

PC

MAC

计算机

中学
试用
课本

中学《计算机》编写组

(第二册)

JISUANJI

河南科学技术出版社

中学试用课本

计 算 机

(第二册)

邵翔

中学《计算机》编写组

河南科学技术出版社

中学试用课本

计 算 机

(第二册)

中学《计算机》编写组

责任编辑 韩家显

责任校对 王艳红

河南科学技术出版社出版

郑州市农业路73号

邮政编码: 450002 电话: (0371) 5721450

郑州邙山书刊商标装潢厂印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 12.75 字数: 275千字

1998年9月第1版 1998年9月第1次印刷

印数: 1—30 000册

ISBN 7-5349-2223-2/G·652 定价: 8.50元

中学《计算机》(第二册) 审定、编写人员名单

审定委员会	靳建禄	汪伯英	戚建桩	田俊芳
	孙培山	陈达仁	陈广禄	时八槐
	孟宪平	史陵卫	赵三星	李志新
	陈嘉林	郭冠军	马文晓	赵德祥
	柴大本	李士仁	张守义	游新义
	申建勋	梁东文	王治祥	傅 静
编写组主编	张宣华	王 瑞	程 军	侯光林
	张朝晖	王永光		
编写组成员	张宣华	程 军	王 瑞	侯光林
	张朝晖	傅 静	王景义	吴 瑞
	张少华	王永光	赵 路	张俊峰

前 言

本教材根据国家教委最新颁布的《中小学计算机课程指导纲要（修订稿）》编写。在内容安排上突出了中学计算机教学的特点，深入浅出，易于理解。参与编写的人员均来自中学计算机教学第一线，有丰富的教学经验，因而编写的内容既符合指导纲要要求，又切合实际，实用性强，使学生能在轻松愉快的学习中掌握计算机基础知识和基本技能。

本教材共分两大部分：Windows 初步；数据库基础和程序设计。分别介绍了计算机基础知识、中文 Windows3.2 入门知识、汉字输入与中西文文字处理、计算机网络及多媒体、计算机病毒知识、数据库及 FoxBASE 知识。本书内容丰富、知识系统、语言通俗易懂，适合初学者阅读和使用。

参加本教材编写的人员有：张宣华、王瑞、程军、侯光林、张朝晖、傅静、张少华、王景义、吴瑞、王永光、赵路、张俊峰等，最后由张宣华、王瑞、程军、侯光林、张朝晖、王永光统稿。

本教材在编写过程中曾得到各级领导的大力支持，教育界的同行也提出了许多宝贵的意见和建议，在此谨表示衷心的感谢。由于时间仓促，加上水平所限，不足之处，恳请大家批评指正。

编 者

1998 年 6 月

目 录

第一部分 Windows 初步

第一章 计算机基础知识	(1)
第一节 计算机的发展及应用	(1)
一、计算机的发展简史	(1)
二、计算机的特点及应用	(2)
第二节 微型计算机系统的组成	(3)
一、计算机硬件结构及基本工作原理	(3)
二、计算机硬件构成	(4)
三、计算机软件	(6)
第三节 键盘指法和鼠标操作	(7)
一、键盘	(7)
二、鼠标的使用与维护	(7)
第二章 中文 Windows 3.2	(9)
第一节 Windows 的基础知识和基本操作	(9)
一、Windows 简介	(9)
二、窗口操作	(10)
三、菜单操作	(14)
四、对话框	(15)
第二节 程序管理器	(16)
一、程序管理器的作用	(16)
二、程序管理器的组成	(17)
三、程序管理器的启动和退出	(17)
四、程序组的操作	(17)
第三节 文件管理器	(20)
一、文件管理器的作用	(20)
二、文件管理器的组成	(20)
三、文件管理器的启动和退出	(20)
四、文件和目录的操作	(21)
五、目录窗口的使用	(22)
六、启动应用程序	(24)
七、磁盘管理	(25)

第四节 控制面板	(25)
一、打开控制面板	(25)
二、控制面板的组成	(26)
第五节 打印管理器	(30)
一、打印管理器的功能	(30)
二、打印管理器的使用	(30)
三、打印队列	(30)
第六节 画笔	(32)
一、打开画笔程序	(32)
二、画笔窗口的组成	(32)
第三章 汉字输入与中西文文字处理——书写器	(33)
第一节 汉字操作系统与汉字处理的基本概念	(33)
一、汉字操作系统	(33)
二、汉字处理	(34)
第二节 Windows 的汉字输入法	(34)
一、启动汉字输入法	(34)
二、汉字输入法的切换	(35)
三、输入法提示行	(35)
第三节 常用汉字输入法	(37)
一、国标区位输入法	(37)
二、拼音输入法	(38)
三、智能 ABC 拼音输入法	(38)
第四节 文字处理软件的功能特点	(39)
一、什么是文字处理软件	(39)
二、常用的文字处理软件	(39)
第五节 书写器简介	(40)
一、打开书写器	(40)
二、书写器窗口	(41)
三、建立文件	(41)
四、保存文件	(42)
五、打开文件	(42)
六、关闭书写器	(43)
第六节 基本的编辑方法	(43)
一、文字的输入	(43)
二、文字的两种输入状态	(43)
三、光标移动的方式	(43)
四、文字的删除和修改	(44)
五、文字的查找和替换	(44)

六、选定文本块和撤消选定	(45)
七、利用剪贴板移动、复制、粘贴文本块	(46)
第七节 排版及打印	(46)
一、字符格式化	(46)
二、段落格式化	(48)
三、文档格式化	(48)
四、标尺	(50)
五、文档打印	(50)
第四章 计算机网络与多媒体	(52)
第一节 计算机网络初步	(52)
一、网络的定义和功能	(52)
二、网络的组成和结构	(52)
三、Novell NetWare 网络操作系统	(53)
四、因特网	(64)
第二节 计算机多媒体技术	(66)
一、多媒体的特点与应用	(66)
二、多媒体计算机的配置	(67)
三、“CSC 电脑家庭教师”简介	(67)
第五章 计算机病毒简介	(70)

第二部分 数据库基础及程序设计

第一章 数据库基础	(71)
第一节 计算机数据管理系统常识	(71)
一、数据管理技术的发展历史	(71)
二、数据库管理系统及其数据模型	(72)
第二节 FoxBASE 简介	(74)
一、FoxBASE 基本情况	(74)
二、FoxBASE 的命令格式	(75)
三、FoxBASE 的文件管理	(76)
第三节 基本概念和常用函数	(77)
一、数据类型、常量、变量	(77)
二、运算符和表达式	(80)
三、常用函数	(82)
四、帮助信息的获得	(85)
第二章 数据库基本操作	(88)
第一节 数据库结构的建立及数据输入	(88)
一、数据库结构的建立	(88)
二、打开和关闭数据库	(90)

三、数据输入	(91)
第二节 数据库记录的显示和结构的修改	(95)
一、显示数据库记录	(95)
二、浏览数据库结构	(96)
三、修改数据库结构	(97)
四、复制数据库结构	(99)
第三节 数据库记录的定位	(100)
一、绝对定位	(101)
二、相对定位	(101)
三、条件定位	(101)
第四节 数据库记录的修改	(103)
一、记录的插入和删除	(103)
二、记录的编辑和修改	(105)
第五节 排序与索引	(108)
一、排序	(108)
二、索引	(110)
第六节 数据查询及统计	(112)
一、查询	(112)
二、数据统计	(115)
第三章 多库操作	(118)
第一节 工作区的选择	(118)
第二节 数据库的连接与更新	(119)
一、数据库的连接	(119)
二、数据库的更新	(120)
第四章 简单 FoxBASE 程序设计	(123)
第一节 程序设计基础	(123)
一、基本步骤	(123)
二、流程图的画法	(124)
第二节 命令文件的建立和执行	(125)
一、命令文件的建立	(125)
二、命令文件的执行	(126)
第三节 基本输入输出	(127)
一、数据输出	(127)
二、数据输入	(128)
第四节 屏幕控制与屏幕输入输出格式控制	(132)
一、屏幕控制	(133)
二、屏幕输入输出格式控制	(134)
三、应用举例	(138)

第五节 程序的转向.....	(141)
一、简单选择转向.....	(141)
二、多项选择转向.....	(145)
三、应用举例.....	(148)
第六节 程序的循环.....	(152)
一、循环命令.....	(152)
二、循环条件的设置.....	(153)
三、多重循环.....	(156)
第七节 过程及过程调用.....	(160)
一、过程及过程文件.....	(160)
二、过程文件的打开与关闭.....	(162)
三、过程调用.....	(162)
四、全局变量与局部变量.....	(163)
第八节 屏幕菜单程序的设计.....	(166)
第五章 结构化程序设计.....	(169)
第一节 结构化程序设计简介.....	(169)
一、好程序的标准.....	(169)
二、结构化程序的基本结构.....	(169)
三、结构化程序的特点.....	(170)
四、结构化程序的设计方法.....	(170)
第二节 综合程序举例.....	(172)
一、功能模块的划分.....	(172)
二、建立数据结构.....	(172)
三、绘制程序流程图.....	(173)
四、编写程序.....	(173)
五、上机运行.....	(180)
第三节 FoxBASE 程序的调试	(181)
一、调试的一般过程.....	(181)
二、程序调试的常用技巧.....	(181)
附录一 FoxBASE 常用命令	(184)
附录二 FoxBASE 常用函数	(188)

第一部分 Windows 初步

第一章 计算机基础知识

第一节 计算机的发展及应用

一、计算机的发展简史

1. 人类早期使用的计算工具

早期的计算工具主要是人类自身的某些器官（如手指、脚趾）或周围可数的物体（如石子、绳结、小棒）。这些工具一般用来计数。经过加工制造出的较早的计算工具是我国早在唐代就出现的算盘。算盘的发明为世界科学技术的进步作出了巨大的贡献，目前算盘仍在世界上许多国家和地区广泛使用着。用算盘能快速进行加、减、乘、除等运算，即使在普遍使用了计算器的今天，仍能显示出它独到的优点。随着生产和科学研究的发展，计算工作日趋复杂，于是人类发明了越来越先进的计算工具，如对数计算尺、机械式计算机等等。

但以上种种计算工具仍不能适应现代科学技术发展的要求，主要矛盾是：

（1）运算量愈来愈大，人工难以完成。如人造卫星、导弹轨迹的计算往往需要几十万甚至几百万个数据，运算公式复杂，人力无法完成。

（2）不能满足精度要求。计算尺只估计 3 位有效数字，常用的算盘只有 13 档，两个 5 位数相乘就无法计算。

（3）速度慢。气象“日预报”如用手摇计算机或电动计算机计算，需要一二个星期，预报就成了“记录”了。

（4）除了计算以外，还要求解决工业的自动控制、经济管理、文字翻译、图书检索等问题。

总之，科学的发展，产生了计算工具更新换代的需求。研制自动化计算工具的第一人是英国的查尔斯·巴贝奇（Charles Babbage, 1791—1871）。他用了几十年的时间设计了一台分析机，准备用刻有数字的轮子来存储数据，通过齿轮的转动来进行计算，用齿轮构成的装置来传送数据，用穿孔卡片输入程序和数据，用穿孔卡片和打印机输出计算结果。由于当时的技术条件所限，这台分析机未能制成，但巴贝奇的设计思想是不朽的，它与现代计算机的设计思想完全吻合。

2. 电子计算机的诞生

1943 年，由美国军事部门出资在宾夕法尼亚大学开始了第一台电子计算机 ENIAC

的研制工作。这台计算机在1945年12月投入运行,到1946年2月正式交付ENIAC,用了18 000个电子管,1500多个继电器,占地170平方米,重30吨,耗电150千瓦,每秒可进行5000次运算。

3. 电子计算机的发展与类型

从第一台电子计算机诞生到现在,无论在技术上、性能上,还是在应用方面,计算机的发展都是非常迅速的。据国外报道,电子计算机每五至八年运算速度就提高10倍,而体积和成本却降低1/10。电子计算机的发展经历了电子管、晶体管、集成电路、大规模和超大规模集成电路等四代的变化。在这个过程中,电子计算机不仅在体积、重量和消耗功率等方面显著减小,而且在软件技术方面有了极大的发展,在功能、运算速度、存储容量和可靠性等方面都得到了很大的提高,操作也更加方便。

电子计算机可分为巨型机、大型机、中型机、小型机、微型机等。它们之间的区别,一般说来主要是运算速度、存储容量以及体积的不同。我们平常所说的计算机主要是指PC机即个人计算机,是微机的一种。

二、计算机的特点及应用

1. 电子计算机的特点

电子计算机是人类发明的一种信息处理工具,与传统的处理方式相比,它有以下几个重要的特点:

(1) 处理速度快:我国研制的“银河I”巨型计算机每秒能进行10亿次运算,更高速的巨型计算机的运算速度已经达到每秒上千亿次,速度慢的微型计算机,每秒也能进行数十万次运算。

(2) 计算精度高:即使最低档次的微型计算机,也可以输出小数点后9位有效数字,使计算结果精确到十亿分之一。当然利用现代的计算机程序设计技术,可以使计算结果得到任意位数的精确。

(3) 具有记忆能力:计算机一般都有很大容量的存储器。一片直径不到14厘米的薄薄的软磁盘上,可以存储几万到几十万字的一本书中的全部内容。现在计算机硬磁盘的容量更是大得惊人,一般的计算机所用的硬盘容量都在1G(约 10^9)个英文字符以上(一个汉字占两个英文字符的空间)。而且,人脑在记忆时,会由于某些原因发生差错,而计算机记下的内容却可以丝毫不差地随时重现出来。

(4) 逻辑判断能力:能进行逻辑判断,并根据判断的结果自动决定以后执行的命令。

(5) 高度自动化:使用者把程序输入后,计算机就在程序的控制下完成全部计算并打印出计算结果,而不需人的干预。

2. 电子计算机的用途

随着电子计算机的迅猛发展,计算机的应用已经走向普及,在社会的各个领域发挥着其不可替代的作用。

计算机的应用大体上分以下几个方面:

(1) 科学计算。例如人造卫星轨迹的计算、水坝应力的计算、房屋抗震强度的计算、天气预报的数据汇总等。1948年,美国原子能研究中有一项计划,要作900万道运算,需要由1500名工程师计算1年。当时利用1台初期的计算机,只用150小时就完成了。

(2) 自动控制。计算机经常用于连续不断地监测、控制整个实验或生产过程。例如,在化学工业领域,可以用计算机通过检测设备随时收集有关气体、液体等原料或产品的流量、压力、温度等参数的信息,一旦某些参数值偏离了预定的标准,计算机就会立即指挥气泵、液泵、阀门、加热装置等设备做出相应的调整,使原料或产品的参数达到预定的标准值,从而使生产过程得到及时的控制。又如,巡航导弹的计算机存储器中存放着到达攻击目标沿途的地形图,导弹飞行时,计算机根据飞行方向、速度等参数进行计算,随时确定自身的位置,并根据地形图及时调整导弹的飞行高度以避免山峰、建筑物等。飞抵预定目标时,计算机会指挥引爆装置启动从而摧毁目标。

(3) 事务处理。例如学生考试成绩的处理、会计账务处理、人事档案管理等。

(4) 计算机辅助设计。例如小到服装设计、机器零件设计,大到汽车、船舶、飞机、建筑物等大规模工程的设计,利用计算机辅助设计可以大大提高工作效率和保证工作质量。

(5) 信息检索与传输。例如在现代化图书馆里,读者已不必像过去那样根据分类卡片去找所要借阅的图书,而只需把书名输入计算机,计算机就会在屏幕上显示出书名、作者、出版者、出版日期、内容摘要、分类号、索书号以及这本书在书库中的位置等信息,读者可以很快找到所需的图书。通过局域网络可以互连一所学校、一个工厂里所有的计算机,达到信息的共享,通过因特网又可以在“高速公路”上遨游世界了。

(6) 辅助教学。电脑家庭教育能使你把全国名牌教师请到家里,轻轻松松背单词,使你的英文水平提高一个档次。现在多媒体电子教学正以其特有的魅力冲击着传统的课堂教学。

(7) 辅助决策。例如,有的医院把著名医生的行医经验存入计算机,病人就医时,把症状输入计算机,计算机会自动依据所存储的“经验”为病人诊断病情、打印医嘱、开出处方,使病人得到正确的治疗。股票分析系统可以让你准确地把握投资。

(8) 文化娱乐。多媒体技术的发展,又为计算机的应用拓宽了广阔的领域。你可以通过电脑播放CD、VCD,通过电脑看电视,在电脑上玩游戏,进行音乐创作。未来的游戏小说在文本的基础上配上流动的画面或旁白,使小说成了你的一个交谈者,甚至在阅读时,你的举动可以使故事按照完全不同的线索发展下去,你的参与也可以决定最后的结局。

第二节 微型计算机系统的组成

一、计算机硬件结构及基本工作原理

1. 计算机的基本结构

计算机由五部件组成:

(1) 输入设备。用来将原始数据和处理这些数据所用的程序输入到计算机中去的设备。如键盘、鼠标、扫描仪等。

(2) 存储器。用来存放原始数据和处理这些数据所需的程序以及运算的中间结果和

最终结果的设备。如磁盘、光盘等。

(3) 运算器。对数据进行算术运算和逻辑运算的部件，一切运算都是通过运算器自动完成的。

(4) 控制器。控制整个计算机自动地协调一致地工作。

(5) 输出设备。把计算机处理结果转换成人或机器能接受的信息。如显示器、打印机、绘图仪等。

2. 计算机工作的基本原理

将要处理的数据通过输入设备存入计算机的存储器，在控制器的控制下，运算器从存储器里取出数据进行“加工处理”，其结果放入存储器，待接到控制器发出的输出信号之后由输出设备输出结果。这相当于人处理一个问题的过程，人用眼、耳或感觉器官的感觉从外界获得信息，存入大脑（输入、存储），经过大脑的处理之后（运算），用语言表达或用手写成文字的东西（输出）。当然，整个过程离不开大脑的统一指挥（控制）。

二、计算机硬件构成

硬件是计算机实实在在的东西，看得见摸得着的物理实体。从外观看，一般微机由显示器、主机、键盘、鼠标等4部分组成，如图1.1.1所示。

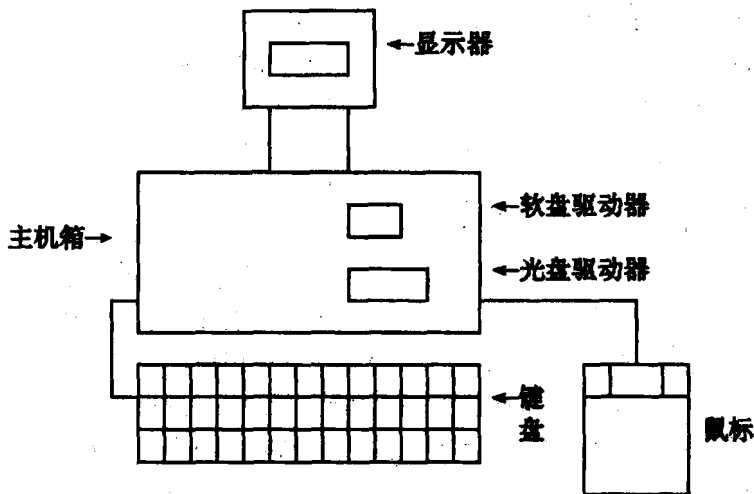


图 1.1.1 微机硬件构成

1. 显示器

相当于电视的设备，用来显示字符、图形或图像，背面有电源线和信号线与主机相连，控制面板上还有各种调节按钮，可调节主画面亮度、大小及上、下、左、右移动。显示器也有彩色与单色之分，通常称为彩色显示器和单色显示器。

2. 主机

主机从外观看就是一个主机箱，前面板包含软盘驱动器、光盘驱动器和一些指示灯及开关，背后是和其他设备相连的电缆线及电源线。机箱里面主要有电源、主板、显示卡、硬盘等，如果是多媒体计算机，机箱里还会有声卡，联网的计算机还有网卡。

主板是主机的核心部件，其上两个较重要的部件是中央处理器CPU和主存。CPU是

微机的运算与控制中心，被称为计算机的大脑，目前大部分采用美国英特尔（Intel）公司生产的型号为 80486、80586 和 Pentium CPU。衡量 CPU 速度的标志是它的主频，主频越大，速度越快。主存是安装在主板上的存储器，它由随机存储器 RAM 和只读存储器 ROM 组成。一般说微机的内存是指 RAM 而言，其大小可为 1MB、2MB、4MB、8MB、16MB、32MB、64MB 等。对一台机器而言，内存当然是越大越好。

3. 显示卡

它是机箱内支持显示器工作的一个部件，它是插在主板上的，向外有与显示器相连的接口。连进，只要将显示器信号电缆插入此口即可。

4. 电源

它是微机的核心，它有很多的接口分别与主板、软盘驱动器、硬盘驱动器、光盘驱动器等相连，给其供电。

5. 软盘、硬盘和光盘

软盘、硬盘和光盘都是计算机的存储器。软盘和硬盘是由磁性材料制作的。所谓“软”、“硬”指的是制造材料的不同，硬盘用金属作片基，软盘是用塑料作片基。要注意的是，软盘必须插入计算机的软盘驱动器才能使用，就像磁带必须插入录音机的磁带盒里才能放出声音一样。

目前微机所配的软盘驱动器有以下两种：

(1) 5.25 英寸驱动器，适用于 1.2MB 软盘。

(2) 3.5 英寸驱动器，适用于 1.44MB 软盘。

硬盘和硬盘驱动器是合二为一的，一般固定在主机箱内。它与软盘相比，具有存储信息量大、速度快等优点，但软盘便于携带，两台机器主要是通过软盘进行信息交换。

6. 键盘

键盘是微机最重要的输入设备。我们把键盘上的键分成四个部分：打字机键盘、功能键、光标控制键和数字键。

(1) 打字机键盘

空格键：按下此键，它会把一个空白格送给计算机，在屏幕上光标向后移动一位。

CapsLock：大写锁定键。与其相对应的是在键盘的右上角有一个 CapsLock 灯，按此键一次可使灯由灭变亮或由亮变灭，灯亮时为大写锁定状态，输入的英文字母为大写，灯灭时为小写。

Shift：换档键。当处于大写锁定状态时，按下此键并同时按字母键，则输入变为小写；相反若处于小写状态，按下此键并同时按字母键，则输入变为大写。键盘有很多键，一个键有两个键名，单独按下这些键，则输入为键名下面的那些字符，若按下 Shift 不放再按这些键，则输入为键名上面的那些字符。

Ctrl 键和 Alt 键：这两个键总是和其他键同时使用，以完成某些功能。如：Alt 和 F1、F2 等键同时使用为输入法转换。Ctrl 和 C（或 Break）同时使用可强制程序中断执行。

Enter：回车键。常用来告诉计算机开始执行某项工作；在进行文字输入时此键为换行键。

Backspace：按一次它可删除光标左边的一个字符，同时光标左移。

Tab: 跳格键。按一次它可使光标右移一个跳格位置。一般跳格位设为 8 个字符。

(2) 功能键: F1~F12 再加上 Esc 键, 共 13 个键, 其具体功能在不同的软件里有不同的定义。

(3) 光标控制键

PrintScreen: 屏幕打印键。同时按下 Shift 键和 PrintScreen 键, 将会把屏幕上显示的内容打印出来。

ScrollLock: 屏幕锁定键。按下此键屏幕停止滚动, 直到再次按此键为止。

Pause: 暂停键。按下此键可使程序暂停执行, 或屏幕暂停滚动, 直到按下其他的键为止。

Del: 删除光标处的字符。

Home 和 End: 分别将光标移到本行的开始和末尾。

PgUp 和 PgDn: 分别使屏幕向上和向下滚动一屏。

↑ ↓ ← →: 使光标沿箭头方向移动一格。

(4) 数字键盘: 键盘右边的小键盘。按下 NumLock 键, 键盘右上角的灯亮, 此为数字状态, 这时键的功能为输入数字和运算符号。当再按一下 NumLock 键, 指示灯灭, 这时处于光标控制状态, 编辑键起作用。

7. 鼠标

它是一种点输入设备, 移动鼠标会使屏幕上的箭头发生移动, 选取图标按键执行。鼠标应将其连接到主机背面的串行口插座 COM1 和 COM2 上, 并需要有相应的鼠标 (MOUSE) 驱动程序支持才能工作。

三、计算机软件

1. 计算机软件的概念

软件是完成某种特定功能的计算机指令的集合, 即计算机程序。初学者要注意正确理解以下两个关系:

(1) 软件与硬件的关系。硬件必须在软件的支持下才能运行, 没有软件的计算机什么事也不能干。

(2) 软盘与软件的关系。有人认为软盘就是软件, 硬盘就是硬件, 这是不对的, 软盘和硬盘都是计算机的存储器 (硬件), 它们是计算机软件的载体。

2. 计算机软件的分类

软件一般可分为两大类: 系统软件和应用软件。系统软件是为了管理计算机系统的各种资源并为计算机使用者提供方便的一类程序。如 DOS、Windows 等操作系统都是最常用的系统软件, 任何应用软件必须在系统软件的支持下才能运行。应用软件是用户利用计算机及其所提供的各种软件所编制的、用来解决具体应用问题的程序, 如各部门的工资管理、人事管理、财会管理、档案管理等软件都属于应用软件。

第三节 键盘指法和鼠标操作

一、键盘

1. 正确的姿势

- (1) 身体应保持笔直，稍偏于键盘方向。
- (2) 将全身重量置于椅子上，坐椅的高度要便于手指的操作，两脚平放。
- (3) 两肘轻轻贴于腋边，手指轻放于规定的字键上，手腕平直。人与键盘的距离，可通过移动椅子或键盘的位置来调节，以调节到人能保持正确的击键姿势为好。
- (4) 显示器应在键盘的正后方，放输入原稿前，先将键盘右移5厘米，再将原稿紧靠键盘左侧放置，以便阅读。

2. 正确的键入指法

- (1) 基准键位：基准键位如图 1.1.2 所示。

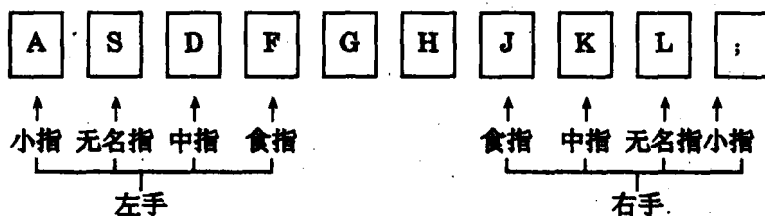


图 1.1.2 基准键位图

(2) 字键的击法：

- ①手腕要平直，手臂要保持静止，全部动作仅限于手指部分。
- ②手指要保持弯曲，稍微拱起，指尖后的第一关节微成弧形，分别轻轻地放在字键的中央。
- ③输入时，手抬起，只有要击键的手指才可伸出击键。击毕立即缩回，不可用摸触手法，也不可停留在已击的字键上。

(3) 空格的击法：右手从基准键上迅速垂直上抬，大拇指横着向下一击并立即回归，每击一次输入一个空格。

(4) 换行键（回车键）的击法：需要换行时，用右手小指击一次 RETURN 键，击后右手立即退回原基准键位。

3. 键盘指法分区

键盘的指法区如图 1.1.3 所示，凡两斜线范围内的字键，都必须由规定的手的同一指管理，这样，既便于操作又便于记忆。

二、鼠标的使用与维护

1. 鼠标的选择

鼠标种类虽然很多，但其基本设计变化不大。因此，鼠标的选择一般仅从它的大小、外形、颜色、按钮数目、操作手感以及价格等方面来考虑。