

FoxPro GET 字段对象控制

梁翎 (中科院兰州文献情报中心 730000)

在 FoxPro 屏幕设计中,为了使屏幕显示符合通常使用习惯,经常需要使用各种控制、按钮等。FoxPro 提供的这类控制包括复选框、隐藏按钮、列表、下拉菜单、压入按钮、单选钮、数码器以及文本编辑区域。

大多数控制用不同形式的 @ ...GET 建立。文本编辑区域用 @ ...EDIT 建立。发出 READ 或 READ CYCLE 激活各种控制。以下说明每个 FoxPro 控制及其使用。

1. 复选框

在 FoxPro for MS-DOS 屏幕上,复选框是一对方括号,右边为一串文字,提示复选框控制什么。例如:[X] Tax Exempt。

在 FoxPro for Windows 屏幕上,复选框是一个方框,右边是一个带热键(下划线字母)的说明文字。例如:☐ Tax Exempt。

当复选框被选,则在方括号或方框中显示 'X'。要建立一个复选框,则必须包括 FUNCTION 子句、PICTURE 子句或两者同时包括。FUNCTION 子句或 PICTURE 子句包括指定复选框的特殊代码 *C。一个 GET 只可以建立一个复选框。

例子:

```
STORE 1 TO choice
@ 2,2 GET choice FUNCTION '*C Tax Exempt'
READ

STORE 1 TO choice
@ 2,2 GET choice PICTURE '@*C Tax Exempt'
READ

STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '*C' PICTURE 'Tax Exempt'
READ

***** Check box with hot key and disabled key
STORE 1 TO choice
@ 2,2 GET choice FUNCTION '*C' PICTURE '\\Tax \\Exempt' DEFAULT .T.
READ
```

2. 隐藏按钮

隐藏按钮是桌面、主 FoxPro 窗口或用户定义窗口中一个可选和选中的矩形区域。可使用 @ ...GET 将字符放入矩形隐藏按钮中。当选择一个隐藏按钮,则按钮中的字符置高亮度。

要建立隐藏按钮,则必须包括 FUNCTION 子句、PICTURE 子句或两者。FUNCTION 或 PICTURE 子句中包括指定隐藏按钮的特殊代码 *I。

例子:

```
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '*I ::::' SIZE 2,4,1
READ

STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice PICTURE '@*I ::::' SIZE 2,4,1
READ
```

```
***** FUNCTION and PICTURE clauses together
with Disabled invisible buttons
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '*I' PICTURE ' :\\::\\:' SIZE 2,4,1
READ
```

```
***** Valid DEFAULT clauses
STORE 3 TO button
@ 5,0 GET choice FUNCTION '*I ::::' DEFAULT button
READ
```

3. 列表

列表是一个垂直的方框,其中是选项列表,通常在其右边有一个滚动条。列表通常用于显示目录、文件或字段,以便从中选择。要选中一个项目,将光条或鼠标移至所选项目上,按 Enter 键或双击鼠标即可。

滚动条允许用鼠标快速通过项目,并在列表中提供一个指示当前位置的图示。另一种在列表中快速移动的方式,是按 Home 键到第一个项目,按 End 键到最后一个项目。即使列表中没有包括滚动条也可以使用该方法。

建立列表必须包括 FUNCTION ' &T' 或 PICTURE ' @ &T'。

程序例子:(略)

4. 下拉菜单

下拉菜单是一个包括一组选项的矩形框。当选择一个下拉菜单,则 FoxPro 显示选项列表,该选项列表在 FUNCTION 或 PICTURE 中指定。

建立下拉菜单必须包括 FUNCTION 子句、PICTURE 子句或两者。FUNCTION 或 PICTURE 子句包括有指定下拉菜单的特殊代码 ^。要建立出现在下拉菜单列表中的选项,则在 ^ 之后紧跟用分号分隔的选项列表。

例子:

```
@ 4,2 GET choice FUNCTION '^ Cash;Charge;Net 30;Net 60'
READ
```

```
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice PICTURE '@^ Cash;Charge;Net 30;Net 60'
READ
```

```
***** FUNCTION and PICTURE clauses together
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '^ ' ;
PICTURE ' Cash;Charge;Net 30;Net 60'
READ
```

```
***** Popup with hot keys and disabled popup
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '^ <Cash;Cha<rges;Net 30;\\Net '
READ
```

5. 压入按钮

在 FoxPro for MS-DOS 屏幕上,压入按钮显示为左右尖括号的文本字符串。例如: < OK >

在 FoxPro for Windows 屏幕上,压入按钮显示为一个凸起

的长方形框。例如：

```

  ┌───┐
  │ OK │
  └───┘

```

要建立压入按钮则必须包括 FUNCTION 子句、PICTURE 子句或两者。FUNCTION 或 PICTURE 子句包括有压入按钮指定代码 * 和单个压入按钮提示文本。例子：

```

STORE 1 TO choice
@ 2,2 GET choice FUNCTION '* OK:Cancel' SIZE 1, 8
READ

```

```

STORE 1 TO choice
@ 2,2 GET choice PICTURE '@* OK:Cancel' SIZE 1, 8
READ

```

```

**** Disabled push button
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '* \OK:Cancel'
READ

```

```

**** Defines OK button as default push button
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '* \!OK:Cancel'
READ

```

```

**** Defines Cancel push button as escape push button
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '* OK;\?Cancel'
READ

```

```

**** Buttons with Combined Characteristics
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '* \!\OK;\?\Cancel'
READ

```

6. 单选钮(或无线按钮)

如其名称所示,单选钮有点像汽车收音机按钮,即选中一个按钮则释放先前选择。按钮中的黑点指示当前选择。

在 FoxPro for MS - DOS 屏幕上单选钮形状如下：

(.) Apples () Apricots

在 FoxPro for Windows 屏幕上单选钮形状如下：

⊙ Apples ○ Apricots

按钮右边的文字串被称为提示。该提示文字由 FUNCTION 或 PICTURE 子句指定。要建立一组单选钮,则必须包括 FUNCTION 子句、PICTURE 子句或两者。

FUNCTION 或 PICTURE 子句包括有单选钮指定代码 * R。要建立单选钮提示,包括 * R 紧跟一系列用分号分隔的提示。每个提示建立一个按钮。

例子：

```

STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '*R Apples:Apricots:Lemons:Oranges'
READ

```

```

STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice PICTURE '@*R Apples:Apricots:Lemons:Oranges'
READ

```

```

**** Hot keys and disabled radio button
STORE 1 TO choice
@ 4,2 GET choice FUNCTION '*R' ;
PICTURE '\<Apples:A\<pricots:\<Lemons:O\<Oranges'
READ

```

```

**** Effect of DEFAULT and SIZE
CLEAR
@ 5,5 GET choice FUNCTION '*R' ;
DEFAULT 'Apples' SIZE 1,10,1
READ

```

7. 数码器

数码器是 FoxPro for Windows 中独有的控制,它可以使你在文本框中“旋转出”一组数值。单击上下箭头更改数值。也可以直接输入值到数码器文本框中。数码器中的值被存储到内存变量、数组元素或字段中。

在 FoxPro for MS - DOS 中使用数码器形式建立一个数值 @ ...GET 编辑区域。必须用键盘将数值键入到编辑区域中。步进值、上下限值以及 FONT 和 STYLE 子句被忽略。

以下例子为内存变量 MCHOICE 定义一个数码器。该数码器按 1 递增,下界为 -5,上界为 24,初始值显示 3。

```

@ 2,2 GET mchoice SPINNER 1, -5, 24 DEFAULT 3

```

要建立数码器必须包括 FUNCTION 子句、PICTURE 子句或两者。FUNCTION 和 PICTURE 子句控制在文本框中如何显示和编辑。

8. 文本编辑区域

文本编辑区域是一个矩形区域,其中可以修改或输入文本。输入的文本保存到内存变量、数组元素或字段中。所有标准 FoxPro 编辑特性像裁剪、拷贝和粘接在文本编辑区域中都适用。

文本编辑区域通常用于修改备注字段和较长字符字段。

注意,不像其他 FoxPro 控制(复选框、单选钮或压入按钮,...),这个命令在其语法中使用 @...EDIT 而不是 @...GET。

例子：

```

**** Editing region with right justified text
STORE 'This will be edited' TO text
@ 4,2 EDIT text FUNCTION 'J' SIZE 5,50
READ

```

```

**** Valid DEFAULT clauses
@ 5,0 EDIT text DEFAULT 'This will be edited' SIZE 5,50
READ

```

所有字段对象都可以使用屏幕生成器(Screen Builder)来建立数据输入屏幕,此时则不必使用命令来建立控制,屏幕生成器会自动产生建立控制的命令。