

Лабораторная работа № 8-9

Тема : Создание FOX – меню различных видов.

Цель работы: 1. Изучить команды для создания FOX-меню.

2. Изучить свойства различных видов FOX-меню.

Литература:

1. Омельченко Л. Д. Шевякова, Visual FoxPro 9.0 Санкт-Петербург, 2009
2. Т.В.Мухина, Visual FoxPro 9.0 Санкт-Петербург, 2009
3. В.Клепинин, Т.Агафонова, Visual FoxPro 9.0 Санкт-Петербург, 2008
4. Голицына О.Л., Максимов Н.В., Попов И.И. Базы данных Учебное пособие. М.Форум -Инфра-М,2009
5. Фуфаев Э.В., Фуфаев Д.Э. Базы данных.Учебное пособие.М. Издат.центр «Академия», 2006

Теоретические сведения

Световое меню – это перечень элементов меню, один из элементов которых подсвечен (выделен цветом). Выбор элемента пункта меню осуществляется с помощью щелчка левой кнопки мыши или, после установки на него курсора, нажатием клавиши Enter. Световое меню, как правило, накладывается «вторым слоем» на имеющееся изображение. После удаления меню с экрана, восстанавливается первоначальный вид экрана.

Меню типа FOX активны *только во время работы программы*. Меню этого типа всегда вырабатывают числовой код, который фиксирует выбор пользователя. Далее этот числовой код анализируется и выполняется необходимое действие в базе данных. После первого выбора из меню, оно удаляется из оперативной памяти. Поэтому для организации следующего выбора надо программу меню заново загрузить в оперативную память.

Существует три вида FOX меню.

1. Простейшее LIGHTBAR – меню.

Меню произвольной формы, т.е. любой пункт меню может быть выведен в любое место экрана. Направление обхода пунктов меню произвольное. Команды для создания LIGHTBAR меню.

а) Описание и использование пункта меню.

@ <Y, X> PROMPT <выр. C1> [MESSAGE <выр. C2>]

Команда выводит на экран строку с надписью <выр. C1>. Если указана опция MESSAGE <выр. C2>, то в последнюю строку экрана выводится комментарий <выр. C2> к пункту меню.

б) Фиксация выбора пользователя.

MENU TO <переменная>

Команда запоминает в <переменная> номер выбранного пункта меню.

в) Перенаправление комментария к пункту меню.

SET MESSAGE TO [<выр. N> [LEFT | RIGHT | CENTER]]

Если эта команда указана перед командой **@ <Y, X> PROMPT . . .**, то комментарий к пункту меню направляется вместо последней строки экрана в строку с номером <выр. N> .

2. Вертикальное POPUP меню.

POPUP меню представляет собой прямоугольную область, состоящую из строки заголовка и произвольного количества строк пунктов меню. Для создания вертикального меню используются следующие команды.

а) Описание прямоугольной области меню.

@ <Y, X> MENU <имя массива>, <выр. N1> [, <выр. N2>] [TITLE <выр. C>] где

- <имя массива> - имя одномерного массива, который содержит названия пунктов меню (до 50-ти символов);
- <выр. N1> - число пунктов меню (до 128);
- <выр. N2> - число одновременно отображаемых на экране пунктов меню (до 17).

б) Фиксация выбора пользователя.

READ MENU TO < переменная>

Команда сохраняет в < переменная> номер выбранного пункта меню.

3. Двухуровневое PULLDOWN меню.

PULLDOWN меню представляет собой строку, состоящую из пунктов меню. При выборе любого пункта из строки меню, открывается вертикальное меню, где пользователь уточняет свой выбор. Для создания меню используются следующие команды.

а) Описание строки меню.

MENU BAR <имя массива>, <выр. N> где

- <имя массива> - имя двумерного массива, описывающего пункты меню;
- <выр. N> - общее число пунктов меню.

б) Описание вертикального (вспомогательного) меню.

MENU <выр. N1>, <имя массива>, <выр. N2> [, <выр. N3>] где

- <имя массива> - имя одномерного массива, описывающего пункты меню;
- <выр. N1> - номер элемента главного меню, который будет вызывать данное вспомогательное меню;
- <выр. N2> - число пунктов вспомогательного меню;
- <выр. N3> - число одновременно показываемых пунктов меню.

в) **Фиксация выбора пользователя.**

READ MENU BAR TO <пер. 1>, <пер. 2> где

- <пер. 1> - переменная числового типа, содержащая выбор пользователя из главного меню;
- <пер. 2> - переменная числового типа, содержащая выбор пользователя из вспомогательного меню.

Вопросы для самопроверки.

1. Укажите особенности меню типа FOX.
2. Укажите особенности произвольного LIGHTBAR – меню.
3. Укажите команды создания вертикального меню типа FOX.
4. Укажите команды создания горизонтального меню типа FOX.
5. Укажите порядок создания двухуровневого меню типа FOX.

ЗАДАНИЕ

В соответствии с индивидуальным заданием создать :

Простейшее LIGHTBAR – меню

1. Создать программный файл **Mymenu1.PRG**
2. Организовать меню на два пункта – ПУНКТ1 и ПУНКТ2 в пятой строке с 15 позиции.
3. Предусмотреть фиксацию **второго** пункта меню
4. В качестве комментария к ПУНКТУ1 – ‘первый пункт’; к ПУНКТУ2 – ‘второй пункт’
5. Сохранить файл. Запустить на выполнение.
6. Убедиться, что файл есть на диске (и не один!)

Вертикальное POPUP меню.

1. Создать программный файл **Mymenu2.PRG**
2. Объявить одномерный массив **Myarr** для трёх элементов **СИМВОЛЬНОГО** типа **DIMENSION Myarr (3) as Character**
3. Присвоить значения элементам массива
4. Вывести значения элементов массива на экран
5. Запустить программу на выполнение
6. Последнюю строку программы закоментировать (*)
7. Описать прямоугольную область меню, для **3-х пунктов**, с **3-мя** отображаемыми и с заданием заголовка меню – **МОЁ МЕНЮ**
8. Предусмотреть фиксацию **второго** пункта меню
9. Сохранить файл. Запустить на выполнение.
10. Убедиться, что файл есть на диске (и не один!)

Двухуровневое PULLDOWN меню

1. Создать программный файл **Mymenu3.PRG**
2. Задать двум числовым переменным значение =1, двум переменным =2, двум переменным =3
3. Объявить двумерный массив **Myarr2** для **девяти** элементов **СИМВОЛЬНОГО** типа
4. Присвоить значения элементам массива
5. Описать строку меню (**MENU BAR**) для **3-х** пунктов меню
6. Объявить одномерный массив **Myarr1** для **трёх** элементов **СИМВОЛЬНОГО** типа
7. Присвоить значения элементам массива
8. Описать вертикальное (вспомогательное) меню (**MENU**) для **3-х** элементов **главного меню**, которые будут вызывать данное вспомогательное меню; задать **вспомогательное меню** для **3-х пунктов**, и для **3-х одновременно показываемых** пунктов меню – **поочерёдно!!!**.
9. Предусмотреть фиксацию **первого, второго и третьего** пунктов меню (**READ MENU BAR TO**), **поочерёдно. Использовать числовые переменные заданные вначале программы!!!**
10. Сохранить файл. Запустить на выполнение. Убедиться, что файл есть на диске (и не один!)

Составить отчет

1. Меню произвольного вида (LIGHTBAR) и сохранено в программном файле (текст) _____ :
2. Вертикальное POPUP-меню и сохранено в программном файле (текст) _____ :
3. Двухуровневое меню и сохранено в файле (текст) _____ :