows 环境的 Turbo C++ 集成开发环境(IDE)和谐地嵌入于 Windows 中，提供了集成的 Windows 编程环境。Turbo C++ For Windows IDE 还包括以下特性：
 - 内部对象浏览(Object Browser)用于检查类继承、函数和变量，定位非继承函数和数据成员，以及不断地检查所选取的任意元素。
 - 可以通过可见的 SpeedBar 以点按方式使用当前所有的工具和功能。
 - 联机上下文帮助可为 IDE、C/C++ 语言、Windows API 和所有库函数提供帮助。而且每个库函数都带有一个可以拷贝的程序示例。
 - 提供了许多必要的库函数，包括堆检测和内存管理函数，以及一套复数和 BCD 数学运算函数。
- **ANSI C:** Turbo C++ 提供了一个最新 ANSI C 标准的实现。
- **EasyWin:** 用户可以非常方便地把使用了 Printf、Scanf 和其它标准 I/O 函数的 DOS 应用程序转化为 Windows 应用程序而不需要修改一行源代码。在 IDE 中选择 Windows 应用程序选项，DOS 程序便可在 Windows 下运行。

- 预编译头文件：提高了程序的编译速度。
- 保护模式编译(protected-mode compilation)：无需进行盘对换，可以使用更大的内存空间。
- 模板(参数化类型)：允许用户创建一系列带有未知类型参数的派生类或函数。这样就可以在不牺牲 C++ 语言的效率的同时，为用户提供更多的所谓“纯”(无类型)OOPS 语言的灵活性。
- DLL：支持动态连接库的生成。
- 嵌入式实用程序：汇编程序、连接程序和库管理程序。

0.2 对系统硬件和软件的要求

Turbo C++ 运行于 IBM PC 系列微型计算机上，使用 286、386(386SX 或 386DX)或更高级的处理器。Turbo C++ 需要 Windows 3.0、DOS 3.0 以上版本的支持，需要 640KB RAM 和至少 2MB 的扩展内存。它能运行于任何与 Windows 兼容的监视器(EGA 或更高级的显示器)上，并且至少需要一个硬盘驱动器和一个软盘驱动器。

我们推荐使用与 Windows 兼容的鼠标器，但鼠标器对于 Turbo C++ 并不是必需的。

0.3 Turbo C++ For Windows 的实现

Turbo C++ 是 AT&T C++ 2.1 版本及其支持模板的完整实现，同时它也是美国国家标准研究所(ANSI)的 C 语言标准。此外，Turbo C++ 还包含了允许用户进一步开发 PC 机潜能的某些混合语言和混合模式编程的扩展功能。请参看《程序员指南》中有关 Turbo C++ 的完整描述。

0.4 Turbo C++ For Windows 软件包

Turbo C++ 软件包括一套发行磁盘和两本手册，是有关 Borland C++ 的最新产品，包含了 C++ 系统 3.0 平台的新增性能。《用户指南》(即本书)将告诉用户如何使用该产品，《程序员指南》中讲解了 C 语言、C++ 语言以及 Windows 应用程序的设计方法。

发行磁盘中含有了所有的程序、文件和库函数，有了这些文件用户就可以生成、编译、连接和运行 Turbo C++ 程序。其中还有用于学习的许多样本程序，以及一个上下文敏感的帮助文件和手册中所没有的 C 和 C++ 文档。

0.4.1 《用户手册》

本书介绍了 Turbo C++ For Windows 的初步知识，并告诉用户如何在 Windows 环境下创建及运行 C 和 C++ 程序，这些在进行编程前必须了解的信息包括软件的安装、IDE 初步知识、编辑器和工程管理程序的使用方发等。此外，本书还讨论了一种转换现存代码和使用其它选择的方法。

总之，《用户手册》将告诉用户如何在计算机系统上安装 Turbo C++ For Windows

软件。

第一章 “IDE 初步”：介绍了 IDE 的特征，给出了如何充分地使用 IDE 的有关信息和实例。

第二章 “使用 ObjectBrowser”：指导用户探索类的继承及特性。

第三章 “多文件工程管理”：讲述利用工程管理程序进行多文件程序设计(即工程)的方法。

第四章 “选择项说明”：详细介绍了如何设置各个选择框，以便获得最有效的程序设计环境。

附录 A “转换 Microsoft C”：给出了将 Microsoft C 代码转换成 Turbo C++ 代码的说明。

附录 B “编辑器说明”：完整地介绍了集成环境中编辑器的使用方法。

附录 C “使用 EasyWins”：介绍了如何方便地使 Dos 程序在 Windows 上运行的方法。

附录 D “预编译头文件”：讨论了生成头文件和使用已经存在的头文件的优点。

0.4.2 《程序员指南》

本书为有经验的 C 语言用户提供了许多有用的材料。这些材料包括一套完整的 C 和 C++ 语言说明、C++ 流、内存模式、混合模式程序设计、浮点说明、BASM 汇编器和有关插入汇编的使用方法、错误信息和帮助系统编译器。

第一章到第四章，“语法”、“语言结构”、“C++ 特性”、“预处理器”：讲述了与 Turbo C++ For Windows 语言有关的知识。

第五章 “使用 C++ 流”：向用户介绍如何使用 C++ 2.1 版本的流(Stream)库。

第六章 “数学运算”：讨论了长型双精度(long double)参数，浮点数学运算以及 BCD 数学运算。

第七章 “BASM 汇编器和插入汇编”：介绍了汇编语言的具体特点。

第八章 “建立 Windows 应用程序”：使用户学会怎样在 Windows 环境下进行程序设计。

第九章 “错误信息”：列出并解释了所有的运行错误、编译错误和帮助系统编译器给出的错误信息和警告信息，并带有如何改正错误的建议。

附录 A “HC: Windows 帮助系统编译器”：介绍了用于 Windows 环境的帮助系统编译程序的使用方法。

0.5 安装 Turbo C++ For Windows

和 Turbo 系列的其它软件产品一样，Turbo C++ For Windows 软件包中有一个名为 INSTALL.EXE 的自动安装程序。一般情况下用户应该使用该程序把 Turbo C++ 安装到自己的系统上，它可以使所有的文件在用户的硬盘上自动就位，此外安装程序还可以自动地创建目录和用于 Windows 环境的应用程序组文件。

需要注意的是：用 INSTALL 程序的缺省值安装后，在启动 Windows 时把程序管理器当作 Windows 的 shell，如果用户不想使用程序管理器作为 Windows 的 shell，则安装时一

定要关闭安装选项“Create Turbo C Group”。

如果 PATH 中包括了 Windows 所在的路径，则可以从 DOS 命令行启动 INSTALL。

1. 在 A 驱动器中插入安装盘。
2. 键入 WIN A:INSTALL，然后按 Enter 键。
3. 在出现的对话框中设置相应的选项。
4. 选择 Install 命令，然后 INSTALL 程序开始复制文件。

如果 PATH 没有包括 Windows 所在的路径，那么首先应该启动 Windows，然后按以下步骤进行安装：

1. 在 A 驱动器中插入安装盘。
2. 在 Windows 管理程序器中选择 File|Run
3. 键入 A:INSTALL 并选择 OK
4. 在出现的对话框中设置相应的选项。
5. 选择 INSTALL 命令，然后 INSTALL 开始复制文件。

0.6 启动 Turbo C++ For Windows

在 Windows 系统中启动 Turbo C++ 有两种方法，一是在程序管理器的 Turbo C++ 图标上连续按两次鼠标键，或者通过键盘移动光标键选择该图标，然后按 Enter 键即可。

0.7 设置 Turbo C++

通过选择 Options 和 Preferences 参数，用户可以设置 Turbo C++ For Windows 的操作方式，集成开发环境(IDE)允许您不退出程序而使用外部实用程序。

IDE 保存了您上次启动 Turbo C++ 时设置的各种选择，因此本次启动的状态和上次退出前的状态完全一样。如果您不希望如此，请从 Option 菜单中选择 Preferences，打开 Preference 对话框，取消 Auto Save 选项中的 Configuration 和 Desktop 子选项，然后选择 OK。

0.8 README 文件

README 文件含有本套手册中所没有的最新信息，它提供了诸如 FILELST.DOC 文件等联机信息，FILELST.DOC 列出了发行盘上所有的文件及压缩文件中所包含的文件。

使用下述方法阅读 README 文件：

1. 在 A 驱动器中插入 Turbo C++ For Windows 的安装盘。
2. 在 DOS 提示符下键入 A: 按 Enter 键。
3. 键入 README，然后按 Enter 键。一旦进入了 README 文件，便可以使用 PgUp、PgDn、↑、↓等功能键对文件进行浏览。
4. 按 ESC 键退出。

当安装好 Turbo C++ 以后，可以按下列步骤在编辑窗口中打开 README 文件：

1. 启动 Turbo C++ For Windows
2. 从 File(文件)菜单中选择 Open, 在以下命令中 TCWIN 是用户安装 Turbo C++ For Windows 的基本目录名。键入 “\TCWIN\README.” (注意要有.), 在输入对话框中选择 OK, README 文件便可以在编辑窗口中打开。
3. 当用户阅读完 README 文件后, 从 Window 菜单中选择 Close 选项或按 Alt+F4, 便可以退出 Turbo C++。

第一章 IDE 初步

Turbo C++ For Windows 的集成开发环境简称为 IDE, 含有用户在编写、编辑、编译和连接程序时所需的一切功能, 还可以在不退出 IDE 的情况下启动功能强大的 Turbo Debugger For Windows。

Turbo C++ 有一个以 Windows 多文档接口为基础的 Windows 式的 IDE, 如果用户熟悉其它的 Windows 应用程序, 那么就会对 Turbo C++ 的 IDE 感到亲切。

本章告诉用户如何启动 Turbo C++, 介绍两条 IDE 命令的设置, 告诉用户如何使用 SpeedBar, 解释 IDE 如何管理拥有自己的 configuration 文件、project 文件和 desktop 文件的工程。

1.1 如何启动 Turbo C++ For Windows

象其它的 Windows 产品一样, 用鼠标连续两次点按程序管理器中 Turbo C++ 的图标便可以启动 Turbo C++。

如果用户有多个工程(project), 那么就可以为每一个工程生成一个图标, 创建图标的方法如下:

- 在程序管理器中选择 File|New
- 选择 Program Item, 出现一个 New Program Object 对话框。
- 键入工程的描述, 在 Command line 文本框里键入 TCW 和含有全路径名的工程文件名。

当用户在程序管理器中连续两次点按该图标时, 用户的工程便可调入 Turbo C++ 中。

1.1.1 命令行选项

在用户启动 Turbo C++ 时, 可以使用两个命令选项: /b 选项用来 build 一个工程; /m 选项用来 make 一个工程。可以通过以下步骤来选定某一选项:

- 在程序管理器中选择 Turbo C++ 图标。
- 选择 File | Run。
- 在命令行文本框中, 加上用户所需要的命令行选择, 须带有完整的路径, 然后选择 OK。

当选用了这两个选项之一时, 得到的信息将写到一个与工程文件名一样, 但其扩展名为 .MSG 的文件上, 例如, 如果工程文件为 MYPROJ.PRG, 则信息文件为 MYPROJ.MSG。

1.1.2 命令设置

Turbo C++ 有两种命令设置, 一是大多数 Windows 程序用到的公共用户存取命令 (CUA); 二是交互式命令设置。选择了不同的命令后, 使用的菜单热键是不一样的。通过选择 Options | Preference 选项来进行命令设置, 然后在 Preference 对话框中选择喜欢的命

令设置。

如果用户是一位 Borland 系列产品的忠实用户，可能更喜欢 Alternate 命令设置。

下表中给出了两种命令设置中最常用的 Turbo C++ 热键。

表 1.1 通用热键

CUA	Alternate	菜单项	功 能
	F2	File Save	当前编辑窗口中的文件存盘
	F3	File Open	弹出打开文件的对话框
Alt+F4	Alt+X	File Exit	退出 Turbo C++
Alt+Space	Alt+Space	None	使用户进入控制菜单

表 1.2 编辑热键

CUA	Alternate	菜单项	功能
Ctrl+Ins	Ctrl+Ins	Edit Copy	将所选文本拷到剪贴板中 (Clipboard)
Shift+Del	Shift+Del	Edit Cut	将所选正文拷到剪贴板中并删除该文本
Shift+Ins	Shift+Ins	Edit Paste	将正文从剪贴板拷到活动窗口中
Ctrl+Del	Ctrl+Del	Edit Clear	从窗口中删除所选正文，不拷到剪贴板中
Alt+Bksp	Alt+Bksp	Edit Undo	把活动窗口中的文本恢复到上次操作前的状态
Alt+Shift+Bksp	Alt+Shift+Bksp	Edit Read	取消前面命令的作用
F3	Ctrl+L	Search Search Again	重复执行上次的 Find 或者 Replace 命令

表 1.3 联机帮助热键

CUA	Alternat	菜单项	功 能
Shift+F1	Shift+F1	Help Index	调入帮助索引
Ctrl+F1	Ctrl+F1	Help Topic Search	在活动的编译窗口中调用具体的语言帮助信息

表 1.4 编译运行热键

CUA	Alternate	菜单项	功 能
Alt+F7	Alt+F7	Search Previous Error	定位于上一个错误的代码行上
Alt+F8	Alt+F8	Search Next Error	定位于下一个错误的代码行上
Ctrl+F8	Ctrl+F9	Run Run	运行程序
F9	F9	Compile Make	调用工程管理程序生成一个.EXE, .DLL或.LIB文件
Alt+F9	Alt+F9	Compile Compile	编译活动窗中的文件

如果用户选择 Options|Preference 选项来显示 Preference 对话框,就会发现还有第三种命令集: Native, 这是一种缺省的设置。

Native 命令把 Borland C++的缺省方式设为 Alternate 命令集, 而把 Turbo C++中的缺省方式设为 CUA 命令集。

如果用户要编写 Windows 应用程序, 那么可以将 Borland C++和 Turbo C++ For Windows 结合起来使用, 而这两种 IDE 都使用相同的配置文件 TCCONFIG.TC, 因此如果为 Turbo C++选择用了 CUA 命令集, 那么该命令集在下次启动 Borland C++时也有效。

然而有时用户可能并不希望如此, 在开发 DOS 应用程序时, 大多数用户愿意使用 Borland C++, 并希望在 Alternate 命令集下工作, 当使用 Turbo C++ For Windows 开发 Windows 应用程序时, 一般使用 CUA 命令集, 而 Native 选项能让用户完成这种工作。

选用 Native, Borland C++便可自动使用 Alternate 命令设置, 而 Turbo C++ For Windows 则使用 CUA 命令设置。

1.2 使用加速棒(SpeedBar)

要重新配置 SpeedBar, 必须选用 Options | Environment | Desktop, 并选用户所需要的选择项。

Turbo C++ For Windows 配备了一个 SpeedBar, 有了 SpeedBar, 用户可以更快地使用鼠标来选择菜单, 当首次启动 Turbo C++ For Windows 时, SpeedBar 是菜单条下一组水平分布的按钮, 可以按照现在的布局来使用它, 或者把 SpeedBar 垂直地安放在 Turbo C++ desktop 窗口的左边, 也可以将其作为一个弹出模板放在屏幕上的任何地方。

在 SpeedBar 上有如下的按钮:



帮助(Help)



重新查找(Search again)



打开文件(openfile)














切换到剪贴板(Cut to Clipboard)



存储文件(Savefile)



拷贝到剪贴板(Copy to Clipboard)

- | | |
|---|---|
|  查找指定文本(Search for text) |  从剪贴板中拷入(paste from clipboard) |
|  取消命令(undo) |  查看包含文件(View include file) |
|  编译(compile) |  在project中增加项目(Add Item to project) |
|  Make |  从project中删除项目>Delete Item from project) |
|  编辑源文件(Edit Sourcefile) |  查看带有错误的文件(view file with error) |
|  退出Turbo C++ | |

SpeedBar 上的按钮代表菜单命令，它们是使用鼠标器的简便方法，就象组合键是使用键盘的简便方法一样。

通过点按鼠标器按钮来选择一个命令。如果点按 File|Open 按钮，则 Turbo C++ 的反应就跟用户选择了 File 菜单上的 Open 选择项一样。

SpeedBar 是上下文敏感的，它上面的按钮依赖于当前哪一个窗口是活动的窗口：这些窗口包括 Turbo C++ desktop 窗口、编辑(edit)窗口、工程(project)窗口和消息(Message)窗口。

SpeedBar 上的某些按钮有时会变暗，就象某些菜单命令一样。当按钮和菜单变暗时表示当前该按钮或命令不能使用。例如，如果当前剪贴板中什么都没有的话，那么 Paste 按钮就会变暗。

1.3 配置文件和工程文件

配置文件用来指定 IDE 如何工作，工程文件包含创建一个工程所需要的所有信息，但不影响 IDE 中的选项。

1.3.1 配置文件

配置文件名为 TCCONFIG.TC，只包含环境(或全局)信息，存放在 TCCONFIG.TC 文件中的选项包括：

- 编辑键和击键宏。
- 编辑模式的设置(如自动缩进，使用 tabs 等)。
- 鼠标器选项。
- 自动保存标志。
- 命令集。

当用户开始编程时，Turbo C++ 首先在当前目录中查找 TCCONFIG.TC 文件，如未找到则在含有 TCW.EXE 文件的目录中查找该文件，如果仍未找到该文件，则在含有

TCW.EXE 的目录中生成该文件。

1.3.2 工程文件

IDE 将创建一个程序所需的所有信息放在一个二进制的 project(工程)文件中, 该文件以.PRJ 为扩展名, 含有上述配置文件未涉及到的其它所有设置和选项, 它包括:

- 组成工程(project)的所有文件列表。
- 编译程序, 连接程序, Make 程序和库管理程序的选项。
- 目录路径。

此外, 工程文件还包含有关工程(project)的其它信息, 如: 显示在 project 窗口中的编译统计信息和程序依赖关系信息。

用户可以用以下几种方法调入工程(project)文件:

- 在 IDE 中用 Project|Open project 命令来调入工程文件。
- 当用程序管理器的 File|Run 命令启动 Turbo C++ 时, 键入 TCW 命令后再键入带有完整路径和.PRJ 扩展名的工程文件名。例如:

TCW C:\TCWIN\examples\myproj.PRJ

必须用.PRJ 扩展名来与源文件相区别。

- 如果当前目录中只有一个.PRJ 文件, 并且 IDE 设定该目录为本工程使用的目录, 那么就自动加载该文件。

如果在 Windows 3.0 的程序管理器上启动 Turbo C++, 该程序管理器便把含有 WIN.COM 文件的目录作为当前目录, 用户可以通过为每一工程生成一个图标, 而改变 Windows 的缺省设置, 当选择一个工程(project)图标时, 该工程(project)所在目录就变成当前目录。

1.3.2.1 工程(Project)目录

当某一工程文件是从某一目录中加载(不是当前目录), 当前的 DOS 目录就会设置到该 project 文件所在的目录, 这样就允许用户在定义工程时在 Options|Directory 对话框中使用相对路径, 在处理一个工程时可从一个驱动器转移到另一个驱动器或者从一个目录转移到另一个目录。

1.3.2.2 桌面文件(Desktop files)

每一个工程文件都有一相关的桌面文件(Prjname.DSK), 桌面文件含有相关的工程文件的状态信息。桌面文件包含以下内容:

- 工程中每一文件的有关信息(例如在工程某文件中的位置)。
- 各种输入框的历史列表(如: 搜索字符串、文件通配模式等等)。
- Desktop 窗口的布局。
- 剪贴板的的内容

可以通过用 Options|Environment|Desktop 来设置上面这些选项的具体值。

1.3.2.3 修改工程文件

由于每一个工程文件都有其自己的 Desktop 文件, 把一个工程文件修改为另一个工程文件, 相应地就要生成一个新的桌面文件, 在新的桌面的文件中, 可以改变整个窗口的布局。通过使用 Project|Open Project 并键入新的.PRJ 文件名, 就可以生成一个新的工程, 该工程的桌面文件继承了前面工程的桌面文件。当选择 Project|Close project 时, 就会调