



21 世纪计算机应用之窗

实用视窗操作

吕奇恩 曹 宪 编著
王寿芳 李文杰

科学出版社

21 世纪计算机应用之窗

实用视窗操作

吕奇恩 曹 宪 编著
王寿芳 李文杰

科 学 出 版 社

1996

(京)新登字 092 号

内 容 简 介

本书是作者多年从事国内外培训工作的经验总结。它以非专业性语言,全面讲述了视窗 Windows 的实际操作与应用。全书侧重于实际操作,引导读者一步步通过实践去学习使用计算机,对计算机的原理及繁杂的术语则不作过多的探讨。

本书第一作者曾在意大利 Olivetti 计算机总公司工作,并曾赴美国讲学。在长期的教学工作中深知,视窗这一软件使千百万人使用计算机成为可能,而视窗的应用在中国走向世界过程中将会起巨大作用。

本书面向广大电脑用户,外企工作人员,中专、职高以及非计算机专业学生。

21 世纪计算机应用之窗

实用视窗操作

吕奇恩 曹 宪

王寿芳 李文杰

责任编辑 张建荣

科学出版社出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

双青印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

*

1996 年 6 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

1996 年 6 月第一次印刷 印张: 9 1/4

印数: 1—5 000 字数: 215 000

ISBN 7-03-005282-X/TP·568

定价: 15.00 元

前 言

计算机这一高新技术的产物，其强大的功能以及给工作、生活带来的巨大便利已无可非议。但如何使之成为千家万户的日常生活伴侣，却决非一件容易的事。

为什么日本照相机能主宰世界相机市场？这是由于它的产品可以“即买即用”，而不论其使用者的国籍、种族、语言、年龄和文化程度如何。“即买即用”这一简单的哲理使日本的产品风靡世界，同时也给生产厂家带来了巨大的经济效益。

美国主宰着计算机这一高新技术领域。但是如何使计算机技术转化为生产力，就必须要走“即买即用”这一条路。随着计算机硬件技术的飞速发展，要使计算机更加容易被掌握和使用，其焦点就是人机对话方式。早期的人机交谈是通过键盘和显示器来实现的。它要求人们用键盘键入计算机能接受的命令，由计算机去执行命令，然后将结果显示在屏幕上。这样的 DOS 操作系统等于让用户去学习一门外语。这谈何容易。

Microsoft Windows 的推出，是人们在使计算机“即买即用”的方向上前进的关键一步。人们一旦熟悉了 Windows 的彩色屏幕和使用鼠标，则必然疏远了键盘。而输入光笔、扫描器、触摸式屏幕的相继问世，加上多媒体技术，使声像融为一体。一些专家预言，电脑将成为居首位的家用电器，其功能将远胜于电视机或录像机。

“视窗”Windows 软件的推广应用，使计算机的操作方式和软件程序设计发生了彻底的变革。不但与计算机有关的各类人员纷纷起来学习、利用和开发 Windows，而且使广大用户不必去学习计算机复杂的原理，不必记忆繁多的 DOS 命令，即不用学习另一门外语——计算机语言。在你购进计算机的那一天，即可使用它去工作和学习。

本书第一作者先后就读于北京师范大学物理系、北京大学计算机软件系、对外经济贸易大学中-意语言中心、意大利 Jesi 学院，并在意大利 Olivetti 计算机总公司工作，后赴美国工作讲学。作者深知计算机在发达国家中已是生活、工作必不可少的工具之一，就像中国的自行车一样普及，但即使在这样的发达国家中，懂得计算机原理的人也为数不多，而使用计算机的人数却难以统计。中国要走向世界，必须要有数以百万计的人用计算机去工作、学习和生活。而这一目标的实现在于“视窗”Windows 这一应用软件的普及。

参加本书编写的还有长期从事计算机教学的高级教师张沈光、曹佩芳、马英同志。

本书的姐妹篇《多媒体电脑操作》已在编写中，不久将会与读者见面。

作者

1996 年，北京

目 录

第一章 引言.....	(1)
1.1 计算机简介	(1)
1.2 Windows 简介	(1)
1.3 Windows 的基本操作	(2)
1.4 基本操作练习	(2)
1.4.1 启动 Windows	(3)
1.4.2 窗口简介	(3)
1.4.3 进入游戏	(3)
1.4.4 实际操作	(4)
第二章 Windows 的基本概念	(5)
2.1 窗口的组成和类型	(5)
2.2 对话框	(8)
2.2.1 对话框的结构	(8)
2.2.2 对话框选项的类型	(9)
2.3 寻求帮助	(12)
2.4 前台程序与后台程序	(12)
2.5 退出 Windows 返回 DOS	(13)
第三章 书写器	(14)
3.1 概述	(14)
3.2 启动书写器	(14)
3.3 移动插入点	(15)
3.4 输入文字	(15)
3.5 编辑功能	(15)
3.5.1 删除、插入、修改	(16)
3.5.2 标尺 (Ruler) 的使用	(16)
3.5.3 Paragraph (段落) 菜单	(18)
3.5.4 选择字体	(18)
3.5.5 文件分页	(20)
3.5.6 删除字符及文字块	(21)
3.5.7 块移动和拷贝	(22)
3.5.8 文件调用	(23)
3.5.9 打印文件	(23)
第四章 绘画软件	(25)
4.1 引言	(25)
4.2 启动绘画软件	(25)
4.3 绘画窗口概述	(25)
4.4 创作一幅简单图画	(27)

4.5	绘图工具	(27)
4.5.1	喷枪	(28)
4.5.2	文字工具——ABC	(28)
4.5.3	上色滚筒	(28)
4.5.4	画笔	(29)
4.5.5	直线	(29)
4.5.6	曲线	(29)
4.5.7	方框和方块	(30)
4.5.8	多边框和多边块	(30)
4.5.9	颜色擦除器与擦除器	(30)
4.5.10	裁剪工具	(32)
4.6	画面编辑	(34)
4.6.1	画面保存	(34)
4.6.2	绘图区大小的确定	(35)
4.6.3	移动大幅画面	(35)
4.6.4	观察全图	(36)
4.6.5	对裁剪区的编辑	(36)
4.6.6	创建自定色彩	(38)
4.7	在文字文件中插入图画	(38)
4.7.1	插入画面	(38)
4.7.2	编辑插图	(39)
4.8	打印图画	(39)
第五章	应用程序的基本操作	(41)
5.1	应用程序的种类和启动	(41)
5.2	同时运行两个程序	(42)
5.3	重新排列窗口和图标	(43)
5.4	应用程序间的信息传递	(43)
5.4.1	在 Windows 应用程序间传递信息	(43)
5.4.2	在非 Windows 应用程序间传递信息	(44)
5.4.3	对剪贴板的操作	(44)
5.5	File 菜单	(44)
5.5.1	创建一个新文件	(45)
5.5.2	打开文件	(45)
5.5.3	保存文件	(45)
第六章	程序管理员	(47)
6.1	概述	(47)
6.2	创建与删除程序组	(48)
6.2.1	新程序组的创建	(48)
6.2.2	删除程序组	(49)
6.2.3	更改程序组名字	(49)
6.3	对程序项的操作	(49)
6.3.1	创建新程序项	(49)
6.3.2	删除程序项	(50)

6.3.3	移动程序项	(50)
6.3.4	更改程序项特性	(51)
6.4	启动 Windows 时启动某应用程序	(51)
6.5	返回程序管理员窗口及退出	(51)
第七章	文件管理员	(53)
7.1	文件管理员功能	(53)
7.2	文件管理员程序的启动及窗口要素	(53)
7.3	文件的选取	(55)
7.4	改变当前驱动器	(56)
7.5	改变目录	(56)
7.6	打开多个目录窗口	(58)
7.7	显示不同的文件信息	(59)
7.8	目录窗口操作	(60)
7.9	文件和目录操作	(61)
7.9.1	移动文件或目录	(63)
7.9.2	拷贝文件或目录	(63)
7.9.3	删除文件或目录	(64)
7.9.4	更换文件名或目录名	(65)
7.9.5	文件属性	(65)
7.10	软盘操作	(65)
7.11	退出文件管理员程序	(66)
第八章	实用工具	(67)
8.1	计算器	(67)
8.2	日历	(74)
8.2.1	输入日程安排	(76)
8.2.2	翻阅日历	(76)
8.2.3	翻阅月历	(77)
8.2.4	设置闹钟	(77)
8.2.5	创立特定时间	(78)
8.2.6	打印日程	(80)
8.3	卡片文件	(81)
8.3.1	启动卡片文件	(81)
8.3.2	卡片文件的一般操作	(82)
8.3.3	编辑卡片	(83)
8.3.4	打印卡片	(84)
8.3.5	自动拨号	(85)
8.4	特殊字符表	(85)
8.5	时钟	(86)
8.6	便笺	(87)
8.7	声音记录器	(89)
8.7.1	声音文件操作	(89)
8.7.2	录制声音文件	(89)
8.7.3	编辑声音文件	(90)

8.8 媒体播放器	(91)
8.8.1 选定媒体设备	(92)
8.8.2 播放媒体文件	(92)
第九章 控制板	(93)
9.1 概述	(93)
9.2 更改系统时间和日期	(93)
9.3 选定国际设置	(93)
9.3.1 设置日期格式	(95)
9.3.2 时间设置	(96)
9.3.3 货币设置	(96)
9.3.4 数字格式设置	(96)
9.4 设置键盘速度	(97)
9.5 鼠标设定	(97)
9.6 设置窗口颜色	(98)
9.6.1 选择组合色	(98)
9.6.2 创作自己的配色方案	(98)
9.6.3 创立自己的调色板	(100)
9.7 布置窗口	(100)
9.7.1 选择图案	(101)
9.7.2 改变 ALT+Tab 键的功能	(101)
9.7.3 屏幕保护	(102)
9.7.4 选取壁纸图案	(103)
9.7.5 对图标的操作	(103)
9.7.6 调整网格间隔及边框厚度	(103)
9.7.7 调整光标闪烁率	(103)
9.8 安装设置驱动程序	(104)
9.9 音响设置	(104)
9.9.1 设置音响	(105)
9.9.2 打开或关闭音响	(105)
9.10 打印管理器	(105)
9.10.1 为打印机安装驱动程序	(105)
9.10.2 指定打印机联接端口	(107)
9.10.3 设置打印选项	(108)
9.10.4 选择计算机默认的打印机	(109)
9.10.5 删除已安装的打印机	(109)
9.11 打印管理器	(110)
9.11.1 查看打印队列状况	(110)
9.11.2 改变队列顺序、暂停及恢复打印	(111)
9.11.3 改变打印速度	(111)
9.11.4 显示打印管理器工作信息	(112)
附录 A Windows 键盘操作一览表	(114)
附录 B 汉字拼音输入法	(127)
附录 C 五笔字型输入法	(131)

第一章 引言

1.1 计算机简介

计算机已经成为人们经常谈论的话题之一。由于计算机更新换代的速度很快,即使是计算机专业人员,也很难跟上其飞速的发展。但其发展趋势大致有两个方面:其一是向高速度发展,其二是向大存储量方向前进。

所谓高速度,主要是指计算机的运算速度。运算速度的标志是计算机的心脏部分——中央处理器(简称CPU)的工作速度的快慢。它的型号已由最初8088,8086,80286逐步发展为80386,80486。然而今天人们谈论更多的却是它的新一代产品:Pentium(奔腾)。但是科研人员的目标已是第二代的Pentium PRO,其代号P6。它的问世将使第一代奔腾处理器中约310万个晶体管扩大为550万个左右,而其工作频率也由60M,133M向150M和250M方向扩展。美国Inter公司基本上可以做到在半年左右的时间内向世界推出其新一代的产品。正是由于运算处理器能力的提高,才使多媒体、音像功能、电子邮件、国际通讯网等等一系列功能进入实施阶段。

由于中央处理器功能、速度的提高,当它工作时,已无法和存取速度较慢的磁盘直接交换信息。一般讲,计算机预先把要处理的信息、数据由磁盘调入计算机内部的存储器(即内存)内,然后再由中央处理器和内存去交换信息,对之进行处理。其处理结果也先存入内存,再由内存转存到磁盘或输出到打印机去。这样大大提高了工作效率。所以计算机内存容量的大小是计算机另一个主要性能标准。目前个人计算机的内存容量已由原来的640K,1M,4M而扩展为8M或16M,最新Windows95版软件的标准内存则规定为16M。当你的计算机内存小于其标准内存值时,计算机运行时的速度就要减慢,或某些功能不能正常运行。

在其他方面,如多媒体、通讯网等功能卡也由分立形式而变为主机板上不可分割的一部分,而不是像目前插在计算机的扩充槽内。由于声音、图像功能的引入,计算机硬盘也由其原先40M,80M,100M的容量,扩展为几百M,1G并向更大的方向发展。软盘驱动器也由磁性材料的盘向激光盘方向转换。由于激光技术的引用,使得计算机在存取容量及存取速度上取得了飞速的进展。

1.2 Windows 简介

随着计算机技术的飞速发展,以及功能迅速提高,人们自然会想到它将要求操作人员具有较高的专业技能和专业知识。恰恰相反,随着其技术的发展,它对操作人员的计算机专业知识的要求越来越低,对计算机的操作则变得越来越容易。

Windows是一个窗口式的软件,它和DOS操作系统紧密配合,但它却把生硬的DOS命令,变成了一幅幅引人喜爱的图形、画面。通过各种窗口,成功地实现了人机对话。使人们

以谈话的方式去操纵计算机工作。Windows 具有如下优点：

1. 在 Windows 的控制下，计算机可以同时启动运行多个软件，并可随时迅速地由一个软件转换到另一个软件。也使各个不同软件间信息、数据的交换成为可能。如在书写的信件中插入由绘画软件生成的图画。

2. 所有 Windows 的软件（即各种应用程序）其操作方法基本相同，只要学会了 Windows 的基本操作，就可以充分利用 Windows 所提供的各种软件，也可以轻而易举地学会不同的专业性软件，如财会软件、统计软件等等。

3. Windows 能更充分地利用计算机的内存空间，使计算机功能得以充分发挥。

随着计算机硬件的发展，Windows 的版本不断更新，功能也不断增强，但其基本操作是一样的。在发达国家中，人们对 DOS 这一词已淡漠了。新一代人如中小学生已不太知道计算机在其发展的过程中还曾经历过这一阶段。他们只知道打开计算机，移动鼠标，点按鼠标上的按键，选择自己所需要的工具，就可以操纵这个高科技的产品。要充分发挥这一优点，鼠标是现代计算机不可缺少的一个附件。虽然在没有鼠标的情况下，你也可以使用键盘输入命令去操纵计算机，但这必然要使操作复杂得多。目前鼠标也由最初的一个按键发展为三个按键。

1.3 Windows 的基本操作

Windows 的基本操作，主要在于鼠标器的应用。鼠标器是一个可以握在手中的工具。它可以在桌面上自由移动。鼠标器上一般有 2 到 3 个按键，如果不做特别说明，本书中所提到的按鼠标键均指按鼠标器左侧的那个按键。鼠标器的主要操作术语如下：

操作名称	实际操作
鼠标光标	当鼠标在桌面上移动时，屏幕上有一箭头做相应的移动，通常是单箭头，但在某些特定条件下，可变为双箭头或十字状。
点按鼠标	移动鼠标，使鼠标光标移动到窗口的某一位置上或某图标上。按下鼠标键并迅速释放。
两次点按鼠标	移动鼠标，使鼠标光标移动到窗口的某一位置上或某图标上。快速连续两次按放鼠标键。
拖动鼠标	移动鼠标，使鼠标光标移动到窗口的某一位置上或某图标上，按下鼠标键不放，移动鼠标使光标到达一新位置后，释放鼠标键。

为了使某些专业人员能快速操作计算机，在本书中对某些主要功能操作，如何使用计算机键盘，以及组合键功能均列表以供参考。

1.4 基本操作练习

初次使用 Windows，不少人会有一种为难感，为了消除这一不必要的想法，在 Windows 中提供了两个小游戏软件。当你购买计算机时，销售商在计算机中安装 Windows 的同时，这两个小软件已被拷贝在机器硬盘中。这两个软件提供了许多操作技巧，如打开菜单、选择选项、移动窗口、人机对话、程序切换等等。它使计算机术语成为实际操作。很多人反对孩子

在计算机前玩游戏。但在发达国家中，教授计算机的第一步恰恰是游戏，在娱乐中，使人对计算机产生了好奇，感到了乐趣，而不再为那些抽象的定义而头痛。

1.4.1 启动 Windows

打开计算机电源，这时要稍稍等候，因为计算机要进行“自检”。即计算机自己检查其硬件是否有误，如一切正常，计算机将DOS调入内存中，这时屏幕上出现了DOS的提示符号C:。在其后面用键盘键入win，然后按Enter键，Windows的徽标会出现在屏幕上，计算机正在把必要的Windows程序调入内存。稍后出现如图1.1所示的Windows的窗口。在窗口内有一鼠标定位光标——箭头。



图 1.1

有些计算机可能由专业人员设置某些批处理程序，使计算机直接进入Windows，这一点以后将会详细论述。

1.4.2 窗口简介

在屏幕上我们可以看到窗口的四周是一个双线条的边框。窗口的最上方有一行标题条，标题条中间含有所打开的窗口的名字。其右边有一对三角形，一个向上一个向下，它可以使窗口“最大化”或“最小化”。其左边有一个含有一粗横线的方框——控制菜单图标，如果打开它可以看到一组控制命令。标题条下面就是菜单条，所谓菜单就是一组操作计算机的命令。窗口中有一个个不同图案的图标，一个图标即代表着一个应用程序。图标下有该图标的名字。窗口最下方的是组图标，它是一组应用程序的组合。如果一组图标被打开，你将看到一组有关的应用程序图标。

1.4.3 进入游戏

即使是成年人或工作人员，也不妨在学习Windows之前用10分钟做一个游戏。练习一下基本操作。要进入游戏，首先移动鼠标（这时不要按鼠标键），将光标移到窗口下方的Games

(游戏)图标上。两次点按鼠标键(即用食指快速按放鼠标左键两次)。稍后,以 Games 为题的一组游戏程序图标出现在屏幕上,如图 1.2 所示。

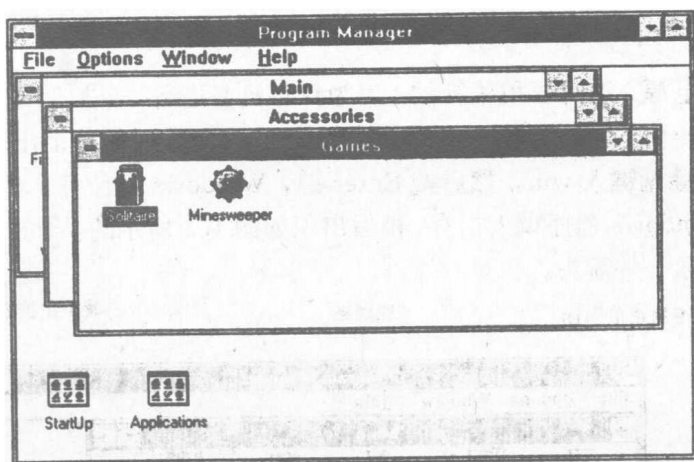


图 1.2

这时再一次移动鼠标,使光标指到其中之一的单人纸牌(Solitaire)图标上,两次点按鼠标键,一个扑克牌游戏出现在窗口内。

1.4.4 实际操作

游戏要求是将牌按红黑相间,由大到小的规则排列。如果碰上 A 如红桃尖,则可以移到窗口右上方的四个方块中的一个。如无法进行时,可到左上角的备用牌中提取要用的牌。如果要将某列上的红桃 4 移到另一列最下方的黑桃 5 上,首先移动光标,将光标移到红桃 4 上,按下鼠标键,拖动光标到黑桃 5 上,然后释放鼠标,则移动完成。如要到备用牌中提取牌,可将光标移到反扣的备用牌上点按鼠标,则牌翻转,如不是所需的牌可继续点按备用牌。在移动过程中,如果不是按规则移动,则释放鼠标后牌将退回原处。游戏结束后,可将光标移到窗口上面的菜单条中,在 Games 上点按鼠标键,这时会出现一个小菜单,上面有一列命令,将鼠标光标下移,光标移到你选中的命令上再次点按鼠标,则计算机执行这一命令。你可以选择 New 重新开始一个游戏,或退出游戏。在菜单条中还有其他的选项,它可以改变游戏的规则。你可以试一试,使游戏变得复杂有趣。

还有一个扫雷游戏(Minesweeper)。虽然游戏方式和规则不同,但其操作方法是相同的。当你初次学习 Windows 时,玩这两个游戏是必要的。用上 10 分钟,通过这两个游戏对 Windows 的操作做初步了解。

第二章 Windows 的基本概念

2.1 窗口的组成和类型

通过第一章的介绍和实际操作，我们对窗口有了一个基本的了解。在这个基础上我们再来讲述计算机 Windows 软件的基本概念和要掌握的技巧。

随着计算机的更新换代，Windows 的版本也不断更新，其功能不断增加，窗口的型式也将发生变化，但是如果掌握了基本概念和操作，在使用不同型号的计算机或不同版本的 Windows 软件时，将不会发生任何困难。

在第一次启动 Windows 时，如图 1.1 所示，程序管理员 (Program Manager) 将出现在屏幕上。Windows 用它来启动，并终止 Windows 的运行。它是 Windows 的主控程序。使用这个窗口，可以组织应用程序和启动某一应用程序使其运行。任何一个应用程序可以缩小为一个应用程序图标，如图 1.1 中的一个图标。反过来一个图标代表着一个应用程序。选取这个图标，就是启动这个应用程序。

在图 1.1 中程序管理员窗口内又包含了另一个窗口，其标题是 Main。有些书中称为“父窗口”，“子窗口”，有的书中称为应用程序窗口，文档窗口。不论给予它们什么名字，它们的功能是一定的。如用程序管理员 (Program Manager) 这样的窗口，它包含许多程序组图标，如图 1.1 下方的 Games (游戏) 就是一个组图标，当打开这个组图标窗口时，如图 1.2 所示，你将看到一组不同的游戏。Main 也是一个打开的组图标窗口，它里面包含着许多有用的实用程序图标。而实用程序图标则是每个图标对应一个应用程序。

每一个窗口都由不同的画面组成，其画面上的每一个标记几乎都是一种功能的指示器，其基本结构如图 2.1 所示。

1. 在窗口的最上方是标题条，其中间是目前窗口或应用程序的名字。如果有多个窗口打开，正在使用的窗口与其他窗口的标题条有不同的颜色或不同亮度，用来区别窗口的工作状态。如果窗口是一个文件，当它还没有被存盘时，经常有 (Untitled) 这个标志，作为窗口标题的一部分。

2. 当第一次启动任何一个 Windows 程序时，计算机都会自动为其选择一个位置，显示该程序的窗口。其位置和窗口大小，取决于目前屏幕上其他显示内容。一般讲其窗口总比屏幕要小。

为了操作方便，总想把某个窗口放大，或把暂时不用的窗口缩小。所以标题条的右端有一个含有向上三角形的方块——最大化按钮和一个含有向下三角形的方块——最小化按钮。如果想放大一个窗口，将光标移到最大化按钮处，点按鼠标，则使该窗口充满整个屏幕。这时你会发现最大化按钮已被一个向上和一个向下的双三角形取代，这个按钮称为恢复按钮。当用鼠标点按这一恢复按钮时，窗口还原为原来的大小。

如果用鼠标来点按向下的三角形——最小化按钮，窗口将缩小为一个图标，被自动放到

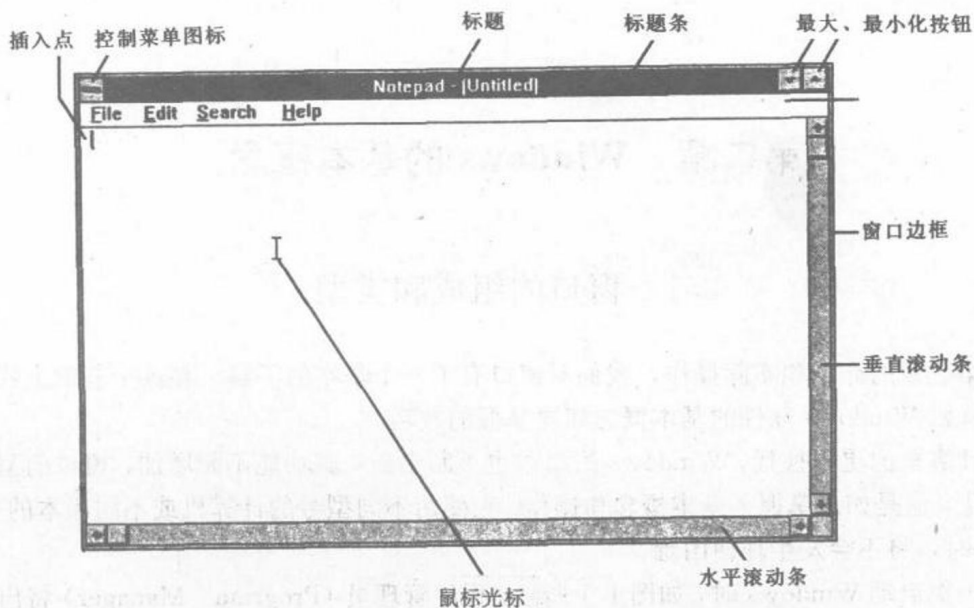


图 2.1

屏幕底端。这样它就会让出它所占用的空间。要把被最小化为图标的窗口恢复，可以用鼠标两次点按该图标。

注：最大化窗口还可以用鼠标两次点按标题条。在一个被最大化的窗口的标题条上两次点按则可以使之还原。

3. 在标题条的左端是一个控制菜单图标，用鼠标点按这一图标，你会发现有一个小窗口出现，称为下拉式菜单。其中包含 Move(移动)、Size(改变尺寸)、Minimize(最小化)、Maximize(最大化)、Close(关闭)和一个用来切换程序的命令 Switch To…。如果想执行某一操作，可在其命令上点按鼠标。而这两个动作可以简化为一个动作，即将光标移到图标上，按下鼠标不放，然后拖动光标到所需命令上，释放鼠标键，则该命令被执行。

4. 菜单条：在标题条下面的是菜单条。菜单条上有专门适用于该窗口的命令。其上面的每一个单词都代表着一组相关的命令。如果一组命令中有几个命令已变灰或用虚线表示，则说明在目前状态下，该命令不起作用。在菜单的下拉式窗口中每一命令前有选中标识符“√”。如果第一次点按该命令，则“√”出现，表示该选项被选中，如第二次点按该命令，则表示取消对该命令的选择。“√”选中标识符消失。

5. 滚动条：在窗口的右侧和下方各有一滚动条。如果文件太长或太宽，以致于显示区内无法全部显示该文件，则可利用垂直滚动条或水平滚动条，将所用部分调到显示区内。同时它还可以显示相对于文件全长和总宽的相对位置。

其滚动方式和具体操作如下：

滚动方式	操 作
向上移动一行	用鼠标点按垂直滚动条上端向上箭头
向下滚动一行	用鼠标点按垂直滚动条下端向下箭头

滚动方式	操 作
向左滚动一个字符	用鼠标点按水平滚动条左端向左箭头
向右滚动一个字符	用鼠标点按水平滚动条右端向右箭头
向上滚动约一屏	用鼠标点按垂直滚动条内可移动方块的上面
向下滚动约一屏	用鼠标点按垂直滚动条内可移动方块的下面
向左大范围滚动	用鼠标点按水平滚动条内可移动方块的左面
向右大范围滚动	用鼠标点按水平滚动条内可移动方块的右面
移动到特定位置	可用鼠标拖动方块到指定位置,即将光标移到方块上,按下鼠标键不放,移动鼠标将方块拖到指定位置后释放鼠标键

如果使用键盘,其滚动方式和对应的功能键如下:

滚动方式	功能键
向上滚动一行	按 Up 键
向下滚动一行	按 Down 键
向上滚动一屏	按 Page Up 键
向下滚动一屏	按 Page Down 键
向左滚动一屏	按 CTRL+Page Up 键
向右滚动一屏	按 CTRL+Page Down 键
移到行首	按 Home 键
移到行尾	按 END 键
移到文件开头	按 CTRL+Home 键
移到文件尾部	按 CTRL+END 键

6. 窗口的移动及大小的改变。除了可以最大或最小化窗口外,窗口的大小是可以随意变化的。将光标放到标题条上的任意一个位置,按下鼠标键,移动鼠标,把窗口拖到指定位置上后,释放鼠标键。

要改变窗口的尺寸,移动鼠标,将光标移到需要调整的边框上,这时光标变为双箭头图标,按下鼠标键,拖动边框到指定位置后释放鼠标键。也可以在窗口角处用同样操作同时扩大或缩小两条相邻的边框。

7. 图标:图标也有各种型式,如图 2.2 所示。在程序管理员的窗口内有两个打开的窗口,它们是辅助程序窗口和 Main 窗口。在两个窗口内有图形各异的图标,每一个图标对应着一个应用程序。而其下方的组图标却有可能相同,但它们代表着不同的有关程序组。为了区别它们,每个图标下都有一个注释。而图 2.3 下方的图标为文件窗口的图标。

随着计算机的发展,其功能不断增加,应用程序也不断增加,从而图标形式也越来越多。把图标和其注释结合起来,则可以避免出错。

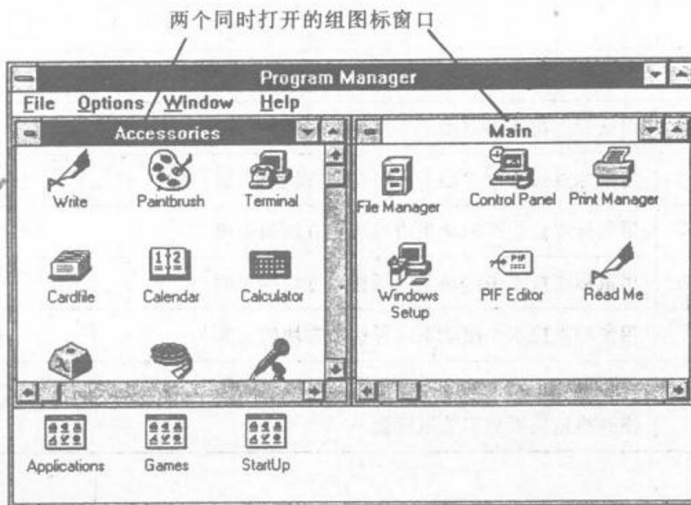


图 2.2

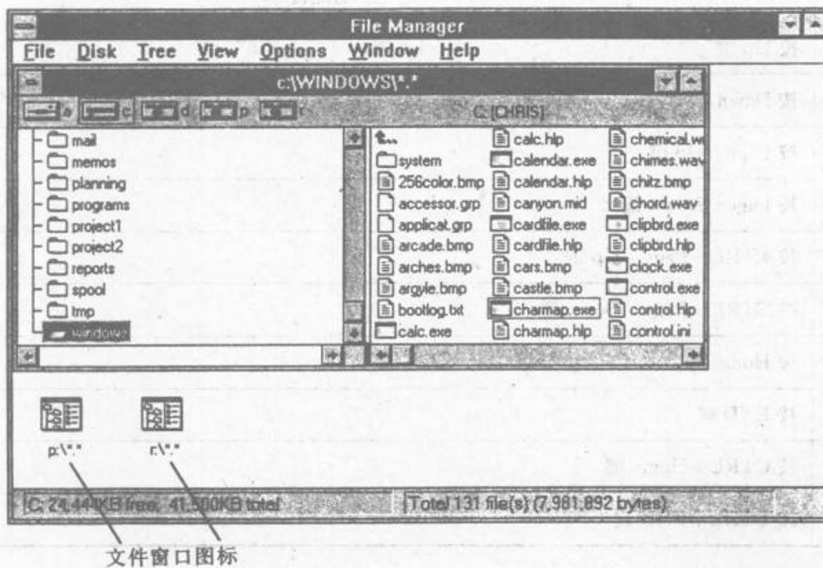


图 2.3

2.2 对话框

2.2.1 对话框的结构

在 Windows 的菜单上，某些命令的后面跟有省略号“...”。这表示，当选中该项命令后，将会出现对话框。如图 2.4 中的 Move...（移动）和 Copy...（拷贝）等命令。对话框是 Windows 用来获得更多的信息的一种方式。

对话框的大小是任意的，其中包含的内容也各异。例如在 File 菜单中选取 Open（打开文件）这一选项则会出现如图 2.5 的对话框。它包括让用户选择的文件名列表，文件存贮时所用的子目录，驱动器名，及一组以 .TXT 为扩展名的文件目录。

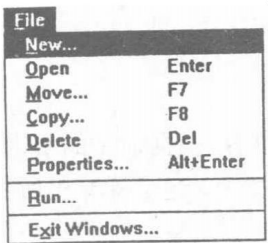


图 2.4

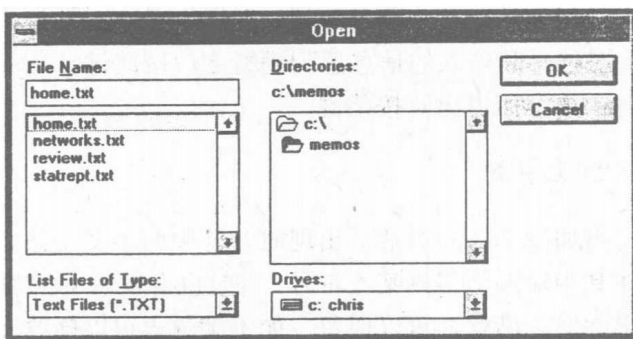


图 2.5

对话框的内容各不相同，但其结构基本相同。

2.2.2 对话框选项的类型

不同的对话框有不同的选择项，但其主要类型如下：

1. 命令按钮

一个对话框一般有一个或多个命令按钮。如图 2.5 中的 OK 按钮和 Cancel（消除）按钮。例如当一切信息输入后，确认要执行这一命令时，将光标移到“OK”按钮上，点按鼠标，则该命令被执行。如要消除这些选择，则用鼠标点按 Cancel 按钮，刚才的选项无效，对话框也随即消失。当你选中带有省略号“...”的命令按钮后，将打开另一个对话框。如带有两个大于号“>>”的按钮被选中后将扩大活动的窗口，以获得更多的信息。如某一命令窗口按钮变成浅灰色，则该命令在目前状态下无效。被选中的选项有一个深色的边框，如图 2.6 所示。

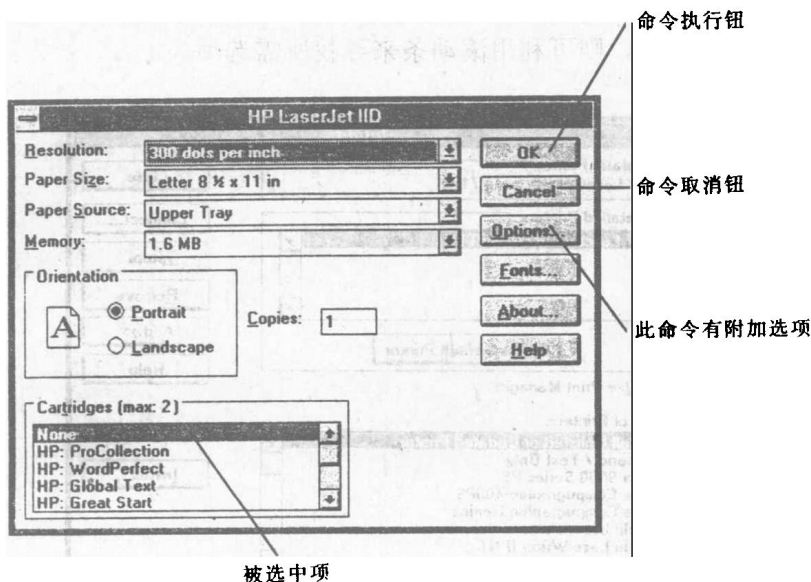


图 2.6