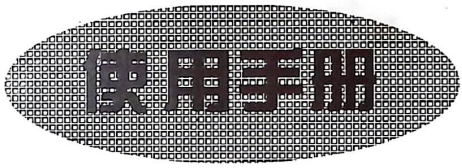
SUBOR
小霸王

SB-2000系列多媒体学生电脑



中山市小霸王电子工业有限公司

特别提醒！

1、使用手柄玩游戏时，请拔下鼠标。

2、插拔游戏卡时，请关闭电源。

3、磁盘驱动器工作（指示灯亮）时，请勿插拔磁盘。

4、请勿在高温和潮湿环境下使用本机。

前　言

现代文明的一个重要标志是计算机科学技术日新月异的发展。计算机已逐步进入了人们生活的各个领域。二十一世纪将是一个高度信息化的时代。

计算机与中小学教育有机结合，以计算机为核心的信息技术对各级各类学校教育的逐步渗透是当今世界教育改革的一大趋势。随着改革与开放的深入和教育改革的深化，我国中小学计算机教育将步入一个新的发展阶段。配合国家的基础教育，让青少年朋友从小学会电脑操作和各种电脑知识，用电脑学习功课及其他各种知识，将来成为国家建设的栋梁之才，是小霸王公司全体员工的不懈追求，也是我们的立业之本。

多年来，小霸王学习机和学生电脑以其功能齐全、品种多样、价廉物美、使用方便等多种优势在国内赢得了广阔的市场，得到了广大用户的支持和信赖。为此，我们对支持小霸王事业发展的广大用户表示由衷的感谢！

计算机软硬件技术的不断更新换代，给我们学生电脑也提出了许多新的要求，促使我们不断改进学生电脑的功能。SB－2000 系列多媒体学生电脑就是小霸王公司为了适应时代发展的需要而研制成功的最新型的多媒体学生电脑。SB－2000 系列是全国率先采用 UM6576 芯片的学生电脑，它的强大功能和优势是现在市场上任何一种学习机或学生电脑无法相比的。

SB－2000 系列可以说是完全 PC 化的学生电脑：主机板采用超大规模的集成电路，性能稳定可靠；采用国际通用的 PC 机键盘和鼠标；它具有完备的 DOS 操作系统；SB－Win98 仿真 Windows 95，在学生电脑上首次推出多任务图形窗口操作系统；语音由原音直接合成，标准、清晰。

软件是电脑的灵魂，小霸王公司将继续遵循“寓教于乐”的软件开发宗旨，根据中小学的教学需要，不断推出大量的知识性、教学性、趣味性强的系统软件和应用软件，让小霸王多媒体学生电脑成为一个具有丰富知识源泉的电脑世界。广大的中小学生朋友可在这个属于自己的电脑世界里自由翱翔：学习电脑知识，学习功课，练习学打字，进行文字处理，学画画，欣赏音乐，学程序设计，学下棋，玩游戏等等。

小霸王伴随中小学生朋友的成长已走过了多年的历程，您们的信任和支持是我们事业发展的力量源泉。小霸王的全体员工将一如既往地为我国电脑教育事业作出不懈的努力，与广大中小学生朋友携手共同走向辉煌的二十一世纪。

中山市小霸王电子工业有限公司
国防科工委指挥技术学院　联合研制

小 霸 王

SB2000系列多媒体学生电脑

使用手册第一分册

系统功能与随机软件介绍

目　　录

前　言

第一章 和电脑交朋友

第一节　电脑的发展简史 ……1

一、　第一代计算机(1946－1957) ……1

二、　第二电子计算机(1958－1964) ……1

三、　第三代电子计算机(1965－1970) ……1

第二节　电脑的组成部分和工作原理 ……2

一、　电脑的组成部分 ……2

二、　计算机的原理 ……4

第三节　电子计算机的特点与应用 ……4

第二章 进入小霸王电脑世界

第一节　SB－2000 系列的功能和特点 ……5

第二节　SB－2000 系列的配置 ……6

第三节　安装您的电脑 ……7

第四节　让电脑开始工作 ……9

第五节　让电脑为您服务 ……10

第六节　全新的 SB－2000 系列磁盘软件 ……11

第七节　养成良好的习惯 ……12

第八节　爱护您的电脑 ……13

第三章 遨游小霸王电脑世界

第一节　轻轻松松学打字 ……14

第二节　少儿英语图解字典 ……19

第三节　诗词鉴赏 ……21

第四节　做个小管家 ……22

第五节　神奇画笔 ……25

第六节　计算器 ……31

第七节　便捷的 EDIT 文本编辑器 ……32

第八节　休闲时刻 ……36

第四章 SUBOR－WPS 使用指南

第一节　SUBOR WPS 的基本概念和启动 ……42

一、　WPS 简介 ……42

二、　WPS 的启动 ……42

1.　启动 ……42

2.　主菜单 ……44

3.　输入法的安装、卸载与切换 ……46

第二节 WPS 的编辑方法
一、 基本概念 …… 47
1. 文件名: …… 47
2. WPS 尺寸规定: …… 47
3. 屏幕及状态行: …… 48
4. 控制命令: …… 48
5. 硬空格: …… 48
6. 软空格: …… 48
7. 硬回车: …… 49
8. 分页符: …… 49
9. 软回车: …… 49
10. 结束符: …… 49
11. 标尺: …… 49
12. 光标: …… 50
13. 插入/改写状态: …… 50
14. 块: …… 50
15. 句: …… 51
16. 控制符: …… 51
17. 行、列号: …… 51
18. 编辑命令使用方法: …… 51
19. 光标移动 …… 52
二、编辑环境介绍
1. 文件操作 …… 53
2. 块操作 …… 55
3. 删除 …… 56
4. 光标 …… 56
5. 寻找 …… 57
6. 打印 …… 60
7. 版面 …… 63
8. 其它 …… 66
第五章 与计算机交谈
第一节 计算机语言和计算机程序 …… 69
第二节 计算机中数的表示 …… 69
第三节 F－BASIC 的基本特点 …… 70
第四节 SUBOR F－BASIC 系统 …… 71
第五节 运行 SUBOR－FBASIC …… 71

第一章 和电脑交朋友

电脑是电子计算机的通俗叫法。人们之所以称之为“电脑”是因为它具有与其他任何机器相区别的“思维”功能。电脑能够摸拟甚至替代人类的部分脑力劳动。

自 1946 年第一台计算机在美国诞生，短短的几十年时间里，使这个古老的世界发生了令人不可思议的变化，计算机成了现代文明社会的一大支柱。现代社会里，计算机的应用非常广泛，人类生活的各个领域都有了计算机的介入。人们生活的每一天无不与计算机在打交道。因此，懂计算机常识和计算机基本操作已经成为现代人必须具备的一种文化修养。

在这一章里，我们将揭开电脑的神秘面纱，和大家介绍电脑的发展、电脑的基本结构、电脑的工作原理以及电脑的应用。

第一节 电脑的发展简史

世界上第一台电子计算机叫埃尼阿克(ENIAC)，它是美国的一个武器试验场为了满足导弹的计算需要于 1946 年由宾夕法尼大学莫尔电工学院与阿伯丁弹道研究所合作研制成功的。这台庞然大物，重量达 30 吨，共用一万八千多个电子管，每小时耗电 150 度。这台计算机每秒钟可进行五千次的运算。

从 1946 年至今，电子计算机由于采用的元器件不同而经历了四代。

一、第一代计算机 (约 1946－1957)

第一代电子计算机采用电子管作为主要元器件，如 ENIAC 使用了 1800 个电子管。一个电子管就象一个电泡，通电就发热。这种计算机体积大、耗电多、价格贵、可靠性差。

第一代计算机主要用于数值计算。

二、第二代电子计算机 (约 1958－1964)

1957 年，电子计算机发展到第二代，这一代计算机主要以晶体管为元器件。晶体管的体积和耗电量只有电子管的百分之一，而性能却提高了十倍。

第二代计算机不仅用于数值计算，还能用于许多事务数据处理，并且被逐渐用于工业控制。

三、第三代电子计算机 (约 1965－1970)

第三代计算机是从 1965 年开始的，它采用了集成电路。所谓集成电路，是将晶体管、电阻、电容等电子元件构成的电路微型化，并集成在一块如同小指甲大小的硅片上。用集成电路做的电子计算机，其体积和功率损耗减小、可靠性提高、运行速度加快。

第三代计算机不仅被用于科学计算、文字处理，还用于企业管理、自动控制、

城市交通管理等各个领域。

四、第四代电子计算机（约1970年以后）

1972年前后，电子计算机进入第四代，采用了集成度更高的大规模集成电路或超大规模集成电路，这不仅使电子计算机微型化，而且提高了性能，降低了价格，为其广泛应用创造了条件。

第四代电子计算机在办公室自动化、电子编辑排版、数据库管理、图象识别、专家系统、计算机网络化等领域开始大显身手。



图 1-1-1 电子管



图 1-1-2 晶体管



图 1-1-3 大规模集成电路

计算机发展的总趋势是智能化、多媒体化、网络化。新一代计算机，也就是人们所说的第五代计算机将是智能化的多媒体计算机，它不仅具有学习、联想和推理的能力，还可以像人的眼、耳、鼻一样直接接受文字、图形和照片，感觉声音和气味等。人们还可以用日常用语和计算机进行交谈，听取计算机作出的各种意见和建议等。

第二节 电脑的组成部分和工作原理

一、电脑的组成部分

人类处理信息一般是用眼、耳、鼻、皮肤等器官取得信息的。信息在人的大脑中得到处理和保存。人又通过语言、动作、表情将信息输出。人们取得信息、处理信息、输出信息的过程都是由大脑控制的。与此相似，计算机是一种信息处理机。计算机的工作过程，就是取得信息、处理信息、输出信息的过程。这与人的活动过程极为相似。电子计算机由以下五个部分组成：输入设备、输出设备、存储器、控制器、运算器。

1. 输入设备

输入设备的功能是将人们能识别的各种信息(如文字、数字、声音、图画、数据、程序等)转换成计算机能接受的信息，并传送到计算机中去。最常用的输入设备是键盘。鼠标器、操纵杆也是常见的输入设备。

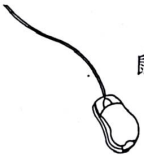


图 1-2-1 鼠 标

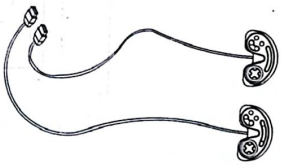


图 1-2-2 操纵杆

2. 输出设备

输出设备的功能是将计算机处理后的信息转换成人们能识别的信息，并将这些信息输送给使用者。

最常用的输出设备是显示器，通常计算机都使用专门的显示器。显示器与普通电视机的最大区别是有较高的分辨率、有较大的对比度。

为了永久地保留信息，就需要使用打印机等输出设备。目前大多数的打印机都有图形打印功能，有些打印机还配有不同字体的汉字库，供大家选用。

输入设备与输出设备被统称为外部设备。

3. 存储器

存储器相当于人的大脑的记忆部分，它被用来存放各种程序与数据。存储器可以分为内存储器和外存储器两类。内存储器简称内存，它被用来存放当前使用的程序和数据，它的容量有限，但存取速度快。目前，计算机的内存储器都由集成电路组成。外存储器简称外存，用来存放暂时不用的程序和数据。它的存储容量可以不断增大，存取速度较慢。外存储器主要有硬磁盘、软磁盘、光盘等。

4. 控制器

控制器是计算机的指挥、控制中心。控制器从内存储器中取得命令和数据，并根据每个命令的要求向计算机的各个部分发出控制信号，协调计算机各个组成部分的工作。

5. 运算器

运算器是计算机执行算术运算、逻辑运算的主要部件，还可以存放少量的中间运算结果。

通常运算器与控制器被合成在一块集成电路的芯片上。这块集成电路芯片叫中央处理器。

人们习惯于把内存储器、运算器、控制器统称为计算机的主机。

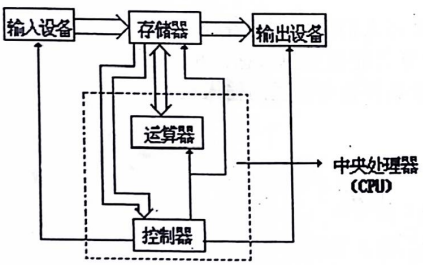


图 1-2-6 计算机基本结构 （图中双线表示数据线，单线表示控制线。）

二、计算机的工作原理

要使计算机能够按照人们的要求工作，人们就得用计算机语言告诉计算机要做些什么事，按什么样的步骤去做，以及要处理哪些数据等。这个过程我们称之为编程。

有了计算机可以执行的程序，操作人员就可将程序通过输入设备送入存储器中，计算机在控制器的统一管理下，按照程序规定的步骤执行相应的运算操作，最后将处理结果通过输出设备输出。输入计算机的程序不同，计算机就可以完成不同的任务。

下图是计算机解题过程和人用算盘解题过程的比较。



图 1－2－7

第三节　电子计算机的特点与应用

一、计算机的特点

1. 运算速度快

计算机的运算通常以每秒钟做加法运算的次数来表示。目前巨型机的运算速度已达几百亿次。一般的微型机也可达每秒钟几千万次。

2. 计算精度高

计算机的精度通常用数据中有效数字的位数来表示，有效数越多，精度越高。一般的计算机可以有十几位有效数字。

3. 具有记忆和逻辑判断能力

计算机的存储器能够存储大量的信息。一张 3.5 英寸 1.44MB 的软磁盘可以存储 72 万字的内容；一张普通的光盘可以存储约 1000 本各 30 万汉字图书的内容。

计算机具有逻辑判断能力，可以对条件是否成立，若干组字母、汉字是否相同，图象是否相同等作出“是”或“否”的判断，并能依据判断的结果决定下一步进行的工作。

4. 高度自动化

利用计算机解决问题时，人们启动计算机输入编制好的程序后，计算机可以自动执行，一般不需要人直接干预运算、处理和控制过程。

二、计算机的应用

目前，计算机被广泛地应用到生产、科研、教育、航空、军事、气象等领域，越来越发挥着重要的作用。

在我们日常生活中，到处可以看到计算机的影子。比如，老师用计算机进行辅助教学；学生们用计算机做作业、玩游戏；作家用计算机写文章；售货员用计算机算帐；音乐家用计算机作曲；银行用计算机来完成存取款业务；工程师用计算机设计图纸等等。

第二章 进入小霸王电脑世界

电脑应用于教学，是信息社会发展的需要。电脑教学将打破单一的传统式课堂教学模式。多媒体电脑在帮助学生学习功课、开掘智力、培养能力、开拓视野等方面越来越发挥着重要的作用。当您身边拥有一台小霸王 SB－2000 多媒体学生电脑，那是件值得庆贺的事。拥有它，您就比别人多了一份优势，多了一份实现自己理想的希望。

第一节 SB－2000 功能与特点

一、机型设计

SB－2000 系列采用两种机型设计：一种是分体机 〖SB－2000(I)型〗，另一种是合体机 SB－2000(II)型〗。分体机将键盘与主机及 3.5 寸的软盘驱动器分开。合体机将主机、键盘及 3.5 英寸的软盘驱动器合为一体。

SB－2000 系列键盘是国际最新设计的高质量的人体工学键盘，美观大方，富有时代感。

注：为了说明方便，以下有关说明中，不管是分体型的还是合体型的小霸王多媒体学生电脑机，一律简称为 SB－2000。

二、主机配置

SB－2000 以 UM6576 芯片作为中央处理器，采用超大规模的集成电路。与 6561 相比，运行速度更快、色彩更丰富、兼容性更强。

内部配置 512K 内存和 512K 显存，极大提高了运行速度。内建 BIOS 程序，使软件扩展功能更加强大。

三、语音

语音采用两种方式，一种是美国德州仪器有限公司的；另一种是 PCM 语音。SB－2000 首次在学生电脑上实现 PCM 语音，使语音效果更加逼真、柔和、清晰。

四、完备的 DOS 操作系统

SB－ DOS 系统，具备了 DOS 的基本操作功能，在这里您可以学到有关 DOS 命令的基本操作。值得一提的是，象 DOS 操作系统一样，SB－DOS 具有自动批处理功能；另外 SB－DOS 还可以在 EDIT 进行纯文本编辑打印。

五、仿 Windows 95 的 SB－Win98 多任务图形窗口操作系统

SB－Win98 为用户提供了一个多任务图形窗口操作环境，直观、形象化的图形窗口方式，使操作过程简便、快捷，富有极强的趣味性。可为中小学生朋友以后学习 Windows 这一多任务窗口操作系统打下坚实的基础。

第二节　SB－2000 系列的配置

一、主机

SB－2000 采用的是超大规模集成电路，对各种系统设备采取优化设计，采用了主机一体化的组合方式，即将电路板和有关的输入、输出设备集中在一块。这给用户提供了极大的操作方便。

主机又分为分体式和合体式两种款式。

主机所配备的键盘是国际最新款式的、标准的 101 人体工学键盘，美观大方、手感丰富、击键灵活。

主机内含小霸王游戏机。键盘上的标准 60 针插槽，支持 8 位游戏卡。在小霸王 SB－2000 磁盘驱动器中，同样可以玩 8 位磁盘游戏。相对于游戏卡，磁盘游戏软件的价格更加低廉。

二、磁盘驱动器

SB－2000 配备标准的 3.5 英寸的软盘驱动器，支持 1.44M 高密磁盘。

三、鼠标

SB－2000 配备标准鼠标接口，鼠标可在 PC 机使用。

四、外接设备

SB－2000 采用家用电视机为显示终端。可配接 EPSON－1600K 打印机。另系统可根据用户的需要外挂多种打印驱动程序，因而可以配接不同的打印机。这样使打印功能更加完善。

注：打印机的驱动程序必须由小霸王公司提供。

五、输入输出辅助设备

9 伏稳压电源一个；RF 射频线一根；主、副手柄一对。

六、随机系统软件和附送软件

SB－2000 内存 SB－DOS 操作系统，在 SB－DOS 挂接了《EIDT》编辑器。直接

外挂 SB－Win98 多任务窗口操作系统。在 SB－Win98 系统里，又自带了《计算器》《电子琴》；《卡拉 OK》；《音乐欣赏》；《指法训练》；《英文打字》；《中文打字》。应用软件及《挖地雷》；《接龙》；《C3 游戏》三个程序项。

SB－2000 除内挂的系统软件和应用软件外，另外还附送了以下软件：

《诗词鉴赏》；《少儿英语有声图解词典》；《家政管理》；《WPS》；《SUBOR－FBASIC》；《文件管理器》。

七、随机资料

提供《使用手册》；《用户指南》各一本；《用户保修卡》一份。

《使用手册》对学生电脑系统及随机软件作了详细的说明。

《用户指南》则对指法练习、汉字输入技术、F－BASIC 等方面给用户以理论上的阐述和指导。

八、售后服务

小霸王公司在全国各大城市都设有销售联保点，如消费者购买的产品出现故障，可到就近的联保点去修理。对于偏远地区或去联保点不方便的用户，可直接与我公司的售后服务部通过写信咨询、电话联系或寄回我公司售后服务部修理。

第三节　安装 您的电脑

一、基本步骤

1. 取出与安装有关的配件与设备；

2. 用射频线将电脑的 RF 插孔和电视机的天线相连接起来；

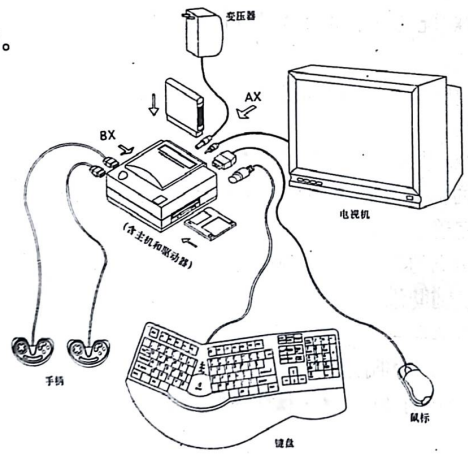
3. 将接好的变压器电源线插孔插入电脑的 DC 插口；

4. 打开接好电源的电视机，将频道调到 11 频道或相应的频道，再将电视机调到 TV 方式；

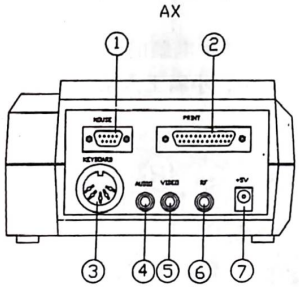
5. 打开电脑的电源。

二、安装示意图

1. 分体机

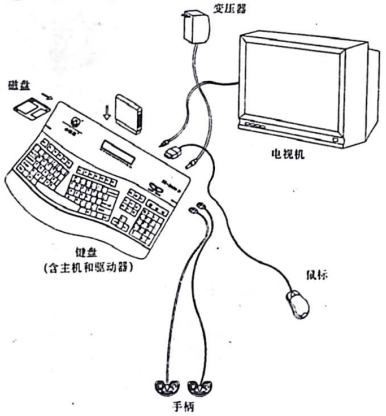


2. 主要接口示意图



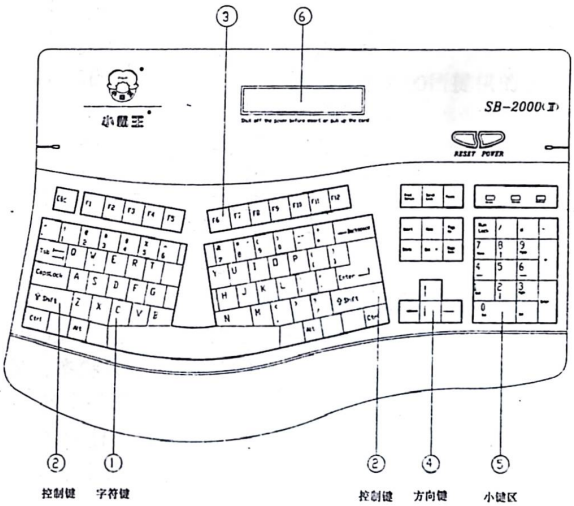
①标准鼠标接口
②标准打印接口
③标准键盘接口
④音频接口
⑤视频接口
⑥射频接口
⑦电源插口

3. 合体机



4. 键盘示意图

功能键区　　卡带插槽



第四节 让电脑开始工作

当您将学生电脑一切安装就绪，按下学生电脑的电源开关，系统随即启动进入开机画面(图 2-4-1)。在雄壮的音乐声中，小霸王人亲切地“欢迎您进入小霸王电脑世界”。



图 2-4-1

随后系统开始自动检测主机的各种配制。检测过程中，屏幕逐行显示：

小霸王多媒体学生电脑——硬件检测
国标字库校验..... 512K
显示内存.....512K
内存.....512K
标准鼠标.....OK
标准键盘.....OK
标准游戏杆接口.....OK
标准打印机接口.....OK
1.44M 软驱.....OK
中山市小霸王电子工业有限公司

图 2-4-2

系统检测即自动检测系统各个部件是否工作正常。如果所检测的部件正常，系统显示“OK”，如果所检测的部件不正常，系统显示“ERROR”。

当系统检测的部件一切正常，系统即进入DOS状态，显示提示符(A:\>)。这样，您便可指挥电脑开始工作了。当电脑检测到哪一个部件不正常的话，您就得检查一下不正常的部件究竟是什么问题。如果自己不能解决，您就需去找一个懂电脑或对学生电脑的性能很熟的人来给您电脑看病，排除故障，让电脑能为您正常工作。

第五节　让电脑为 您服务

望子成龙，是每一位做家长的共同心愿。当今的信息社会里，为自己子女买台电脑，让他们练习指法、学习电脑的基础知识及更好地学习功课，综合开发他们的智力，无疑是明智之举。

目前，大部分的家庭买电脑是出于子女教育的需要。虽PC机的价格下落，但花几千元钱买一台 PC机，对于工薪阶层和广大农村来说仍是侈奢品。小霸王SB－2000系列基本上实现了 PC 机的功能，足以满足广大中小生朋友学习和娱乐的需要。

一、SB－2000帮学电脑

1. 练习指法

学生电脑的键盘是国际标准键盘。用户可以利用学生电脑在系统节目里进行指法训练。

2. 训练打字

SB－2000配有区位、全拼、双拼、认知码、表形码、五笔字型六种汉字输入系统，用户可在《中文打字》和《英文打字》两个妙趣横生的系统节目中训练中英打字。声乐具全、图文并茂系统节目，可以迅速提高您的打字速度。

3. 学习DOS操作及Windows操作

SB－2000系统有完备的DOS操作系统，用户可在SB－2000中进行DOS基本命令的学习和操作。SB－Win98多任务图形窗口操作系统是小霸王多媒体学生电脑 PC 化的一个新的里程碑。为用户学习Windows操作提供了一个良好的环境。

4. 进行文字处理

SB－2000提供了《WPS》；《EDIT》两个编辑系统，用户可在这两个编辑系统中进行有关的文字处理工作。如写作文、写日记、编辑文件等。

5. 学电脑编程

用户可利用SB－2000学编程。《F－BASIC》就是SB－2000所提供的程序软件。《LOGO 语言》；《FOXPRO》等软件也将推出。

二、学功课

电脑用于课堂教学是今后教育改革的一个发展趋势。学生电脑融图文、动画、音乐、语音为一体，相比于课堂教学，具有很强的趣味性，它能更好调动学生的积极性、主动性，因而能更好发挥学生的创造性。

三、玩游戏

在推出教学软件的同时，我们将推出一批益智游戏软件。如：《挖地雷》；《接龙》；《俄罗斯方块》；《建筑师》等等。

中小学生特别是儿童，他们的天性就是好玩，让他们经常性适度地玩一些益智游戏，是非常有必要和有益的。许多家长对自己的小孩玩游戏采取禁止的态度，这是不明智的，这样不利于少年儿童能力的全面发展。

大家都知道，玩游戏的过程中脑、手、眼等器官并用，因而可使身体的各部位同时得到锻练。大部分的游戏又都是采用过关形式的，玩游戏又可以培养他们推理、判断、逻辑思维等能力，还可以培养他们克服困难的勇气。从而使他们身心各个方面得到锻练。

当然，对玩游戏，我们应该掌握好“度”的问题。一是要适度，二是游戏节目要健康。总之，只要正确引导，玩游戏只是有利而无弊。

正是因为我们认识到了“玩”的重要性，在软件开发方面，我们做到了教学性和趣味性的完美结合。

第六节 全新的 SB－2000 磁盘软件

一、计算机软件的概念

计算机软件是计算机为解决各种实际问题而设计的各种程序、数据以及相关资料的总称。软件主要分为系统软件和应用软件两大类。

系统软件通常是指磁盘操作系统、汉字操作系统、数据库管理系统、计算机语言系统等。如 SB－DOS 、SB－Win98 都属于系统软件。

应用软件是为解决各类实际问题而设计的。如小霸王公司推出的各类教学软件，《F－BASIC 语言》，《WPS》等都属应用软件。

二、新颖、多样、实用的小霸王 SB－2000 磁盘软件

软件是硬件的灵魂，没有硬件支持的软件，如同没有灵魂的躯体。

小霸王公司在电脑教学软件方面经过多年的尝试，已积累了丰富的开发经验，大量教学性、趣味性、实用性极强的软件不断出现，得到了广大社会的广泛承认。

小霸王公司在推出具有里程碑意义的 SB－2000 的同时，也推出了大量新颖实用的系统软件和应用软件，使电脑的功能得到充分的发挥。最值得一提的是 SB－Win98 多任务图形窗口操作系统推出，使学生电脑上了一个新台阶。另外，随机推出的《F－BASIC》；《WPS》；《EDIT》；《画笔》；《家政管理》；《少儿英语》等都是实用性很强的软件。除系统软件和随机软件外，同时也推出部分趣味性实用性很强的教学软件和益智游戏软件。

今后，我们将有计划地推出课堂同步教学、课堂同步双基训练、专题类(如《英语词霸》《学修辞》等)、启智类(如《智力拼图》《挖地雷》等)、百科类(如《童话故事》系列，《世界探秘》系列等)、暑期百草园等系列软件。

三、如何运行小霸王磁盘软件

由于 SB－2000 操作系统的改进，给软件的运行带来了极大的方便。下面介绍三种运行 SB－2000 磁盘软件的方法。

1. 在 SB－W in 98 操作系统中运行

在小霸王公司推出的每一张 SB－2000 的软件中，都挂有 SB－Win98 操作系统的

所有软件及其附带的各学习娱乐软件。当用户在开机前将磁盘插入驱动器，SB－DOS将自动执行带有SB－Win命令的AUTOEXEC.BAT批处理文件；当进入SB－Win98操作系统后，系统将自动搜索磁盘中可执行性文件，进而又自动运行驱动器中的磁盘软件。

当系统处于SB－Win的状态中，要运行磁盘软件可按下面的步骤进行：

①在操作窗口中，用鼠标左键单击【开始】按钮，这时会弹出一个快捷菜单；

②在弹出的快捷菜单中，选择“运行”，这时屏幕中会弹出下面的对话窗口：

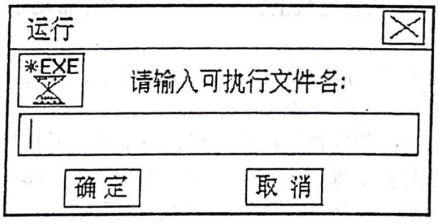


图 2－6－1

③在上面的对话框中，在光标后面输入磁盘软件的可执行性文件名，系统将自动运行磁盘软件。

2. 在SB－DOS系统中运行

当系统处于SB－DOS状态，可直接输入软件的可执行性文件名。可执行性文件的扩展名都是 .EXE。

3. 建立自动批处理文件运行

用户如果要在SB－DOS状态下让系统自动运行磁盘软件，可用《EDIT》编辑器建立软件的自动批处理文件。

例如：要自动运行《唐诗鉴赏》软件，先用《EDIT》建立AUTOEXEC.BAT批处理文件，然后在AUTOEXE.BAT中输入TANG.EXE命令，这样系统在开机时就会自动运行《唐诗鉴赏》软件。

所有的SB－2000磁盘软件都可以按上面的三种方式运行，在下面或其他软件的操作说明中，不再作详细说明，务请用户注意。

第七节 养成良好的习惯

青少年正处于成长发育时期，学习生活的各个方面都必须养成良好的习惯。电脑学习也一样，从一开始就必须养成良好的习惯，这样今后的学习才能收到事半功倍的效果。

一、正确的操作姿势

初学键盘操作，必须特别注意操作姿势要正确，这样有利于快速准确地输入且

不易产生疲劳。否则，不仅影响输入速度和准确性，而且养成不良习惯后难以纠正。

键盘操作正确的姿势：

1. 坐势端正，人体正对键盘，双脚自然平放在地上；

2. 肩部放松，上臂自然下垂，大臂和肘不要远离身体；

3. 座位高低要适度，屏幕中心低于水平视线 10°～15°左右。人体与键盘的距离约为 20cm，以两手刚好放在基本键上为准。

4. 手腕要悬空，不要倚扶在键盘上，要以手指的动作带动手腕，协调移动。

二、循序渐进

作为青少年朋友学习电脑一般来说应先熟练指法操作、中英文打字，其次学习有关的文件编辑，再是学一些简单的程序。

不管是学电脑操作，还是学其他的电脑知识，一定要遵循从易到难、循序渐进的原则，任何时候都不能好高骛远，也不能急于求成。不管学哪项电脑知识，先应从最基本的、最基础的学起，一点一滴地学，然后逐步深入。

三、谨慎小心

在电脑操作过程中，一定要谨慎，对于一些不熟悉的操作命令，千万不要随意运行；系统或磁盘中的文件不要随意删除；重要的资料或文件一定要养成做备份的习惯。如果因操作失误而删除了文件或丢失了数据，会给您带来意想不到的损失。

四、注意保护视力

学电脑同看书写字一样，要注意适当休息，连续时间不要太长，特别是玩游戏。必须根据的自己的体力等实际情况，每隔一定时间，休息一会儿，劳逸结合，以免视力受到影响。

第八节　爱护您的电脑

SB－2000 是精密的高科技电子产品，在使用过程中，要特别注意保护它。为了使您的电脑能长期、可靠地运行，务请注意以下几个事项：

1. 本机使用电源为交流 220V，经专用稳压电源输出直流 9V。电源插头与主机相联时，不要强力摆动，以免损坏主机元器件。开关机时间应保持一定的间隔。用毕，应关闭电源。

2. 插拔卡带时一定要关闭电源。卡带插入前，先检查卡带与插座的导向是否一致，插入时要对准插槽。用力保持均衡，不要强力推入。

在电脑读写磁盘软件时(此时磁盘工作指示灯亮着)，严禁插取磁盘，否则将可能损坏软盘和软驱。

3. 不要让学生电脑在高温处工作，应远离热源，尽量避免强太阳光直接照射。

4. 学生电脑存放时，应避免潮湿和灰尘，更不能让水流入机内。键盘存放时，上面请勿堆放重物。

5. 随机所送的磁盘软件及自己购买的磁盘软件，不要随意删除里面的内容。或

者向磁盘写入其他内容。有可能的话，对每张盘都做备份。

6. 不要随意拆卸机器，如遇自行无法排除的故障时，务请找公司售后服务网点或专业人员修理。

第三章 遨游小霸王电脑世界

小霸王电脑世界是一个神奇的世界，是一个充满智慧的世界。遨游在小霸王电脑世界里，您会有意想不到的收获。

第一节 轻轻松松学打字

电脑操作，指法和打字是基础。SB－2000 推出的三个系统随机软件——《指法训练》；《英文打字》；《中文打字》，能迅速地帮助您掌握键盘的操作规范，短时间内提高英文、中文的打字速度。

《指法训练》

《指法训练》包括四个模块：认识键盘、打字须知、基本指法、综合训练。

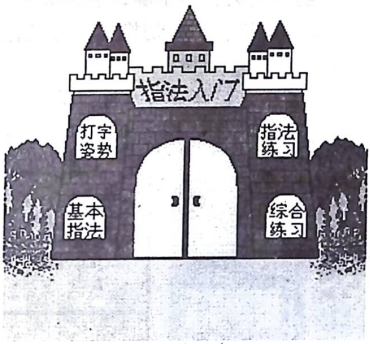


图 3－1－1

以上界面中的练习项目，移动方向键选择。

一、打字姿势

本模块将打字的最基本的姿势列出，并附有打字的正确姿势图。在键盘上按任意键轮番显示打字的要点和姿势图。

二、基本指法

该模块将手指与键盘的对应关系以图形的方式直观地列于屏幕，并将基本的打字要领列出。

三、指法练习

本模块按基键练习、食指练习、中指练习、无名指练习、小指练习、特殊字符练习六项对基本指法进行训练。

选择该练习项目后，屏幕显示下面界面图：

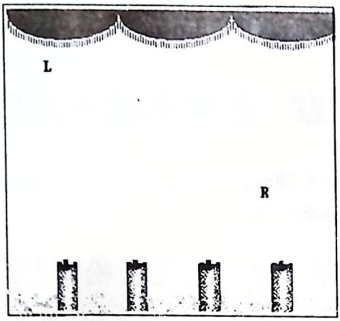


图 3－1－2

训练开始后，屏幕下的四个烟花，其中的一个自动燃放。烟花燃放在空中飘散后在屏幕中出现中两个字符。字符匀速下落，直至消失。接着，另一个烟花燃放。在字符匀速下落的过程中，要求用户迅速准确地在键盘上键入与屏幕相对应的字符。键入的字符正确，字符随即消失；不正确，字符继续下落。

进行练习时，按下 Caps Lock 键将字母切换成大写状态。

四、综合练习

本模块综合训练用户对字符的综合录入水平，分字符训练和短文训练两个模块（图 3－1－3）。移动光标，或按鼠标的左键选择“字符”或“短文”。

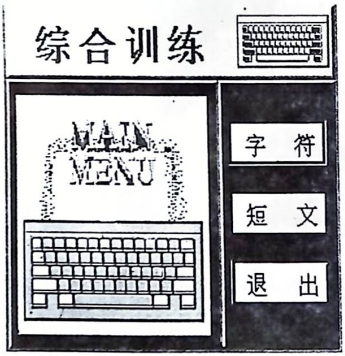


图 3－1－3



图 3－1－4

1. 字符训练

综合训练键区所有的字符。进入训练界面（图 3－1－4），屏幕上方随机出现一字符，要求用户根据箭头所指的字符，在键盘上输入与其对应的字符。当输入的字符正确，光标箭头前移；当输入的字符不正确，箭头光标同样前移，而字符颜色

变,系统发出警鸣声；在屏幕下方的模拟键盘中闪动按下的键位。

不管用户在键盘上按下什么字符，都会在屏幕上显示出来。每打完一行，在屏幕上方随即显示您在打字过程中的速度、正确率、及每分钟的打字个数。

2. **短文训练**

该模块主要用来测试用户英文打字速度。进入训练界面，系统随机显示一篇英语短文。按空白键后，屏幕左上角出现一个光标箭头。要求用户根据光标箭头所指的位置输入相应的字符。输入的字符，正确的与短文颜色一致，错误的与短文颜色不一致。每一行输完后，应按回车键，否则系统将按错误字符判断。

打字过程中，屏幕下端会显示打字时间；当用户打完一篇文章，系统自动地将打字成绩单提供给您。

《英文打字》

本软件专为用户循序渐进地提高英文打字速度、培养打字节奏感而设计，具有极强的趣味性和耐玩性，是用户学习盲打的好途径。

一、**进入节目** 进入《英文打字》后，先显示开机画面(图 3－1－5)：



图 3－1－5



图 3－1－6

开机画面中，按任意键即进入该软件的菜单界面。图 3－1－6 的菜单选项中，先用方向键“↑、↓”移动选定级别和速度项，再用方向键“←、→”左右选择具体的级别或速度。

三个英文打字级别的数据如下：

初级： 26 个英文字母，输入时不分大小写。2～3 个字母的英语单词；单词分大小写。

中级： 26个英文字母，输入时分大小写；0～9十个数字；4～5 个字母的单词，分大小写。

高级：键区的全部字符，英文字母分大小写；6～7个字母的单词，分大小写。

如果在规定的时间内气球未被全部击破，本关结束，进入下一关(优先提高速度,再提高难度)。菜单中的高级、快速相当于最高一级(最后一关)。

二、节目操作

在选择菜单中选定选项后，按Enter键进入英文打字的界面(图 3－1－7)：

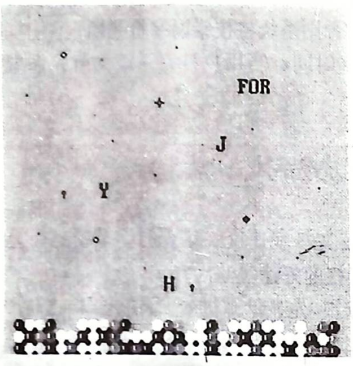


图3－1－7



图3－1－8

上面的条字游戏界面中，屏幕下部是三排气球。按任意键后，从屏幕的顶端不断下落字符或单词。字符下落有匀速下落的，有加速的。用户必须根据下落的字符或单词，迅速准确地在键盘上键入字符或单词。当输入的字符或单词与屏幕上的字符或单词对应，屏幕上字符或单词随即爆炸。如果输入的字符或单词错误，则屏幕上字符或单词继续下落。用户在打字游戏过程中，要特别留心加速字符的输入。

当屏幕下方的第一排气球全被下落的字符击破，游戏结束。屏幕显示 “GAME OVER”信息。几秒钟后，屏幕显示成绩单(图 3－1－8)。

《中文打字》

本软件为广大用户提供三种目前社会应用最广泛的汉字输入法——认知码、五笔字型、表形码的打字练习环境。让用户在轻松愉快的环境中学会打字，提高打字速度。

一、进入菜单

开机画面中，按任意键进入主菜单界面(图 3－1－9)。菜单中显示的“认知码”、“五笔型”、“表形码”三个节目移动左右方向键选择，敲Enter键确认。



图 3-1-9



图 3-1-10

(一)认知码

进入本节目后，屏幕上(图 3-1-10)显示三个练习项目：单字练习、词组练习、速度挑战。练习项目用左右方向键“←、→”选择。

1. 单字练习

进入“单字练习”项目，屏幕显示一幅美丽的海底珊瑚丛画(图 3-1-11)。屏幕下方的左右两边的【正确:000】【错误:000】框，将显示打字过程中的正确和错误数目；中间的【时间:000】框，由用户自己设定具体的训练时间。练习过程中，按 F1 键可以得到系统的帮助。

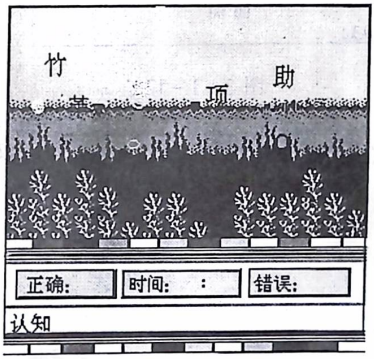


图 3-1-11

设定时间后，珊瑚丛中浮出四个汉字。此时用户可根据认知码的编码规则，在键盘上键入对应汉字的编码。若编码正确，对应的汉字化为水泡消失，接着珊瑚丛中浮出另一个汉字。若编码不正确，屏幕中的汉字无任何反映。

训练时间结束后，在屏幕显示该次练习的成绩。

2. 词组练习

宽阔的湖面上，两中帆船来回游荡；蓝天上飘着朵朵白云，一群大雁在自由飞翔。在湖里有一潜水员头像。当训练的时间设定后，潜水员头面上随机出现一个词组，要求用户根据认知码的词组的编码规则输入该词组的代码。如果输入的代码正确，随机出现另一个词组；如果不正确，潜水员表现出不愉快的神态，该词组仍出现在屏幕。在打字过程中按 F1 键可以得到系统帮助。

3. 速度挑战

进入“速度挑战”节目，先要选择训练的级别。该节目分三个级别，在速度等级界面中移动左右方向键选择。选定速度后，屏幕出现一幅蓝天、青山、湖面画(图 3－1－12)。当在屏幕下端的【00:00】设定时间后，屏幕上方不断落下汉字；汉字分不同的速度下落。

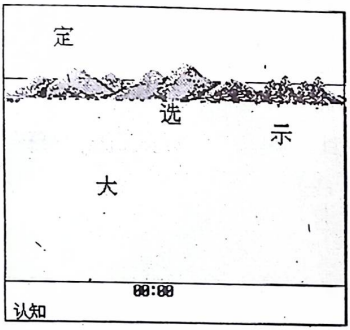


图 3－1－12

在汉字的下落过程中，您必须及时地输入汉字的对应编码。如果输入的编码在屏幕有相对应的汉字，该汉字随即消失；如果编码不正确，汉字继续下落，直至湖面爆炸消失。训练结束后，在屏幕出现该次打字训练中的正确数和错误数。

(二) 五笔字型

基本操作同“认知码”。

(三) 表形码

基本操作同“认知码”。

第二节　少儿英语图解字典

《少儿英语图解词典》是专为少儿学习英语单词开发的。《图解字典》收集日常生活中常用的单词，并配有相关的图片，直观形象。《图解字典》的语音由原音合成。界面全鼠标操作，方便简捷，非常适合少儿使用。

一、进入节目

系统运行《少儿英语图解字典》后，屏幕出现该节目的开机画面(图 3－2－1)：星光闪闪的夜空，一只小蜜蜂手提灯笼在夜空中漫游；一个金发少女在月亮船上悠闲地荡着秋千。



图 3－2－1



图 3－2－2

开机画面状态下，按 Enter 键，进入主菜单画面(图 3－2－2)。

菜单中的项目用方向键“←、→、↑、↓”选择，按 Enter 键进入；或单击鼠标左键直接进。

二、内容操作

1. 图解单词

当选定单词类别后，系统将数据读入内存，几秒钟后即进入《少儿英语图解字典》的教学界面(图 3－2－3)

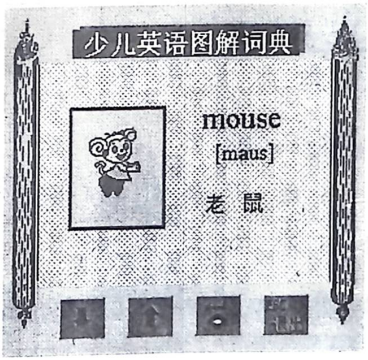


图 3－2－3

在屏幕右边显示一个英文单词及该单词音标、单词的汉语意思。屏幕的下端是

操作提示行。【↑】【↓】上下选择单词按钮；【 ？ 】表示发音——按 Enter 键。

按 Esc 键，退出图解词典界面。

操作提示键可单击鼠标左键选择。

2. 智力游戏

进入游戏界面，左边是随机出现的图片；右边显示与图片相关的英文单词、音标和单词中文。英文单词其中的一个字母被“？”号代替，要求 您根据音标或中文意思填出。字母填对或填错，系统发出不同的声音。所填单词字母的正确数和错误数显示在屏幕中间。

游戏过程中，按 F1 键将得到帮助；按 Esc 键返回主菜单状态。

第三节 诗词鉴赏

中国古代诗词是中华民族灿烂文化宝库中的珍品。它意境深远，形象生动，韵律优美。吟赏它，能陶冶 您的性情，增长 您的知识，使 您获得美的感受。为此，小霸王 SB－2000 中推出了独具特色的《诗词鉴赏》节目。

《诗词鉴赏》精选了《赠汪伦》《鸟鸣涧》《清明》《江雪》《忆江南》五首唐代诗词。内容包含“朗读、赏析、游戏、书写”四个项目，并配有古风古色的画面和优美动听的音乐。

一、节目的运行和操作。

当系统运行《诗词鉴赏》后，进入本节目的开机画面。在开机画面书写完“诗词赏析”四个字后，按任意键进入主菜单(图 3－3－1)。

主菜单中的诗，可移动方向键盘或用鼠标选择，按回车或按鼠标左键即可进入所选诗或词的鉴赏界面。



图 3－3－1



图 3－3－2

二、诗词鉴赏内容

进入所选的诗或词后，系统先自动书写并朗读该首诗或词，每书写一句读一句；之后，用户就可移动方向键或用鼠标选择鉴赏界面中的选项(图 3－3－2)。

1. 朗读

将本诗或词朗读一篇。

2. 赏析

简介该首诗或词的作者，对本首诗或词的内容、形式、意境等进行 扼要的分析。赏析内容可用“PgDn、PgUp”键翻页浏览。按 F1 键系统将自动阅读赏析内容(图 3－3－3)。



图 3－3－3

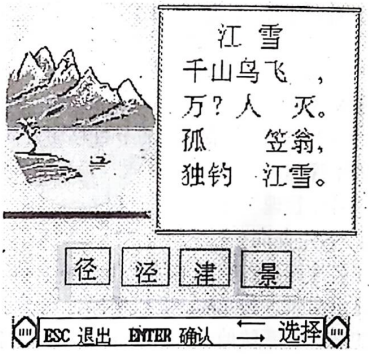


图 3－3－4

3. 游戏

该项目要求对所学的诗或词的关键字进行填空。进入游戏界面(图 3－3－4)，屏幕左边显示一幅与诗意相适配的画面；右边显示一首空去部分字的诗或词。系统用一个问号随机遮挡诗或词中的一个字，要求用户在屏幕的下部四个选项中选择一个符合诗意的选项。无论对或错都会出现相应的提示。

4. 书写

将本首诗从头到尾书写一次。

5. 返回

结束您对本诗或词的操作，返回主菜单。

第四节 做个小管家

电脑进入家庭后，将在家庭事务等方面发挥一定的作用。为了给广大用户处理家庭事务提供方便，SB－2000 随机附送了《家政管理》软件。该软件包括《名片管理》、《邮政查询》、《家庭食谱》、《生活常识》、《股票常识》五个模块。



图 3-4-1

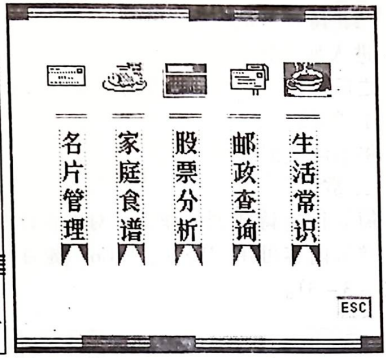


图 3-4-2

进入《家政管理》软件后，在开机画面(图 3-4-1)中按任意键即进入主菜单界面(图 3-4-2)；主菜单中的节目移动方向键选择。

一、名片管理

“名片管理”分为以下三项：

1. 名片查询

在名片库存在档案的情况下，输入待查姓名，按 ENTER 键后，系统将查询结果列表显示出来，按 Enter 键或用鼠标左键单击姓名框，显示名片的祥细情况。若没有待查的名片，系统给出“无此名片”提示。

在名片详情底行界面里有【前页】、【后页】、【修改】、【删除】四个操作按钮。

前页：浏览前一张名片。

后页：浏览后一张名片。

删除：删除所选的名片。

修改：修改名片的各项内容。按【修改】键后，界面弹出【确定】、【放弃】按钮。【确定】表示对修改的数据进行确认。【放弃】表示放弃所修改数据或不修改数据。方向键“↑、↓”可使光标在数据项上移动。Tab 键可使光标在名片区和【确定】、【放弃】按钮间切换。

2. 名片浏览

在名片库非空情况下，可进入浏览界面。若名片库空的话，显示“名片库空”的提示。基本操作同“名片查询”。

3. 名片增加

该项的界面与前面两项相同。基本操作也相同。

4. 退出系统

在子菜单状态中，按 Esc 键或用鼠标单击【Esc】，系统退回主菜单。若在“名片管理”中对名片有过增加或修改，则系统退出时对其进行保存。

在名片各个项目操作中，按 Esc 键，退回上一界面或菜单。

二、邮政查询

“邮政查询”模块收集全国各省、市、县的区号和邮政编码，供用户查询。

1. 进入节目

在主菜单中用方向键“←、→”移动光标选择，敲回车键确认。或用鼠标左键单击选项直接进入。

2. 操作说明

进入“邮政查询”，屏幕显示：

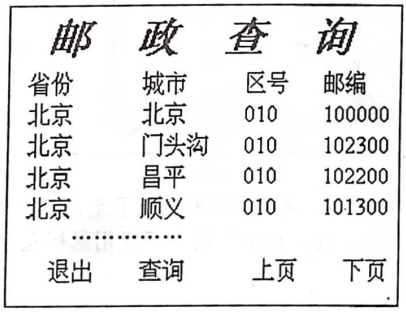


图 3－4－3

界面中的 4 个操作按钮，可用鼠标操作，也可用相应的功能键操作。

(1) 【退出】单击鼠标左键或按 Esc 键，退出“邮政查询”节目。

(2) 【查询】单击鼠标左键或按 F1 键，，弹出一个查询项目单。



图 3－4－4

当选定查询项目并在输入框中输入相应的内容，系统将查询结果显示界面的第一行。如果没有查询内容，在输入框中提示：没有找到 ...。

如果要输入中文内容，可用 Alt＋F2 键将输入法切换到全拼状态。

(3) 【上页】单击鼠标左键或按 PageUp 键，屏幕所显示的内容向上(向前)翻一页。

(4) 【下页】单击鼠标左键或按 PageDowm 键，屏幕所显示的内容向下(向后)翻一页。

按上下方向键“↑、↓”可以使屏幕所显示的内容向上或向下滚动一行。

三、家庭食谱

本模块为用户提供一些主要的家庭菜类的制作方法。

系统读入节目后，屏幕显示“家庭食谱”主菜单：



图 3-4-5

菜单中的共有五类家庭食谱。每类食谱都列出了十种该类菜的制作方法。菜谱的具体内容，可用“Page Up、Page Down”键上下或用鼠标左键单击【前页】【后页】按钮游览。

四、生活常识

“生活常识”为用户提供一些日常生活百科知识。

进入“生活常识”，屏幕中显示节目的目录。目录可用按“Page Up、Page Down”键或用鼠标左键单击【上页】【下页】按钮上下翻页查找。

按 F1 键可直接输入序号查找。当用鼠标左键单击【F1 查找】或按 F1 键，弹出一个输入框，提示用户输入 需要查找的序号。序号的输入范围是从 0～81。如果输入 0，屏幕显示“生活常识” 的主目录；如果输入从 1 至 81 任意数字，则屏幕显示相应的内容。

五、股票常识

“股票常识”为用户提供基本的股票知识及买卖股票的操作。

系统读入“股票常识”后，屏幕显示该节目的目录。

本模块的操作同“生活常识”。

第五节 神奇画笔

一、软件运行环境

1. 在开机前插入本软件盘，系统将自动进入画笔。

2. 在 Subor－DOS 2.0 中英文环境下，直接输入命令“Paint” 可随时进入“画笔”。

3．在 Subor－Win98 下可直接运行本软件。在 SB－Win98 下运行本软件时可能出现“内存不够”。出现这种情况，可退出部分正在运行的程序。

二、功能简介

本软件参考 PC 机的 Microsoft Paint(Win3.x 版和 Win95 版)，结合大多数软件使用者的实际情况(儿童和青少年)，采用了其中比较实用的部分，从中挑选出较常用的绘图工具，并结合本机型的特点，增加了一些功能，所以本软件有较强的实用性。《画笔》为广大美术爱好者提供了一个良好的学习、训练电脑绘画的环境。它能发掘您的美术潜力，提高您的绘图水平。

本软件还附带的大量图片资源，供广大用户欣赏。

三、本软件的主要功能

(一) 基本图形的绘制

直线(4 种粗细)，空心椭圆，实心椭圆，空心矩形(4 种粗细)，实心椭圆，刷子(4 种大小)，喷雾器(4 种形状)，文字(包括字母和汉字，各有四种大小)。

(二) 图形的颜色编辑

1．每幅图形可使用 16 种颜色，颜色分为前景色、背景色。

2．绘图时使用的 16 种颜色可从系统提供的 45 种颜色中任意挑选。

3．可保存绘图时使用的颜色(以文件方式保存)，保存的颜色可随时取出(以文件方式取出)。

(三) 图形的区域操作

1．复制——把图形中的某一块复制到另一处。

2．拷贝——把图形中的某一块拷贝到系统的剪贴板中。

3．剪切——把图形中的某一块拷贝到系统的剪贴板中，然后清除该部分图形。

4．粘贴——取出剪贴板中的图形贴到当前图形某一处。

5．插入子图——取出系统提供的图片资源贴到当前图形的某处

(四) 图形存取操作

1．新建——重新建立一个图形

2．保存——以文件方式保存当前图形，文件格式为本软件的图形格式(文件后缀名为：DRW)。

3．另存为 DRW——把当前图形保存为另一个文件。

4．另存为 BMP——把文件存为 PC 机图像格式(位图文件，后缀名为：BMP)。

5．打开 DRW 文件——取出保存的 DRW 格式的图像。

6．打开 BMP 文件——取出 BMP 图像(以前保存的或 PC 机的文件)。

(五) 特殊图形工具

1．擦子——有 4 种不同大小的擦子。

2．填充器——用所选颜色填充任意的闭合图形。

3．清屏——用背景色清除屏幕。

(六) 其它

鼠标位置显示

当鼠标在绘图区移动，屏幕右上方的菜单条上会显示光标在绘图区中的坐标。

三、使用详解

(一)基本图形绘制

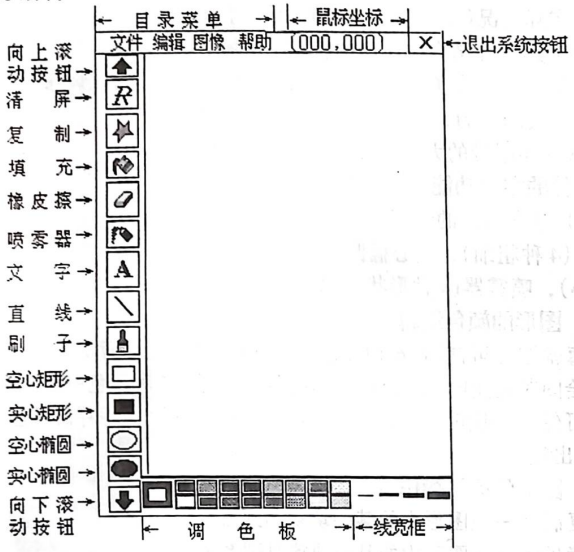


图 3-5-1

1. 选定绘图工具

把鼠标光标指向画笔窗口左边“工具箱”中的工具，然后按鼠标左键即可选中。由于绘图工具太多，所以工具箱的上下有卷滚按纽，用鼠标按下箭头，工具箱下滚。用鼠标按上箭头，工具箱上滚。

2. 直线——工具箱

绘制方式：两种方式

①按鼠标器左键固定直线的一端，然后拖曳鼠标，一条虚线随即从固定点延伸到鼠标位置。当您对这条直线满意时，释放鼠标器左键按钮即可。

②单击鼠标器左键作为直线的一端(屏幕上会显示出一个小点)，然后把鼠标指针移动到 您要画的直线终点坐标，再单击鼠标左键直线便可画成。如果 您对直线的起始坐标不满意，可单击鼠标右键取消起始坐标。

线型选择：4种粗细

屏幕右下角有四个线型选择框，只需用鼠标左键单击即可选中。

3. 矩形——工具箱

绘制方式：两种方式

①按住鼠标器左键以固定矩形框的一角。拖曳光标，虚线框就从固定点延伸到鼠标位置。当您对矩形框大小满意时，释放鼠标器左键按钮即可。

②单击鼠标器左键作为固定矩形框的一角(屏幕上会显示出一个小点)，然后把光标移动到 您认为的矩形框的一角，再次单击鼠标左键矩形可得。如果您对矩形框的起始坐标不满意，可单击鼠标右键取消起始坐标。

实心矩形与空心矩形的画法相同。

如果所绘为空心矩形，可在画笔窗口右下角的线宽框中选择粗细不同的线条。

4．椭圆——工具箱

绘制方式：两种方式

①按住鼠标器左键按钮以固定椭圆的一角。拖曳光标，虚线框就从固定点延伸到鼠标位置。当您对椭圆大小满意时，释放鼠标器左键按钮即可。

要注意的是，画椭圆时，开始是以矩形(或正方形)虚框出现的，当释放鼠标左键后，即在屏幕中出现以矩形(或正方形)四边中点为连线的椭圆。

如果虚框是个正方形，则得到特殊的椭圆（圆）。

②单击鼠标器左键作为固定椭圆的一角(屏幕上会显示出一个小点)，然后把光标移动到 您认为的椭圆的一角，再次单击鼠标左键椭圆可得。如果您对椭圆的起始坐标不满意，可单击鼠标右键取消起始坐标。

实心椭圆与空心椭圆的画法相同。

5．刷子——工具箱

“刷子”操作很简单，只要在工具箱区用鼠标左键选定“刷子”，即可在绘图区按鼠标器左键即可涂刷颜色。

使用画笔窗口右下角的线宽框，可以指定刷子的大小。

6．喷雾器——工具箱

在绘图区按下鼠标器左键即可。

使用画笔窗口右下角的线宽框，可以指定喷雾器的浓稀度。

7．文字——工具箱

如果要在绘图区输入文字，先选定文字输入工具“A”，然后将鼠标指针移向绘图区，在需输入文字的位置单击鼠标左键，这时屏幕的上端即弹出文字输入的提示行，输入法可用 Alt 键加相应的功能键切换。

当输入文字至绘图区右边框时，系统自动换行。如果未至边框换行，要用鼠标指针指定下行的输入位置。

使用画笔窗口右下角的线宽框，可以改变文本的大小(共有 4 种大小)。

(二) 图形的颜色编辑

1．前景(背景)色选择

启动画笔时，背景颜色为白色，前景颜色为黑色。

①若要选定背景颜色，将光标指向调色板上的颜色，用鼠标器的右按钮单击这

种颜色。所选的背景颜色，在清屏、擦除、剪切等操作中会显示出来。

②若要选定前景颜色，将光标指向调色板上的颜色，用鼠标器的左按钮单击这种颜色。

2．选取颜色

在调色板上选定要重新选取的颜色块。选取颜色有两种方法：一是从“图像”菜单中，选择“选取颜色”；二是在调色板上双击要重新定义的颜色。当在屏幕出现“选色板”对话框，将鼠标指针移向选色板上 您要选择的颜色，选定后用鼠标左键单击这种颜色。认定选择该颜色，用鼠标左键单击【确定】按纽；如单击【取消】或直接单击对话框右上角的【×】按纽，表示取消该次配色。

3．保存和取出颜色（菜单命令）

若要保存当前颜色，从“图像”菜单中选择“保存颜色”。输入文件名(不用输入文件后缀。输入文件名后，系统将自行设定后缀 PAL)，回车即可。

若要取出存入的配色文件，从“图像”菜单中，选择“取出颜色”，然后输入一个要取出的颜色文件名，按回车即可。

(三) 图形的区域操作

1．复制——工具箱

选定“复制”工具后，将光标移入绘图区。按住鼠标左键固定复制框的一 个角，拖曳鼠标指针，直到复制框围住您要定义的区域便可释放鼠标。被复制的图形会随 您鼠标的位置而跟踪显示。当您把图像移到您认为适当的位置，可按下鼠标左键复制所定义的内容，当 您不再需要复制时，按下右键即可取消该次复制操作。

注意：复制块的宽度和高度必须是 8 的倍数，所以选择复制区域时一定要细致，以免多选或少选。

2．拷贝——菜单命令

首先使用“复制”工具定义拷贝块，再从“编辑”菜单中选择“拷贝”，这样系统会把复制块内容放到剪贴板中，取代以前的剪贴板内容。在使用“粘贴”命令时，就可以取出复制块内容。

3．剪切——菜单命令

使用“复制”工具定义剪切块。从“编辑”菜单中选择“剪切”，系统会 把复制块内容放到剪贴板中，取代以前的剪贴板内容，并从图中删除复制块内容。（删除：即以背景色覆盖该区域）

注意：当使用拷贝或剪切命令前未使用“复制”工具定义块时，系统会给 出提示“请先选择拷贝(剪切)范围”。

4．粘贴——菜单命令

从“编辑”菜单中选择“粘贴”，将剪贴板内容取出，然后将光标移入绘 图区。取出的图形会随 您鼠标的位置而跟踪显示。当 您把图像移到 您认为适当的位置，可按下左键粘贴其内容，当 您不再需要粘贴时，按下右键即可取消该次粘贴操作，进行其它操作。

注：如果当前剪贴板内容为空时，系统提示“剪贴板中没有可粘贴内容”。

5．插入子图——菜单命令

从“图像”菜单中选择“插入子图”，然后在屏幕下端的文件输入条中输入文件名(不用输入文件后缀，系统设定其后缀名为 PIC)，按回车确认。然后将鼠标指针移入绘图区。取出的图形会随 您鼠标指针的位置而跟踪显示。当 您把图像移到您认为适当的位置，可按下左键复制其内容，当 您不再需要复制时，按下右键即可取消该次插入子图操作。

注意：插入子图时会改变当前调色板，使已有图形颜色发生改变。

(四) 图形存取操作

1．新建——菜单命令

从“文件”菜单中选择“新建”，开始新的图形绘制。选择“新建”时。

如果选定了新的背景颜色，新图会显示新的背景色。

2．保存——菜单命令

从“文件”菜单中选择“保存”，将所做的修改保存到正在处理的图中，选择“保存”时，图仍然处于打开状态，可以继续处理。

如果为新建文件，则需输入存盘的文件名。(所存文件后格式为 DRW 文件，即存盘文件后缀名为 DRW)

3．另存为 DRW 文件——菜单命令

从“文件”菜单中选择“另存为——DRW 图象”，保存新图或已有的图。文件名可命名为一个新文件，或用新名字保存一个已有的文件。原文件保持不变。当选择“另存为 DRW”时，图仍然处于打开状态，可以继续处理。

4．另存为——BMP 图象

从“文件”菜单中选择“另存为——BMP 图象”，保存新图或已有的图，可以命名一个新文件，或用新名字保存一个已有文件。原文件保持不变。当选择“另存为——BMP 图象”时，图仍然处于打开状态，可以继续处理。

保存的 BMP 图像可以在 PC 机上用相应工具(例： Windows Paint)直接显示、编辑。

5．打开 DRW 文件——菜单命令

从“文件”菜单中选择“打开——DRW 文件”，输入文件名回车即可。

6．打开 BMP 文件——菜单命令

从“文件”菜单中选择“打开 DRW 文件”，输入文件名后回车。

本软件支持 PC 机上的 16 色、分辨率小于 800×600、未经压缩的 BMP 图像。

7．退出——菜单命令

关闭正在处理的图并退出画笔。

(五) 特殊图形工具

1．擦子——工具箱

将鼠标移入绘图区，按下鼠标键左键，然后拖曳鼠标指针，以背景色擦除当前位置的图形，释放鼠标器按钮停止擦除。

2．填充器——工具箱

先在绘图区定义一个填充区域，并调色框中选好颜色；然后在工具箱中用鼠标左键单击填充器；再将鼠标指针移入要填充的区域，按鼠标左键后，系统即自动以选定的颜色填满填充区域。如果在封闭线上有断点，颜色就会泄漏并填满整个绘图区。出现这种情况时，可以按鼠标器右按钮停止填充。

说明：本软件中，当系统正在大量处理数据时，光标会改变外形为漏斗形“⧗”，这时表示用户需等待，直到光标恢复原状。在等待期间，任何键盘或鼠标操作都是无效的。

3．清屏——菜单命令

以当前背景色清除绘图区内容。

四、操作出错提示

在进行本软件操作时，如果与本软件说明不符，系统将会出现以下出错信息：

误操作	误操作信息提示
文件名输入不合法	文件名输入不合法
文件已损坏，或磁盘损坏	文件或磁盘已损坏
输入文件未找到	文件未找到或磁盘已损坏
磁盘已满，不能再写文件	磁盘已满或磁盘损坏
试图打开非法格式文件	文件格式不正确
试图打开压缩 BMP 文件	不能打开压缩图像
试图打开非 16 色 BMP 图像	不是 16 色图像，不能打开
试图打开大于 800×600 的 BMP	图像尺寸太大，不能打开 BMP 图像
试图打开调色板压缩的 BMP 图像	调色板被压缩，不能打开 BMP 图像

第六节　计算器

《计算器》摸拟日常生活中的计算器，可作加、减、乘、除等项运算。它是中小学生的辅助学习工具。

一、进入《计算器》

在 SB－Win98 视窗中，屏幕显示一个与实际计算器相对应的“液晶显示屏”此时“液晶显示屏”上显示为“0”，在些状态下便可进行运算。

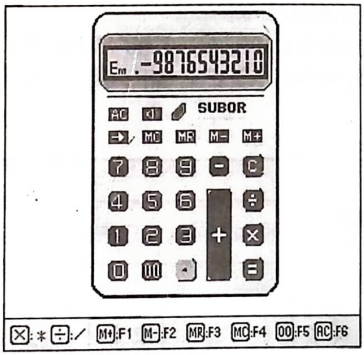


图 3－6－1

二、计算器的功能键及其使用功能

功 能 键	键盘键位	使 用 功 能
＋加号键	＋	加法运算
－减号键	－	减法运算
×乘号键	shift＋＊	乘法运算
÷除号键	／	除法运算
→ 退格键	主键区← 方向键→	消除“液晶显示屏”上的末位数。 运算结果则不能消除。
M＋记忆加	F1	进行某一内存数的累加运算，左上角显示M。
M－记忆减	F2	进行某一内存数的累减运算，左上角显示M。
MR 取记忆	F3	取出运算过程中存入内存的数据。
MC消记忆	F4	取消存入内存的数据。
OO 输入键	F5	可同时输入两个“O”
AC 键	F6	使运算状态的计算器回复到O状态。
归零	空 格 键	计算器在语音状态下，按空格键中止发音；再按空格键又进入语音状态。

注：以上各操作也可单击鼠标左键选择计算器上的按钮来完成操作。

第七节 便捷的 Edit 文本编辑器

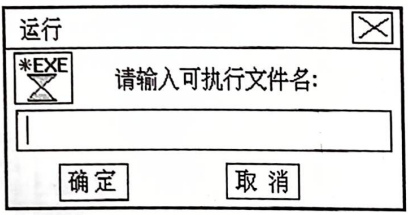
《EDIT》是新推出的纯文本编辑系统，是小霸王 SB－2000 多媒体学生电脑又一强大的功能。它挂接在 SB－DOS 下，可在 SB－DOS 下直接运行。用户可在《EDIT》中进行中英文打字训练，可以进行中英文纯文本的编辑、打印，还可以根据软件运行的需要编辑 AUTOEXEC.BAT 自动批处理文件。

一、进入《EDIT》编辑器

进入 EDIT 有两种方式：一种是在 SB－DOS 状态下，直接在“A:\>”提示

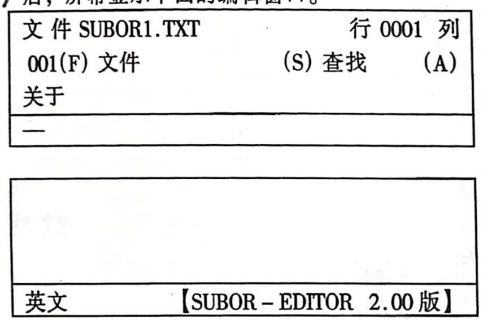
符下，键入 EDIT(或 EDIT.EXE)命令。

另一种是从 SB－Win98 窗口中进入。在 SB－Win98 窗口中，用鼠标左键单击左下方的【开始】按钮；在弹出的下拉式菜单中，用鼠标单击“运行”，这时屏幕中弹出一个对话窗口。



在上面的对话框中输入可执行文件名 EDIT.EXE 后，系统即进入《EDIT》编辑器。

进入《EDIT》后，屏幕显示下面的编辑窗口。



二、编辑窗口说明

1. 以上编辑窗口中的首行称为状态行。状态行中的“文件 SUBOR1.TXT”表示所编辑的文件名为“SUBOR1.TXT”；“若没输入文件名，则显示为“UNTITLED.TXT”。文件名可在 SB－DOS 状态下输入，如要编辑的文件名是“SUBOR2.TXT”，可在“A:\>”提示符下输入“EDIT SUBOR2.TXT”；也可在编辑窗口的下拉式菜单中的“另存”项中输入文件名；还可直接按“F3”，在弹出的对话框中输入文件名。

“行 0001 列 001”表示光标所在的行和列(1 行 1 列)，在编辑过程中，行号和列号是随光标的移动而变化的。

2. 编辑窗口的第二行称为菜单行。

3. 编辑窗口的底行是输入法提示行。“英文”表示当前的输入状态是“英文”。其他的输入法可用 Alt 加相应的键切换。各种输入法的切换如下：

国际区位 [Alt＋F1]

全拼双音	[Alt + F2]
双拼双音	[Alt + F3]
五笔字型	[Alt + F4]
表 形 码	[Alt + F5]
认 知 码	[Alt + F6]
英　文	[Alt + F10]

“【SUBOR – EDITOR 2.00 版】”是系统版本信息。　4. 介于菜单行和提示行之间的是文本编辑窗口。编辑窗口中不断闪烁的小黄杠是光标。光标可控制键移动。编辑状态中“插入”和“改写”两种状态，光标有不同的显示。插入状态为小横杠，改写状态为小方块。插入和改写两种状态通过 Insert 键进行切换。

三、关于下拉式菜单

《EDIT》下拉式菜单命令的调用有两种方法：

一是用鼠标左键单击相应的菜单项，然后拖动鼠标指针选择选项；

二是先用 Alt 键击活菜单，然后用方向键或直接键入对应字母选择选项。

1. 〖ALT + F〗击活“文件”菜单

[N]：新建文件，命名为 NONAME00.TXT；

[O]：打开一个磁盘文件，若此文件不存在，则以此名创建一个新文件；

[S]：保存当前正在编辑的文件；

[A]：文件换名并存盘；

[P]：打印当前正在编辑的文件；

[X]：退出 EDITOR 。

2. 〖ALT + S〗击活“查找”菜单

[F]：查找指定字句；

[C]：替换指定字句；

[R]：重复查找或替换。

3. 〖ALT + A〗击活“关于”菜单

[A]：显示有关 EDITOR 的版本信息。

四、光标操作

1. ^D 或→	光标右移一字
2. ^S 或←	光标左移一字
3. ^E 或↑	光标上移一行
4. ^X 或↓	光标下移一行
5. ^QE 或^PgUp	光标到屏幕顶行行首
6. ^QX 或^PgDn	光标到屏幕底行末尾
7. ^R 或 PgUp 键	上翻一页面
8. ^C 或 PgDn 键	下翻一页面
9. ^QS 或 Home	光标移到当前行首

10. ^QD 或 End　　光标移到当前行尾
11. ^W　　窗口向上移动一行
12. ^Z　　窗口向下移动一行
13. ^QR 或^Home　　光标移到文件头
14. ^QC 或^End　　光标移到文件尾
15. ^I 或 Tab 键　　使光标插入或右移 8 个字符　　说明：

1. 光标可以移至屏幕任一位置，不受行长限制(这一点不同于 WPS)。

2. 若插入位置大于当前行长，则其间空隙自动用空格填充。

3. 光标向下移动最多可达文件尾所在行，当光标到达文件最后一行时，下方向键无效。

4. 光标最左位置为第 1 列，当光标移至第一列后，左方向键无效。

5. 光标最右位置为第 255 列，当光标到达该列后，右方向键无效。

6. 一个编辑行最多可输入 254 个字符(127 个汉字)，一旦行长超过 254(即最后一列列号为 255)，将禁示本行字符插入，直至击回车键,换至下一行输入。

五、基本编辑命令如下：

1. ^G 或 Del 键　　删除光标处一个字
2. ^H　　删除光标前一个字
3. Backspace　　删除光标前一个字
4. ^Y　　删除光标所在的一行
5. ^QY 或^　　删除光标到行尾字符
6. ^QH　　删除光标到行首字符
7. ^BackSpace　　删除到行首
8. ^M 或 Enter　　插入一个硬回车
9. ^QF　　查找指定的字句
10. ^QA　　替换指定的字句
11. ^L　　重复查找或替换
12. F1　　版本信息
13. F2　　文件存盘
14. F3　　打开一个磁盘文件

六、插入与改写

编辑过程中的插入和改写两种状态可用 Insert 键或 Ctrl + I 键切换。

1. 插入字符

在“插入”状态下，将光标移到要插入的位置，然后输入需插入字符的即可。

2. 插入空行

在“插入”的编辑状态下，把光标移至上一行行尾或下一行行首的位置，然后按回车键。

3. 改写

在“改写”状态下，将光标移到要改写的字符处，新输入的字符把原字符覆盖。

七、打印输出

编辑好的文件，如果要打印输出，就先安装好 ESPON 24 针打印机，再在英文下拉式菜单中选择“[P] 打印”即可将文件打印输出。

八、建立 Autoexec.bat 软件自动批处理文件

《EDIT》的除了可以编辑一般的纯文本文件外，还可以为小霸王公司推出的 SB－2000 磁盘软件建立自动批处理文件。

自动批处理文件建立的方法是：先用 EDIT 建立 Autoexec.bat 文件，然后在 Autoexec.bat 文件中输入要建立批处理的软件的可执行性文件名。如《中文打字》软件可执行性文件名是 ETT.EXE，要建立《中文打字》的自动批自理程序，只要在 Autoexec.bat 中输入 ETT 或 ETT.EXE 即可。

建立了自动批处理后，系统在每次启动时，将自动执行软件的批处理程序，即直接运行、进入软件界面。

九、退出系统

在下拉式菜单中选择〖[×]退出〗或直接按 Alt＋X 键。如果所编辑的文件未保存，系统即弹出下面对话框：

文件已被修改，是否存盘(Y/N)?
Y－存盘　N－不存盘　ESC 取消

当选择 Y，系统将把文件存入磁盘，并退出《EDIT》；当选择 N，系统放弃存盘并退出《EDIT》；当选择 ESC，系统返回编辑状态。

第八节　休闲时刻

望子成龙，是每一位做家长的共同心愿。由于“望子成龙”心切，致使不少家长步入一些误区。很多家长，由于受“升学率”思想的影响，把“考高分、上大学”看成是对子女教育的最高境界。他们也许没有想到，正是由于如此，造成了自己子女在智力、知识、能力等方面的偏差和局限性。

现代社会的发展越来越需要更多富有开拓性和创造性的人才，那种读死书拿高分而“不知有秦汉”的，最终将被淘汰。因此，重视素质教育是今后教育改革的的方向。

电脑除学习功能以外，它还兼有游戏功能。电脑的游戏功能既能满足家庭娱乐的需要，又可以使中小学生朋友在紧张的学习之余适当“放松放松”，以便精

神状态得到调节。

SB－2000 在推出教学软件的同时，也推出了部分娱乐游戏软件。这些软件将为您在休闲时刻里增添几份乐趣。

一、《卡拉 OK》

进入《卡拉 OK》开机画面，敲任意键进入节目的菜单界面(图 3－8－1)。



图 3－8－1

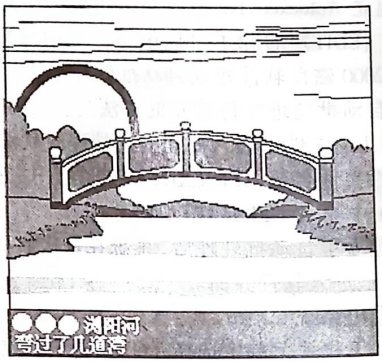


图 3－8－2

本节目共精选了十首歌曲。曲目可按菜单界面提示选择。

进入歌曲演唱界面，屏幕显示一幅与歌曲相关的画面(如图 3－8－2)；画面的下方显示歌词。歌词随曲调音乐节奏的流动不断地上下滚动显示。

唱完整首歌曲，画面中弹出“是否重复”的提示框。键入“Y”，重复唱该首歌；键入“N”，则回到节目的菜单界面。

二、《音乐欣赏》

本节目共收集了十首中外经典名曲供用户欣赏。



图 3－8－3

曲目按上图菜单界面的提示选择。

三、《电子琴》

《电子琴》利用电脑的键盘充当电子琴的琴键，让用户在键盘上进行简谱、歌曲弹唱。

《电子琴》共定义了 45 个键位。如下图：

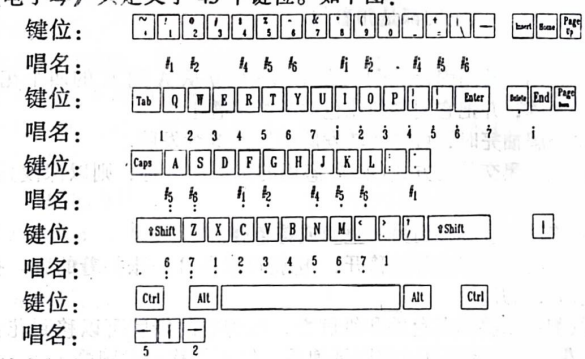


图 3－8－4

四、《接龙》

《接龙》是一种纸牌游戏，该游戏包含了技巧和运气。既具有很强的趣味性，又可以训练游戏者的逻辑思维能力。

（一）游戏界面说明

进入《接龙》游戏，显示下面界面：

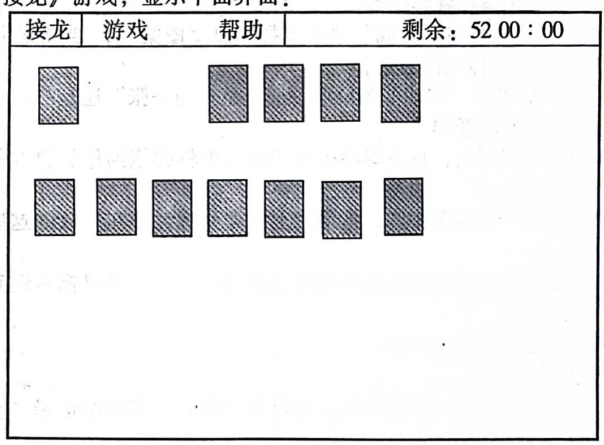


图 3－8－5

上图游戏界面中，屏幕的顶行左边是菜单框，包括“游戏”和“帮助”两项。用鼠标左键单击菜单框可弹出下拉式菜单。右边的白色框“剩余”显示未翻开牌的数目，最初数目为 52(张)。“00:00”显示翻牌时间。游戏开始后，如想知道花色

玩扫雷游戏时，请遵循下列规则：

1. 游戏区是布雷区，由 8×8 的方块模拟而成。起初，所有的方块全部盖着。

2. 要翻开一个方块，请将光标指向该方块，单击鼠标左键，继续不断地翻开方块，直到只剩下埋有地雷的方块为止。

3. 如果翻开的方块不含地雷，就有一个数字或者是空白。如果方块含有一数字 N，表示周围的八个方块中有 N 个地雷，如果是个空白块，表示周围八个方 块中没有地雷。

4. 如果翻开的是个空白块，周围八个方块会自动翻开，因为它们下面不可能埋有地雷。

5. 如果知道某方块下埋有地雷，即可标出该方块。

6. 如果翻开最后一个埋有地雷的方块，游戏就此结束，所有的地雷都将显示出来。如果一个翻开的带数字的方块周围的地雷都已标出，就可以在其周围扫雷。

(五) 在方块周围扫雷

1. 将光标指向带数字的方块，然后同时单击鼠标器的两个按钮。如果有其它已标出地雷的方块，将同时翻出。

2. 如果一方块周围的八个方块中标出的地雷数不足，或者这个方块未翻开，就不允许对该方块周围扫雷。例如，如果想对一个标为 3 的方块周围扫雷，但只标出了两个地雷，那什么反应也没有，或者试图对一个未翻开的方块周围扫雷，也没有任何反应。

3. 如果对一个方块周围扫雷，而在周围的八个方块中还有未标出的地雷，这个地雷会被翻出，游戏就此结束。

4. 如果对一个方块周围扫雷，而该方块周围标出的地雷有错，则隐藏的地雷会被翻出，游戏就此结束。

(六) 使用策略和提示

玩扫雷游戏的有用提示

如果翻开的方块标记为 1，并且周围只有一个未翻开的方块，未翻开的方块必定是地雷。

2. 如果翻开的方块周围已标出的地雷数目无误，请对其周围扫雷。

3. 不要随意猜测。如果不能指出如何移动，试着从不同的方向接近布雷区或将方块标上问号。

第四章　SUBOR－WPS　使用指南

随着我国现代化建设的蓬勃发展以及计算机技术的日新月异，计算机的应用越来越普及，也越来越深入到每个家庭之中，如同外语一样，计算机技能将是我们迈进二十一世纪的另一条腿。**“计算机普及要从娃娃抓起”**，要让每一个人从小就有机会接触到计算机技能的培养，只有这样，我们才能成为时代的主人、世纪的主宰。

在文字处理方面，电脑有个很大的用处就是能够代替笔来写文章。在电脑上，文章写好后，可以非常方便地进行插入和删除等修改活动，修改后的文稿不仅可以永久保存起来，而且可以用打印机打印出来，打印出来的文稿既漂亮又整齐，再也没有以前修改文稿的各种烦恼了。电脑能完成的工作，我们“小霸王多媒体学生电脑”也能完成。“小霸王”WPS汉字处理系统，是一个功能齐全的文字处理软件，它包括了文字处理的各个方面：文本输入、图形表格、打印输出、全方位支持鼠标，更重要的是，它具有与PC机完全兼容的数据格式、与PC机完全兼容的命令操作、用户文稿最大可以达到25000左右个汉字、操作简单、灵活，完全能够胜任各种文字处理工作。孩子们可以利用它来把精彩的世界、奇怪的想法、“杰作”记录下来；学生们可以利用它来记日记、写作文；工薪阶层可以利用它来完成在办公室没做完的工作；作家们可以用它来完成自己的“红楼梦”，总之，上至大人下到小孩都能从我们的产品中享受到学生电脑带来的无穷欢乐。

第一节　SUBOR WPS的基本概念和启动

一、WPS简介

WPS是英文WORD PROCESSING SYSTEM（文字处理系统）的缩写，是一个功能较强的集输入、排版、打印输出为一体的，具有功能齐全、操作简便、易学、使用灵活等特点的文字编辑系统。它具有丰富的全屏幕编辑功能，完全支持鼠标的各种操作，用户可以方便地对文稿进行插入、修改、删除、查找、替换、存取等操作；它还提供了一系列功能菜单，让初学者无需记忆各种操作命令，直接从菜单选择即可，熟练者也可以通过命令的快捷键进行命令的快速激活；同时WPS还提供了一系列的帮助信息，使用者可以随时请求联机帮助；同时WPS也可作为电脑初学者指法练习及汉字输入练习的优秀环境。

二　WPS的启动

1. 启动

WPS在DOS环境下由软盘加载，其命令格式为：

在DOS提示符A:\>下，把装有WPS系统软件的软盘插入软盘驱动器，

键入:

A:\> *WPS [文件名]*

[文件名]：表示文件名是可选的，如果WPS命令后跟有文件名，则起动WPS后直接进入全屏幕编辑环境，此时可以对该文件进行编辑操作了，如果文件名在当前目录下不存在，则首先创建该文件，再进入编辑环境。

WPS在SB-Win98环境下由软盘加载，其启动方式如下两种:

1) 当前磁盘启动

(a) 在SB-Win98环境下， 把装有WPS系统软件的软盘插入软盘驱动器中。

(b) 用鼠标在SB-Win98的桌面上,双击当前磁盘图标,系统进行搜索,并在桌面上产成WPS图标。

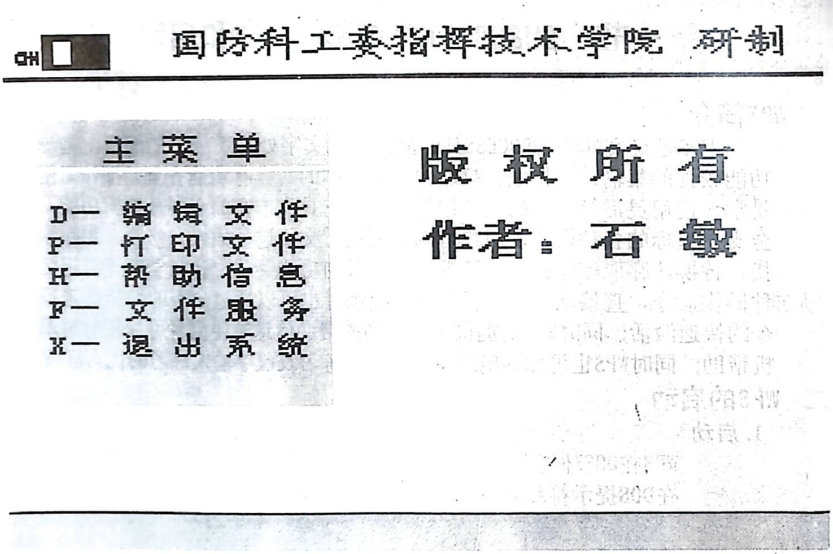
(c) 双击WPS图标进入全屏幕WPS编辑环境:

2) 自动启动

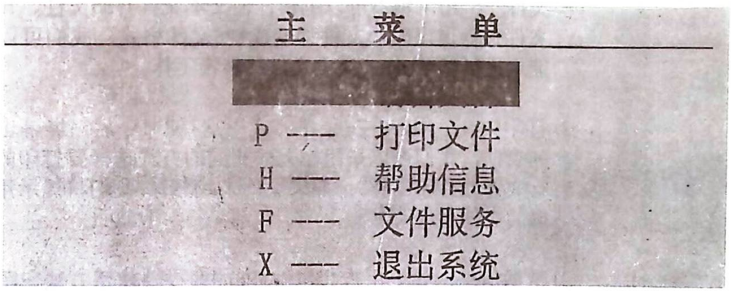
把装有WPS系统软件的软盘插入驱动器，按电源开关系统启动后，直接进入WPS全屏幕编辑环境。

《 SUBOR WPS 》开机画面:

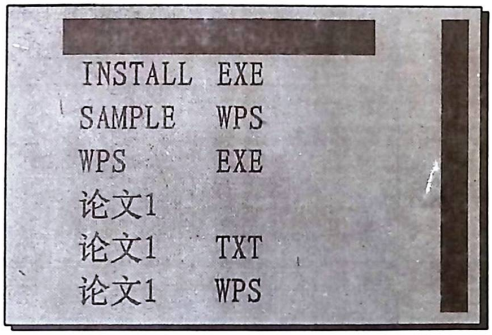
用户进入WPS后，首先见到的是WPS的开机画面(见下图)，上面主要有主菜单、版权信息、作者等信息。



2. 主菜单



1) 编辑文件: 用户在主菜单下选D或通过键盘将光标移到“D---编辑文件”按回车或通过鼠标将光标移到“D ---编辑文件”下，屏幕都将显示当前软盘根目录下的所文件:



输入文件名后，系统打开一个已有的文件或建立一个新的文件，并使系统进入编辑状态，输入文件名的方法有以下几种:

a) 直接键入文件名，文件名可包含盘符、路径，如“A:\WPS\DEM”，然后按回车键，进入编辑环境;

b) 用鼠标在文件目录框里选择所需的文件名，文件目录框里列有当前目录的所有文件，如果目录框里没有所要的文件，可用鼠标选择上下箭头进行翻页查找;

用键盘光标移动键来选择所需的文件名，用PageUp、PageDown来进行翻页，带阴影的文件表示目前所选择的文件，然后键入回车键，进入编辑环境;

如果用户输入的文件不存在，那么屏幕将提示你此文件是“新文件”；用编辑器可以编辑任何文本文件(WPS文件、TXT文件)，文件存盘退出时，文件都变成WPS文件格式，我们可以在文件功能中进行WPS文件向文本文件的转换工作。

2) 打印文件：用户在主菜单方式下选择P命令后，屏幕也显示文件列表框，我们可以采用与上面相同的方式选择要打印的文件，进行文件的打印工作；如果文件未找到，我们将提示用户输入正确的文件名。

3) 帮助信息：如果用户想了解WPS的命令及使用方法，可在主菜单中选择H，屏幕显示：

SUBOR－WPS 文字处理系统帮助信息
欢迎使用 WPS 软件!
当前系统采用分页方式，可使
用光标控制键来查询所需信息
[Home] 显示第一页
[End] 显示最后一页
[PgUp] 显示前一页
[PgDn] 显示下一页
[↑] 窗口向上移动一行
[↑] 窗口向下移动一行
[Ese] 退出 WPS 帮助系统
按任意键将继续，按 ESC 键将返回

我们通过查询可以从中学到WPS的许多有用东西。

4) 文件服务：在WPS主菜单中选择F命令进入文件服务功能菜单中，我们可在此完成WPS到TXT文件的转换工作，屏幕将显示：

SUBOR－WPS 文件服务系统

本系统的功能是把 WPS 格式的文件转换成纯文本文件..

源文件名： XXXXXXXXXXXX
目的文件名： XXXXXXXXXXXX

对话框等待用户输入源文件名、目的文件名，如果打开文件有误，则系统会有信息提示：

“源文件打不开，请按任意键继续！”

“目的文件打不开，请按任意键！”

正常情况下，显示：

“正在进行文件转换，请稍等...”

5) 退出系统：在主菜单中选择X命令或在开机界面下敲击ESC键，均可退出WPS处理系统，返回DOS环境。

3. 输入法的安装、卸载与切换

编辑环境下，所能使用的输入法种类与当前内存中已安装的输入法相关，在中文DOS环境下，系统缺省提供了国标/区位、全拼、双拼汉字输入法，其他输入法如五笔形、认知码、表形码输入法需从软盘加载，方法：在DOS提示符A:\>下，将装有外挂输入法程序的软盘插入软盘驱动器中，键入：

1) 安装五笔形输入法：A:\> *INSTALL WBX*
2) 安装认知码输入法：A:\> *INSTALL RZM*
3) 安装表形码输入法：A:\> *INSTALL BXM*

上面三种输入法可根据自己的喜好进行有选择地安装；同时当我们不需要时也可以对它们进行卸载，命令为：

1) 卸载五笔形输入法：A:\> *UNINSTAL WBX*
2) 卸载认知码输入法：A:\> *UNINSTAL RZM*
3) 载表形卸码输入法：A:\> *UNINSTAL BXM*

注意：为了用户输入简便起见，用户输入：

A:\> *INSTALL W*	*等价*	A:\> *INSTALL WBX*
A:\> *INSTALL R*	*等价*	A:\> *INSTALL RZM*
A:\> *INSTALL B*	*等价*	A:\> *INSTALL BXM*
A:\> *UNINSTAL W*	*等价*	A:\> *UNINSTAL WBX*
A:\> *UNINSTAL R*	*等价*	A:\> *UNINSTAL RZM*
A:\> *UNINSTAL B*	*等价*	A:\> *UNINSTAL BXM*

在《 SUBOR WPS 》下，以下键用于输入法切换：

ALT+F1	国标/区位输入法
ALT+F2	全拼输入法
ALT+F3	双拼输入法
ALT+F4	五笔字型输入法
ALT+F5	表形码输入法

ALT+F6	认知码输入法
ALT+F9	图形符号输入
ALT+F10	英文输入法
^F3	设置或取消联想方式
^F9或^F8	设置全角半角方式
^F1	开/关提示行

启动WPS后，我们将进入WPS的编辑环境中，在下一节中，我们将详细介绍WPS的各种编辑方法和技巧。

第二节　WPS的编辑方法

一、基本概念

当我们在WPS编辑环境下打开一个已有文件或一个新文件时，这就意味着我们将以WPS文件的格式对它进行各种编辑处理，为了与其他的文件相区别，WPS文件有自己的一套文件格式，我们可以使用WPS提供的各种打印控制字符、排版控制字符、字体控制字符等来对文章进行修饰，而这些都是WPS文件所独有的。在我们开始学习WPS的各种编辑方法之前，先介绍一些与WPS相关的基本概念:

1、文件名:

WPS中使用的文件名由1－8个字符组成，字符可以是汉字、字母以及数字，如果文件名多于8个字符，系统按前8个字符识别，即文件名的前8个字符有效，其余的都无效，如：文件名AUTOEXEC.BAT和AUTOEXECA.BAT都代表同一个文件:AUTOEXEC.BAT。文件名还可带0～3个字符的扩展名，表示文件的类型，如文件名AUTOEXEC.BAT中的“BAT”，表示此文件是批处理文件。

在给文件命名时，应遵循下列原则:

1) 磁盘上已有的文件名不要再用，否则会将其覆盖;
2) 文件名中尽可能排除“?”、“*”、“%”等可能影响系统的特殊符号;
3) 文件名中可交替使用大、小写字母和汉字;

总之，有助于记忆和体现文件内容的名字为命名的根本出发点。

2、WPS尺寸规定:

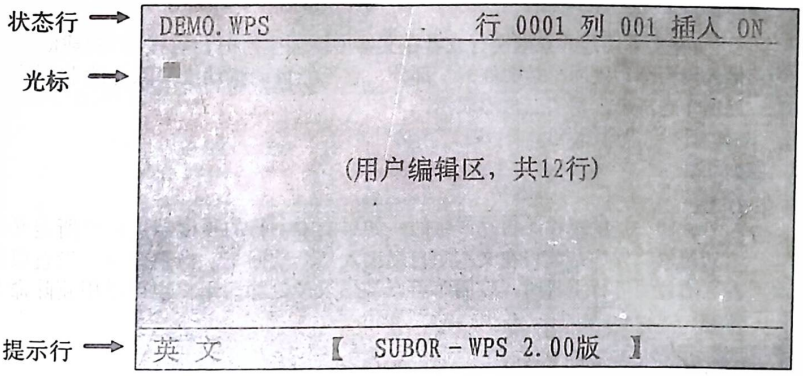
行长：《SB－WPS》规定，每行长度不得超过250个字节(依左、右边距具体而定)。

文件长：《SB－WPS》规定，文件长度不得超过61440个字节。

块长：《 SB-WPS 》规定，块长不得超过61440个字节。

3、屏幕及状态行

在编辑环境下屏幕显示如下：



屏幕的第一行为WPS状态行，显示WPS当前编辑的文件名、光标所在行、列位置、编辑是处于插入还是修改状态、以及当前控制字符显示是开还是关等状态信息，最后一行为提示行，它反映了当前输入法输入、WPS菜单的快捷提示等信息。

4、控制命令：

《 Subor－WPS 》在编辑时所用的控制命令为Ctrl或ALT键加一个英文字母或符号键，例如：

^KB： 同时按CTRL和K键后，然后再按B键

ALT+5：同时按ALT和数字5键

5、硬空格：

在输入文本中，无论什么时候，如果按下一个空格键，则将在文本中形成一个空格，它是文件中的一个实实在在的部分，不会因为重新排版而消失，但是可以象删除其它字符一样将它删除。

6、软空格：

软空格是编辑程序自动产生的，当用户定义了左边距后，在每一行前插入

一定数量的软空格，软空格不作为文件的固有部分，当程序进行重新排版时，软空格将有选择地进行插入或删除，在屏幕显示上，软空格与硬空格是一样的。例如：当用户定义文本的左边距为3，那么文本的每一行最左边都将保留3个软空格；如果用户又重新定义左边距为2，那么经重排后文本每一行最左边的软空格都将被删除一个。

7、硬回车：

在文本段落的末端换行或者在文本中增加空行时，可按ENTER或RETURN键输入硬回车，硬回车是文件的一部分，它不能自动移动或消除，除非删除它，硬回车在屏幕上用实三角形表示。

8、软回车：

软回车是编辑程序自动产生的，如果文本一行的长度超过用户所定义的右边距的时候，系统将在文本中自动插入一个软回车；当用户重新设置段落的左、右边距进行重排时，软回车可以被插入或删除；用户也可以用删除命令删除它。

9、分页符：

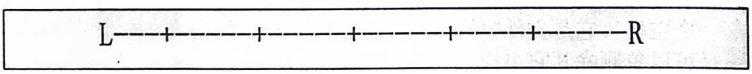
由于打印所使用的字号大小不同，所以每页打印行数也不同，因此，编辑程序就不再按行数自动分页，可由打印程序按实际情况将它自动分页，用户同时也可以在某些必须另起一页的地方插入一个分页符，分页符的其它作用同硬回车一样。

10、结束符：

由WPS自动产生的文本的最后一个字符，它始终位于文本最后，在屏幕上用“■”表示；即使一个新产生的文件，它也已经包含了一个结束符。

11、标尺：

根据用户需要，用户可以在窗口的最后一行显示标尺，如下图所示：



L：表示左边距位置
R：表示右边距位置

+：光标站
－：文本区域

12、光标：

光标显示位于汉字或英文字符的下面，用二条线表示；当光标位于汉字下时，用大光标(即2个英文字符)，当位于英文字符下时，用小光标(即1个英文字符)显示，光标将自动闪烁。

13、插入/改写状态：

用户可以在插入或改写状态下输入字符：在插入状态下输入字符时，所有光标后的字符往右移，然后在当前光标位置插入字符，光标再往右移；在改写方式下，新的字符将替换原来的字符，但当光标位于回车、分页、结束符时将以插入字符方式进行处理。

在改写方式下，有下列几种情况：

1. 当光标位于英文字符下时，如果要改成另一个英文字符，则直接改写；
2. 当光标位于汉字字符下时，如果要改写成另一个汉字，直接改写即可；
3. 当光标位于汉字字符下时，如果要改成一个英文字符，则自动将汉字字符的第二个字节改成空格，只有这样才能保证后续汉字的完整性；
4. 当光标位于一个英文字符下时，如果要改写成一个汉字字符，则视光标右边的字符来决定：若光标右边的字符为回车、换页或结束符时，则将光标处的ASCII字符改成汉字的第一个字节，然后插入汉字的第二个字节；若光标右边的字符为ASCII字符，则将光标处和其右边的两个ASCII字符改为一个汉字；若光标右边的字符为汉字，则将光标处的ASCII字符和光标右边的汉字第一个字节改为一个汉字，将光标右边汉字的第二个字节改成空格。

14、块：

为了编辑方便，有时我们希望对文本中的一部分进行复制、移动、删除等活动，这时我们可以将这部分定义成一个块，块是指文稿中连续的一段文字，这段文字可以是一个字，也可以是若干行，块中可以包含任意的文字字符和各种用于打印的控制字符，块定义的方法是通过定义块首、块尾来确定；定义好块后，这块特殊的区域用红色显示，用户就能对这部分进行复制、移动、删除、块内寻找、块内替换和连制表线等操作，注意块的大小不能超出60KB范围。

15、句

在WPS中，句的概念与我们平常日常生活中的句不大相同，它以下列字符作为一句话的有效结束符号：空格、回车、分页符、文末符 、!$&)+-*/,.:;=?\|]}> 。

16、控制符:

WPS定义了一系列控制符号来表示字体、字型、打印修饰等控制信息，控制符号在WPS中用特殊的字符来显示和存储，打印时它不占打印位置，因此为了显示直观和制表方便，有时希望它也不占显示位置，可以将控制符号显示开关关闭或打开，当关闭控制显示开关时，所有回车符、分页符和文末符都不显示。

17、行、列号:

在编辑的任何时候，WPS都将在状态行中显示当前光标位于文本中的哪一行、哪一列。

18、编辑命令使用方法:

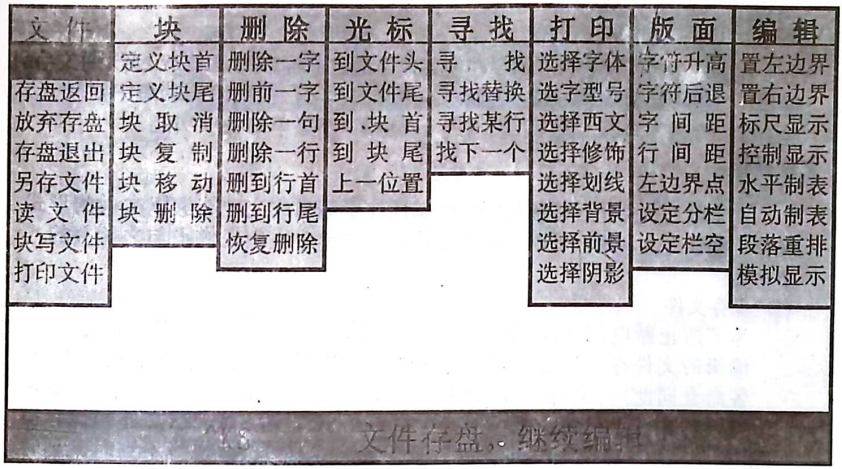
WPS系统有一整套的命令体系，使用这些命令有两种方式：键盘命令方式和菜单命令方式(含鼠标命令方式)，下面我们将分别加以介绍:

(1)键盘命令方式:

键盘命令是WPS最基本的工作方式，它由单键命令、双键组合和三键组合命令方式组成，单键是指命令的下达只需使用键盘上的一个键；双键、三键组合命令则是指命令的下达要同时使用键盘上的两个或三个键，这些组合命令一般包括控制键〖Ctrl〗(在书面上用“^”表示)，下达命令方法是同时按下〖ctrl〗和与它组合的键，最后同时松手，例如，命令“^P”表示同时按下〖ctrl〗和P键。

(2)菜单命令方式:

键盘命令方式的最大好处是速度快，适合于熟练使用WPS的人，但由于WPS的许多命令都是单键或双键命令，缺乏规律性，初次接触时是较难记忆，因此WPS系统几乎将用到的所有控制命令都制成菜单，使得我们在文章的编写过程中，可以通过菜单来下达各种控制命令；在编辑状态下，菜单平常是不显示的，只有按〖Esc〗键或鼠标把“它”取出来(称作下拉式菜单)。菜单顶部横向排列的是八大类功能的名称，如文件、块、删除、光标等。这八大功能就象八个抽斗，每个抽斗中又装着各种命令“工具”，如“文件”类中装着“保存文件”、“存盘退出”等八个“工具”。下图是我们菜单的整体概貌:



当进入菜单工作方式后，我们观察一下提示区就会发现，输入状态行被电脑暂时关闭了，取而代之的是一行文字说明－－－－对我们所选功能菜单的简要说明。例如上图中我们选中的功能是“保存文件”，所以提示区显示出“^ks　文本存盘，继续编辑”的字样。“^ks”指的是保存文件的键盘命令方式，“文本存盘，　继续编辑”就是对保存文件命令的说明，在你还不太熟悉所选择功能的作用时，不妨仔细看看这里给出的说明。

19、光标移动

文本输入后，我们可以在屏幕上十分方便地移动光标，甚至可以利用少数的按键很快将光标移到文件的头部或尾部；用光标控制命令移动光标并不影响文本，仅是光标在字符中移动而已，它不修改、添加或删除文本中任何字符，下图显示了移动光标的基本操作：

^E 或 ↑	光标上移一行
^X 或 ↓	光标下移一行
^S 或 ←	光标左移一个字符
^D 或 →	光标右移一个字符
^R 或 PgUp	向上翻一页
^C 或 PgDn	向下翻一页
Home	光标左移至行首
End	光标右移至行尾
^Home	光标移至文件开头
^End	光标移至文件结尾

二、编辑环境介绍

在上一节中，我们已介绍了在主菜单下通过鼠标或键盘敲击D或光标移动键都可以进入编辑状态，通过上面基本概念的学习，在我们的脑海中对WPS已经有了一个基本轮廓，下面我们将进一步讲解WPS菜单的各项功能。

1、 文件操作

文字处理软件比起传统打字的优越性在于编辑的文档能够以文件的形式保存、能够再次利用，可以方便地修改，在菜单中我们提供了与之相关的八个功能:

(1) 保存文件

为了防止断电或其他原因造成正在编辑的文件丢失，用户需把正在编辑的文件存入磁盘，键入^KS命令(或用鼠标从菜单中选择，以下各命令同此)，文件存盘,然后系统回到编辑状态，继续编辑；在我们编辑文件过程中，要养成一个好的习惯即要经常进行文件的保存操作，否则假如突然断电等事故，辛辛苦苦敲的文档再也找不到时，到时后悔也来不及了。

(2) 存盘返回

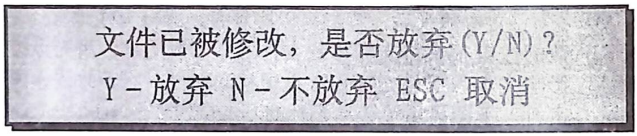
键入F2键或^KD命令，将把现编辑的文件存入打开时所用的文件名下,系统显示:

"正在写文件,请稍等... "

写盘完毕后系统返回到主菜单下。

(3) 放弃存盘

键入F3键或^KQ命令，如现编辑的文件有改动并没有保存，则屏幕将显示:



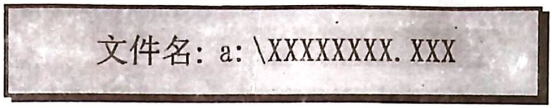
键入Y，则放弃该文件,返回主菜单；键入N或ESC键则取消该命令，同时这些选择可通过鼠标来进行点取。

(4) 存盘退出

键入^KX命令，文件存盘，退出WPS系统，回到DOS状态，显示DOS提示符。

(5) 另存文件

键入^KA命令，此时屏幕显示:



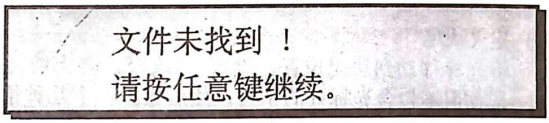
等待用户输入文件名并存盘，用户输入的文件名可包含盘符、目录(只能带一级目录)、文件名，用户输入时可在输入位置(图中阴影部分)按左、右键使编辑行滚动，在SB－WPS中，所有要求用户进行文本输入的对话框都具有这种输入行滚动的功能(微机上没有此功能)。

(6) 读文件

键入^KR命令，此时屏幕显示同上图，当用户输入正确的文件名后，屏幕显示:

“正在读文件,请稍等... ”

读进来的文件将被插入到当前光标位置；如果文件名不存在，屏幕显示:



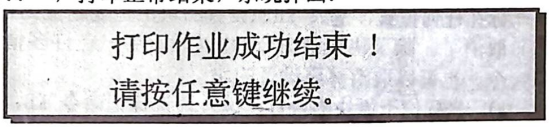
同时伴有音效提示。

(7) 块写文件

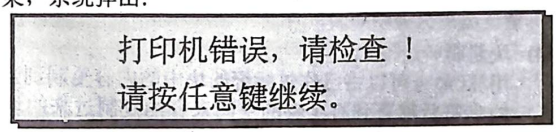
键入^KW命令，提示用户输入文件名，将定义的块写入到磁盘文件，从而可以实现多个文件之间的相互传送和数据共享。

(8) 打印文件

键入^KP命令，将从光标当前位置进行打印，此时屏幕提示行提示“正在打印，请稍等...”，打印正常结束，系统弹出:



打印非正常结束，系统弹出:



同时伴有音效提示。

2、块操作

在编辑一个文件时，往往需要对词、句或段进行复制、移动或删除等操作，WPS的块命令能使我们方便地完成上面各种编辑任务：

(1) 定义块首

将光标移动到块首位置，键入^KB或F4，此时根据以下几种情况将显示块标记：

a) 如果未设置块尾，则光标处的字符逆显示；

b) 如果已设置块尾，但块尾位于块首前面，则取消块尾，且光标处字符逆显示；

c) 如果已设置块尾，且块尾位于块首之后，则从块首到块尾之间的字符逆显示；

d) 如果已设置块首，并且正好在光标处，则取消块标记。

(2) 定义块尾

将光标移动到块尾位置，键入^KK或F5，将当前光标位置设置成块尾标记，但不包含光标处的字符，然后根据以下几种情况将显示块的标记：

a) 如果未设置块首，则光标处的前一个字符逆显示；

b) 如果已设置块首，但块头位于块尾后面，则取消块首且光标前一字符逆显示；

c) 如果已设置块首，且块尾位于块首之后，则从块首到块尾之间的字符逆显示；

d) 如果已设置块尾，并且块尾正好在光标处，则取消块标记。

(3) 块取消

当对一个块的操作完成以后，常常需要把已设置的块取消，此时无论光标在任何位置，键入^KH原设置的块由逆显示变为正常显示，即块设置被取消了。除了块取消命令^KH以外，用户在许多情况下，利用块标记命令，也可以取消掉原设置的块：

a) 光标位于原块的块首，键入块首标记命令^KB，则原块被取消；

b) 光标位于原块的块尾，键入块尾标记命令^KK，则原块被取消。

(4) 块复制

用^KC命令可以将已作过标记的块中的内容复制到当前光标位置，光标后的字符后移直到有足够的空间来容纳复制过来的块的内容，块复制后，块的标记位置不改变；块的复制可以复制多次。

(5) 块移动

a) 用^KV命令将块移到当前光标处;
b) 用^QB命令将光标移到块首;
c) 用^QK命令将光标移到块尾。

(6) 块删除
用^KY命令可以删除一个已被标记过的块，块删除后，块标记被取消；删除前，无论光标在什么位置都可以；删除后，光标将移到原来所标记的块的位置；块删除后可用^U来恢复原先定义的块。

3、删除

(1) 删除一字
用^G或Del键可删除光标处一个字。

(2) 删前一字
a) 用^H命令可删除光标前一个字;
b) 用Backspace键可删除光标前一个字。

(3) 删除一句
用^T命令可删除光标到句尾字符的内容，以下字符为有效的结束符:
空格、回车、分页符、文末符 、!$&)+-*/,.:;=?\|]}>

(4) 删除一行
用^Y命令可删除光标所在的一行。

(5) 删到行首
- 用^QH命令可删除从光标位置到行首字符的内容;
- ^BackSpace 删除到行首。

(6) 删到行尾
用^QY或^\命令可删除光标到行尾字符。

(7) 恢复删除
用^U命令可恢复最近删除的内容，此时光标保持删除前的位置。

4、光标

在编辑文本时，WPS提供下列命令可快速移动光标位置:
(1) 到文件头
用^QR命令或^Home可将光标移到文件头。

(2) 到文件尾

用^QC命令或^End键可将光标移到文件尾。

(3) 到块首

用^QB命令可将光标移到块首。

(4) 到块尾

用^QK命令可将光标移到块尾。

(5) 上一位置

用^QV命令可将光标移到上一位置。

除菜单中提到的命令外还有以下命令:

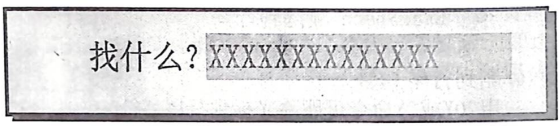
- ^F　　光标右移到下一句句首;
- ^QS或Home　光标移到当前行首;
- ^QD或End　光标移到当前行尾;
- ^W　　窗口向上移动一行;
- ^Z　　窗口向下移动一行。

5、寻找

在一篇文章中查找一个词或一句话，如果用手工的方法，既费时又费力，WPS提供了十分方便的快速查找功能，同时可进行文本的替换工作:

(1) 寻找

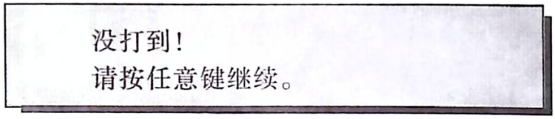
用^QF命令或F7键，屏幕显示:



等待用户输入查找的内容；用户输入后，屏幕显示:



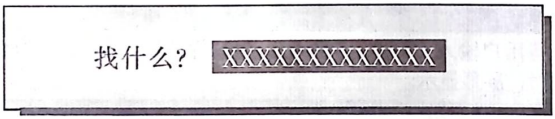
我们可直接用鼠标或键盘来进行查找的方式选择，当找到用户所要求的字符串时光标会出现在符合要求的字句的第一个字符上；当找不到时，屏幕将显示：



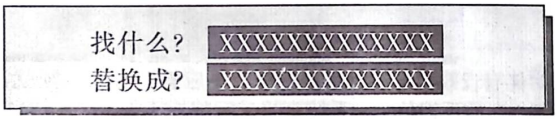
同时伴有音效提示。

(2) 寻找替换

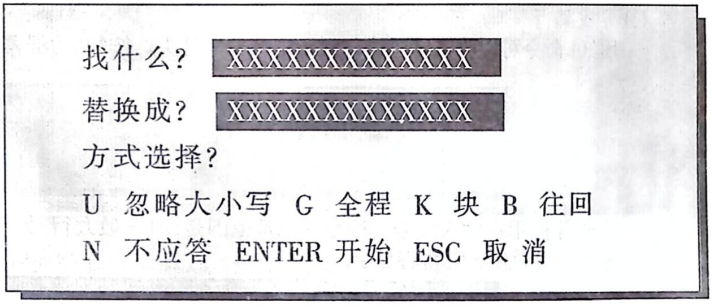
用^QA命令可对文件中某些字句进行替换，屏幕将提示用户输入：



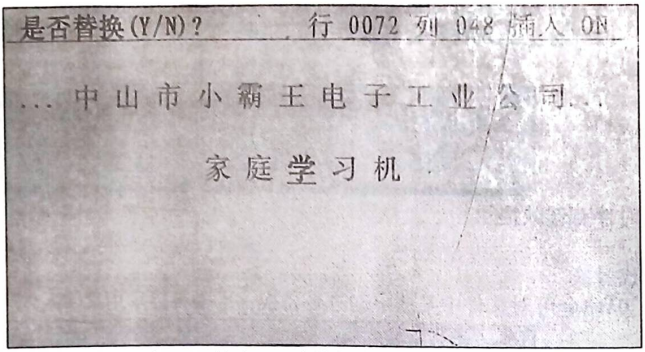
当用户输入寻找的内容后，屏幕显示("学 习 机"为示例输入内容)：



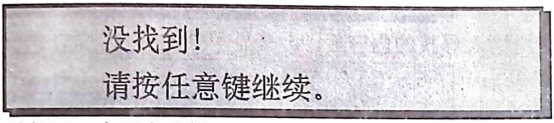
当用户输入替换内容后，屏幕显示，等待用户输入方式选择：



当找到匹配的字符串时，光标停在所找内容的第一个字符下面，并且在屏幕状态行上显示(非不应答方式下)：



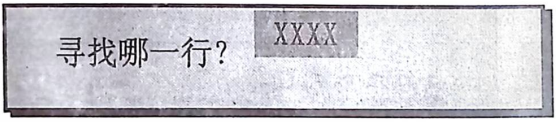
等待用户输入“Y/N”，输入'Y'则进行替换，输入'N'继续寻找，当找不到时，屏幕显示:



同时伴有音效提示；当用户选择“不应答”方式，则就没有上面的“是否替换”的反馈信息，系统直接进行替换工作。

(3) 寻找某行

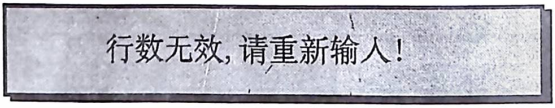
用^QL命令可以将光标迅速移到指定行号的开头，按^QL后屏幕显示:



此时等待用户输入行号，行号的正常范围是：1－最大行号，如输入的行号不在此范围，屏幕将显示:



如输入的行号无效，屏幕将显示:



(4) 找下一个

用^L命令可以重复上一次查找或查找/替换命令，当你键入^L命令时，WPS将从当前光标继续查找或查找/替换。

6、打印

Subor－WPS系统具有打印文本的功能，但功能与微机相比是很有限，为了做到与微机WPS的兼容，我们做到打印菜单、版面菜单、其他菜单与微机WPS保持一致，并在控制字符的处理上也做到与微机的一致，这样Subor－WPS能够完成打印草稿功能的同时，也能使编辑出来的文稿在微机上不用修改就能打印出漂亮的、具有各种字体、字形、修饰、背景的文档来。

(1) 选择字体(具体实现上仅供微机参考使用)

敲击^PA命令进入选择字体对话框:

定义字体:			ESC退 出
S－宋体	F－仿宋	K－楷体	H－黑体
B－标宋	L－隶书	X－行楷	W－魏碑

我们可以通过敲击上面提示的字母或直接通过鼠标进行字体的选择，按回车键返回，或按ESC键取消并且退出(以下各打印对话框的选择同此)。

(2) 选字型号

敲击^PB命令进入选择字形对话框:

定义字形(A－F):		ESC退 出
A－标准型	B－长 型	C－扁 型
D－自定义	E－特大型	F－统 型

选择完字形(A～C)后，将进入定义字号对话框:

定义字号(0－7,^0－^7):		
0－0号字	1－1号字	2－2号字
3－3号字	4－4号字	5－5号字
6－6号字	7－7号字	
^0－小0号字	^1－小1号字	^2－小2号字
^4－小4号字	^5－小5号字	^6－小6号字
^7－小7号字	ESC取 消	

在我们的打印机处理程序中，只能对标准型、长型、扁型的几种字号(0～7中的几种)进行处理，要进行文稿的最终打印，请到微机上进行。

选择自定义字形时，屏幕将显示：

```
定义字号(0-7):
0 - 0号字      1 - 1号字      2 - 2号字
3 - 3号字      4 - 4号字      5 - 5号字
6 - 6号字      7 - 7号字
```

提示用户输入字号选择；

选择特大型时，屏幕将显示：

```
定义特大型字点阵
N×8( N=1 ~ 90):      Esc 取 消
```

等待用户输入；
选择统一型时，屏幕将显示：

```
定义统一型字点阵宽度
N×8( N=1 ~ 60):  20      Esc 取 消
```

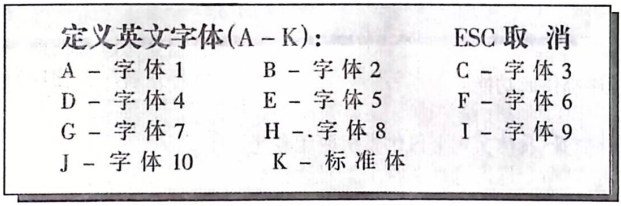
等待用户输入，输入后，屏幕显示：

```
定义统一型字点阵宽度
N × 8( N=1 ~60):  20          ESC 取 消
定义统一型点阵高度类型
(1-8)
1-宽度×1/3      2-宽度×1/2
3-宽度×2/3      4-宽度×3/4
5-宽度×4/3      6-宽度×3/2
7-宽度×2        8-宽度×3
```

等待用户输入。

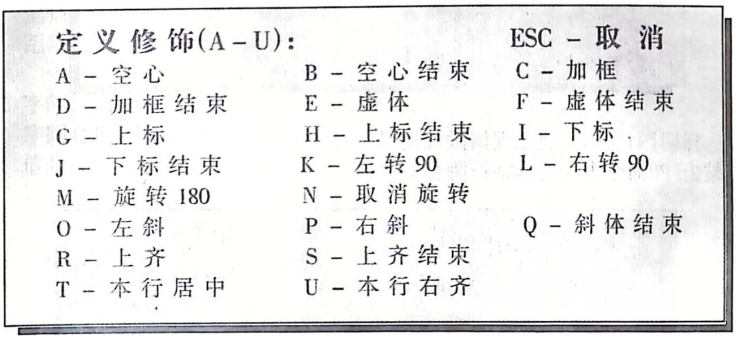
(3) 选择西文(具体实现上仅供微机使用参考)

敲击^PF命令进入选择西文字体对话框:



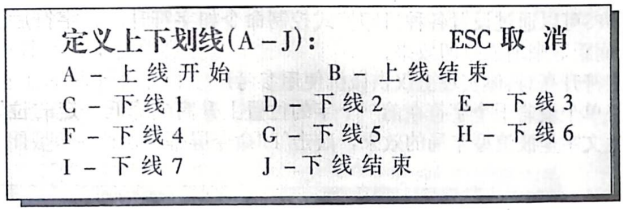
(4) 选择修饰(具体实现上仅供微机使用参考)

敲击^PD命令进入选择汉字的修饰对话框:



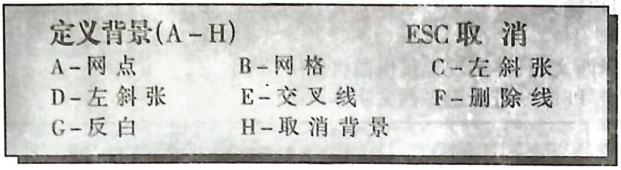
(5) 选择划线(具体实现上仅供微机使用参考)

敲击^PC命令进入选择上下划线对话框:



(6) 选择背景

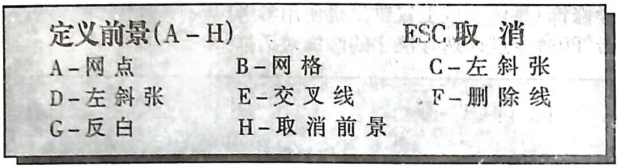
敲击^PE命令进入选择字符背景对话框:



打印程序提供此功能.

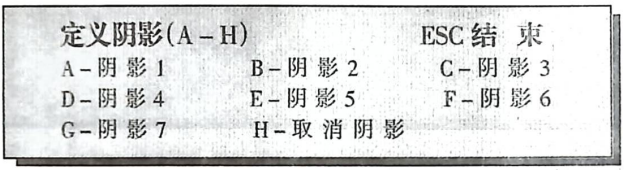
(7)选择前景(具体实现上仅供微机使用参考)

敲击^PN命令进入选择字符前景对话框:



(8)选择阴影(具体实现上仅供微机使用参考)

敲击^PM命令进入选择字符阴影对话框:

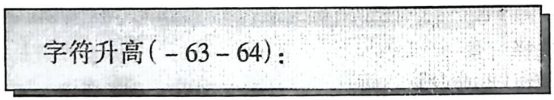


7、版面

WPS可以通过设置各种打印格式控制命令如字符升高、字符后退、字间距、行间距等来增强打印效果。

(1)字符升高(具体实现上仅供微机使用参考)

将单个或若干个字符在前一个字的位置上升高或降低一定的位置打印，产生文字呈波浪型布局的效果，敲击^PH命令屏幕显示:



我们可以选择-63~64中的任一个数字键人，它将使后续的字符从前一个字符位置向上升高所键人值的高度，如果输人负数，则表示降低；升高或

降低的值是以打印的点为单位的，每点的高度为1/180英寸；升高的最大值为64点，如升高的值超过64点，则可以分两次表示，降低也一样；升高控制也是遇行结束符自动取消。

(2)字符后退(具体实现上仅供微机使用参考)

一行文字的打印，排列顺序通常与输入的次序一致，但是WPS通过设置后退打印控制，能够改变这种输出打印顺序，使后输入的文字在较前输入的文字前打印出来，背景状态下，敲击^PG命令屏幕显示：



我们可以输入0～127中任意一个数字，它是以一个半角字为单位，后退值为0时即不后退，后退值增一，打印的位置也向左移动一个字符的位置，后退127时是最大的后退，即向行首后退127个半角字符的位置；如果后退的距离超过当前行的行首位置，则将后退字符从当前行开头位置打印出。

(3)字间距(具体实现上仅供微机使用参考)

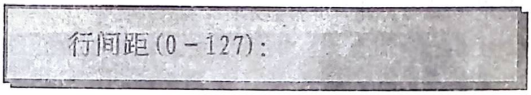
字间距即相邻两个ASCII字符之间的距离，其单位为1/180英寸，系统缺省值是：全角字据为4/180，半角字距为2/180(即两个点)；如果需要，我们可以重新定义字与字之间的间距，其范围为－63～64个点；如果字间距为负数，则后续字符往后退，造成特殊的打印效果；设定字间距敲击^PK命令即可，此时屏幕显示：



等待用户输入间距大小。

(4)行间距(具体实现上仅供微机参考使用)

行间距是相邻两行之间的距离，其单位为1/120寸，系统缺省行距为4/120(即4个点)，我们可以通过敲击^PL命令来重新定义行与行之间的间距，其范围是0～127个点，对话框为：

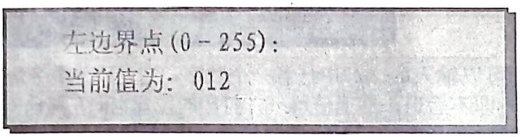


等待用户输入。

(5)左边界点(具体实现上仅供微机使用参考)

当你设置了固定的左边界后，在屏幕上文本的每一行就会在一个固定的位置开始；但由于有可能每一行的字形字号不同，在实际打印时，打印出来的左边界不会对齐，这是由于左边界的字符也受到你所设置的字型字号的影响，为了解决这一问题，WPS允许你设置左边界字符的点阵大小，即横向点数，这样，文本中的字形字号就不会影响左边界字符的大小，打印时也就能够对齐了。左边界字符的横向点数可以设定为1～255点，纵向点数不受到影响，操作时，按^OE命令定义屏幕显示：

输入一个新的点数，然后按回车键，就把新的左边界字符点数设定为你所输入的数字。

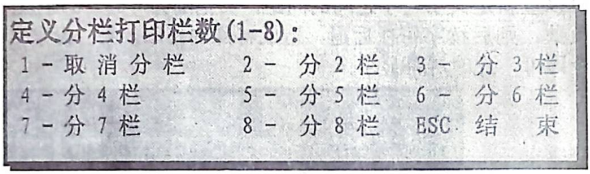


(6)设定分栏(具体实现上仅供微机使用参考)

在打印时经常要用的一个功能是分栏打印功能，WPS最多可分8栏打印，其操作方法如下：

1、将光标移到所需要分栏打印的起始位置；

2、敲击^PS命令，屏幕显示：



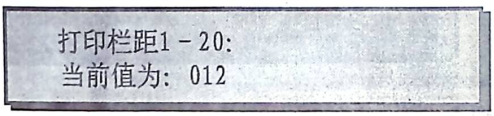
根据需要选择分栏数。

3、将光标移到分栏结束位置，按^PS命令，再按1键，选择分栏结束。

这样打印时WPS就能按照要求用分栏方式进行打印了。

(7)设定栏空(具体实现上仅供微机使用参考)

在分栏打印时，为适应不同需要，我们还可设置栏与栏之间的距离，设置栏距用^OZ命令，此时屏幕显示：

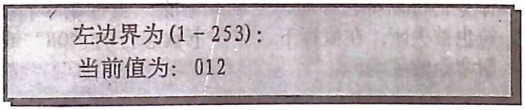


输入一个1－20内的数字，表示新的栏距，实际打印时的栏距点数为这个数字×8。

8、 其它

(1) 置左边界

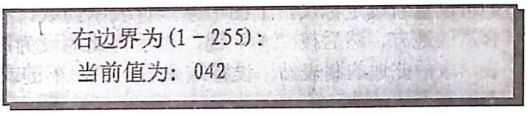
文本的左、右边界可以随时改变，可以重新设定边界，然后在设定的新边界之间改编段落或输入文本。我们用^OL可以设置文本左边界，此时屏幕上显示：



输入一个数，然后按回车键，就把当前的左边界设定为你所输入的数字，光标所在的列数可在状态行中看到，左边界原则上可以设定为1～253的任何列；WPS从第一列的左边界开始工作；如果设定的左边界的列数大于1，则就会在段落左面插入左边界减1个软空格，当我们在编辑时，如果通过光标移动键仍然可以把光标移到第一列上，但只要插入任何一个字符，光标就会自动跳到规定的左边界的位置上，开始正常的文本输入。

(2) 置右边界

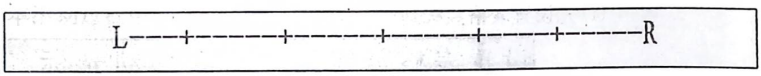
我们用^OR可以设置文本左边界，此时屏幕上显示：



输入一个数，然后按回车键，就把当前的右边界设定为你所输入的数字，WPS规定，右边界必须小于255，并且必须大于左边界。

(3) 标尺显示

从文本区中的最后一行作为标尺行的显示区域，标尺的显示格式如下：



L ： 表示左边距位置
R ： 表示右边距位置
+： 光标站
－： 文本区域

用^OF命令可以打开标尺显示，也可以关闭标尺显示，当处于标尺显示模式下，光标是不能移到标尺行上。

第五章　与计算机交谈

第一节　计算机语言和计算机程序

人要与计算机交谈，首先要学会计算机的语言。计算机并不能理解和执行人们使用的自然语言(无论是中文还是英文)，只能接受和执行二进制的指令。每一条二进制的指令使计算机进行一个操作，计算机能直接识别和执行的这种指令，称为机器指令。每一种类型的计算机都规定了可以执行的若干条指令，这种指令的集合就称之为机器语言。

显然，机器语言与人们习惯用的语言差别太大，用机器语言编写程序是一件十分繁琐的工作，要记住各种指令代码和它的含义是不容易的，而且编出的程序全是0和1的数字，非常容易出错。为了解决机器语言的这些缺陷，人们创造“计算机高级语言”。BASIC语言就是高级语言的一种。

我们也将BASIC语言称为算法语言，算法语言的特点是：用一种接近自然语言和数学语言的专用语言表示算法。例如BASIC语言中，以“PRINT A+B*C”表示“打印出A+B*C的值”、用“IF A>0 THEN PRINT A”表示“如果A大于零则打印出A的值”。目前常用的算法语言还有FORTRAN、ALHOL60、COBOL、PL/1、PASCAL、C语言等。

事实上，计算机不能直接接受和执行高级语言，而必须“翻译”成机器所认识的机器语言。这种翻译通常有两种方式：编译方式和解释方式。编译方式是整个地将高级语言写的程序翻译成用机器指令表示的目标程序，然后执行该目标程序，得到计算结果；解释方式则是对高级语言编写的程序逐句地翻译。翻译一句执行一句，即边解释边执行。

第二节　计算机中数的表示

人们常用十进制，任何一个十进制数是由0-9十个数码组成。数码在数中的位置不同(个位、十位等)，它表示的数值也不同。如528中的8表示8个，2表示20个，5表示500个。这些“个、十、百……”在数学上称作权。任何十进制数都可以写成“按权相加”的多项式，如$528=5\times100+2\times10+8=5\times10^2+2\times10^1+8\times10^0$，“10”称为基数或底数，表示“逢十进一”，说明两个数码相加大于基数10时，产生由低位向高位的进位。

计算机中通常采用二进制数。上述十进制数的特点在二进制数中也一样。例如任何一个二进制数都由0和1两个数码组成，也可用“按权相加”的多项式表示一个二进制数，如$101=1\times2^2+0\times2^1+0\times2^0$，其中2称为基数，说明“逢二进一”，

22,21,20 称作“权”。

二进制的好处是运算简单，便于用电气元件实现。二进制数中只有两个数码：0和1，在电学中具有两种稳定状态以0和1代表的东西有很多，如电灯的亮和灭、脉冲的有和无、晶体管的导通和截止等，而要找出一种具有十种稳定状态的元件表示十个不同的数码是很困难的。

由于二进制在计算机中容易实现，所以目前几乎所有的计算机都采用二进制。但是二进制数写起来很长，难于记忆。为了方便起见常将二进制数由低向高每四位组成一组。例如 10110101111 可分为 101,1010,1111 三组，每组代表一个从0到15之间的数，因为四位二进制数是不会大于或等于16的，因此以四位二进制数作为一组(位)的数是逢十六进一的。如：$(16)_{10}=2\times2\times2\times2=(100000)_2$ 就需五位二进制数表示，这种逢十六进一的数称十六进制数。十六进制数由0－15十六个数码组成，怎么用一位符号来表示10－15这六个十六进制的数码呢？我们采用的方法是用字母 A,B,C,D,E,F 来分别代表 10,11,12,13,14,15。上表中给出了十、二、十六进制数0－16之间的对应关系。

数\进位制	十进制	二进制	十六进制
零	0	0	0
一	1	01	1
二	2	10	2
三	3	11	3
四	4	100	4
五	5	101	5
六	6	110	6
七	7	111	7
八	8	1000	8
九	9	1001	9
十	10	1010	A
十一	11	1011	B
十二	12	1100	C
十三	13	1101	D
十四	14	1110	E
十五	15	1111	F
十六	16	10000	10

第三节 F－BASIC 的基本特点

人要与计算机交谈，首先要学会计算机语言。计算机并不能理解和执行人们使用的自然语言(无论是中文还是英文)，只能接受和执行二进制的指令。每一条二进制的指令使计算机进行一个操作，计算机能直接识别和执行的这种指令称为机器指令。每一种类型的计算机都规定了可以执行的若干条指令，这种指令的集合就称之为机器语言。

显然，机器语言与人们习惯用的语言差别太大，用机器语言编写程序是一件十分繁琐的工作，要记住各种指令代码和它含义是不容易的，而且编出的程序全是0和1的数字，非常容易出错。为了解决机器语言的这些缺陷，人们创造了“计算

机高级语言”。BASIC 语言就是高级语言的一种。

F－BASIC 是 BASIC 语言的一个重要组成部分，是国际上十分通用的算法语言，它有以下特点：

1. 程序结构简单，规则易记，初学者易掌握。

2. 属于会话式语言，人机对话方便，有自动检测语法错误功能。

3. 提供一种立即执行的方式，可以在终端上执行某些简单的计算或语句。

4. 适用范围广，可进行数据运算，也可执行非数据运算。

5. 可进行小数运算，提供各种函数运算，需作重要数学运算的用户使用起来非常方便。

第四节 SUBOR－ FBASIC 系统

SUBOR －FBASIC 系统是小霸王电子工业有限公司针对少年儿童的特点，专门精心设计的高级计算机程序设计语言。

SUBOR F－BASIC 系统具有以下特点：

1. 支持中文下拉式菜单；

2. 支持鼠标操作；

3. 支持高精度的实数运算；

4. 具有高级结构化程序语言功能；

5. 具有存储功能；

6. 提供打印功能；

7. 提供大型程序运算能力；

8. 提供强大的编辑功能；

9. 提供多种颜色操作；

10. 提供在线帮助功能。

第五节 进入 SB－FBASIC 系统

一、进入系统

在 DOS 状态下，将 SUBOR－ FBASIC 磁盘插入软驱，然后执行 BASIC 或 BASIC.EXE 命令。系统读盘后进入开机画面。按任意键进入 SUBOR－ FBASIC 系统编辑画面。

二、编辑画面说明

1. 编辑画面的首行称为状态行，状态行包括“文件”、“运行”、“帮助”三

项。状态行的下拉式菜单可用热键“ALT”加对应的字母打开。如“文件”可用“ALT+F”打开。菜单中的命令项可用方向键“↑、↓”选择。状态行击活后，可用方向键“←、→”左右移动选择项目菜单。

另外项目菜单和菜单命令也可用鼠标随时击活并选择。

2. 编辑画面的末行是提示行。“英文”表示当前输入方式是英文，其他的输入方式可用“ALT”键加功能键切换。

3. 介于“状态行”和“提示行”之间的部分称为文件编辑区。

三、系统功能键与保留字定义

当系统进入编辑状态，您就可以进行程序编辑工作。

本系统的功能键定义如下：

功能键	功　能	功能键	功　能
F1	打开文件	F7	编辑程序
F2	保存文件	F8	运行程序
F3	列举文件	F9	颜色指令
F4	清除内存	F10	自动行号
F5	清除屏幕	F11	系统在线帮助
F6	打印语句	F12	系统退出

本系统的功能键定义如下：

保留字	作　用	保留字	作　用
PRINT	屏幕显示数据和字符	NEXT	和FOR配套使用
RUN	运行程序	GOSUB	子程序调用语句
LIST	列举带行号的程序	RETURN	和GOSUB配套使用
EDIT	编辑一行程序	SIN	正弦函数
AUTO	自动增加行号	COS	余弦函数
NEW	清除内存的上一程序	ABS	绝对值函数
CLEAR	清除	TAN	正切函数
CLS	清屏	ATAN	反正切函数
COLOR	屏幕改变颜色	STOP	程序停止语句
LPRINT	文件打印	CONT	程序继续语句
HELP	系统在线帮助	PAUSE	程序暂停语句
LOAD	打开磁盘文件	DIM	数组定义语句
SAVE	保存磁盘文件	DATA	读数据语句
SYSTEM	退出系统	READ	读对数函数
IF…THEN	条件判断语句	LOG	对数函数
GOTO	转向语句	EXP	指数函数
FOR	循环语句	DIV	除法运算

4. 退出系统

在 BASIC 状态下，按 ALT+X 键，或在下拉式菜单中按“退出”，返回 DOS 状态。

5. 帮助

在 BASIC 状态下，按 ALT + H，或鼠标左键单击【帮助】，进入系统帮助内容。帮助内容按操作提示操作。

小 霸 王

SB－2000系列多媒体学生电脑

使用手册第二分册

SUBOR－DOS

中 英 文

操 作 系 统

目　　录

第一章　SB－DOS基础

第一节　SB－DOS概述 ……1
第二节　SB－DOS的启动与运行 ……1
第三节　文件与文件名 ……1

第二章　SB－DOS内部命令

第一节　DIR(显示目录文件)命令 ……2
第二节　DATE(显示/设定系统日期)命令 ……2
第三节　TIME(显示/设定系统时间)命令 ……3
第四节　CLS(清屏)命令 ……3
第五节　MD/MKDIR(建立目录)命令 ……3
第六节　CD/CHDIR(改变当前目录)命令 ……3
第七节　COPY(复制文件)命令 ……4
第八节　DEL/ERASE(删除文件)命令 ……4
第九节　RD/RMDIR(删除子目录)命令 ……4
第十节　REN/RENAME(文件改名)命令 ……4
第十一节　EXIT(退出)命令 ……5
第十二节　TYPE(显示文本文件)命令 ……5
第十三节　REM(注释行)命令 ……5
第十四节　DISKCOPY(磁盘拷贝)命令 ……5
第十五节　VER(显示DOS版本信息)命令 ……6
第十六节　HELP(显示帮助信息)命令 ……6

第三章　SB －DOS外部命令

第一节　ATTRIB(显示或改变文件属性)命令 ……6
第二节　FORMAT(磁盘格式化)命令 ……7
第三节　MOVE(移动文件)命令 ……7
第四节　编辑器EDIT.EXE ……7

第四章　目录结构

第五章　批处理

第一节　批处理文件的建立和运行 ……10
第二节　自动执行批处理文件　AUTOEXEC.BAT ……11

第六章　使用Doskey

SB－DOS 操作系统

第一章　SB－DOS 基础

第一节　SB－DOS 概述

DOS 是(Disk operation system)磁盘操作系统英文的第一个字母的缩写，SB－DOS 是(SUBOR DISK OPERTING SYSTEM 小霸王磁盘操作系统)的缩写,它做为一组十分重要的程序,驻留在小霸王多媒体学生电脑的内存里,充当你和计算机之间的翻译,使你很容易地建立并管理程序和数据,同时完成对一些外设硬件(软盘驱动器,打印机等)的使用。

第二节　SB－DOS 的启动与运行

在使用小霸王多媒体学生电脑进行工作时，首先按规定接好相应的线路，按下电源开关以及其他设备相应的开关，此时屏幕将出现优美的开机画面，同时系统发音："欢迎进入小霸王电脑世界"，接着系统进行各种硬件的检测以确保系统的外设配置正常，检测完毕后，如果驱动器里没有插入任何磁盘，则系统提示输入当前日期和时间后按回车键或直接按回车键，屏幕显示 A:\>，SB－DOS 启动成功。如果驱动器里插入含 SB－Win98 操作系统的磁盘，系统将自动进入 SB－Win98 多任务图形窗口操作系统，在 SB－Win98 桌面上双击图标 SB－DOS，屏幕显示 A:\>，进入 SB－DOS 状态。

"A:\>"被称为 SB－DOS 的提示符，在 SB－DOS 提示符后可以输入 SB－DOS 命令。例如：A:\>dir，按回车键。屏幕上将显示软磁盘上有关文件的信息。显示结束后，显示器屏幕上又出现"A:\>"，这时就又可输入新的 SB－DOS 命令。

第三节　文件与文件名

文件是有关信息的集合。文件可以是计算机语言的源程序和目标程序，也可以是数据或其他信息。使用电脑进行操作完成某项工作时，常常要执行一个程序，并且还要使用数据，这时就要告诉 SB－DOS 该程序的文件名和存储数据的文件名，这样 SB－DOS 才能完成相应的这项。

每个文件都必须有一个合法的文件名。两个不同的文件应有不同的文件名，除

非它们存储在不同的磁盘上，或在同一磁盘的不同目录下。

文件的名字由文件名和扩展名组成。扩展名可以选择，不是必须的。如果选用了扩展名，那么在文件名和扩展各之间需用圆点符号“.”将两者隔开。例如：FORMAT.EXE 就是一个文件的名字。

文件名由 1 - 8 个字符组成，扩展名以圆点开始，可以有 1 - 3 个字符。

文件名和扩展名中的字符可以是：

1. 英文字母
2. 0 - 9 的数字
3. 特别符号@、!、%、()、#、&、^等

文件名中不能有空格和其他不允许使用的字符。

第二章　SB - DOS 内部命令

第一节　DIR(显示目录文件)命令

格式：DIR [盘：][路径/./..][文件名][/P][/W][/B][/A][/?]

功能：显示指定磁盘路径下的所有文件;文件大小;创建文件的时间和日期；磁盘的卷标;显示磁盘的容量;磁盘剩余的可用容量等。

参数说明：

/P 页输出。在每一次有关信息显示满了一屏后暂停显示。按任意键后，继续显示下一屏幕信息。

/W 宽显示。只显示文件名一栏，不显示文件的大小、日期和时间信息。这样可以尽可能多地看到文件。

/B 简略形式显示文件。只显示文件和目录名，不显示磁盘卷号、标签或文件的总数及大小等。

/A 属性显示。只显示目录名称及指定属性的文件。如果不指定，将只显示非隐含文件及非系统文件；如果指定本开关，但没有指定属性，SB - DOS 将显示包括隐含及系统文件的所有文件。

/? 显示帮助信息。

第二节　DATE(显示/设定系统日期)命令

格式：DATE [MM - DD - YY] [/?]

功能：显示或设定系统的日期

本命令有两种使用方法。第一种方法是当重新设定日期时，可将命令字和日期

同时放在一条命令中。第二种方法是命令中只含命令字DATE，这时可以看到当前的系统日期，如需重新设系统日期，可把新日期键入，系统日期就改变成新键入的日期，命令的格式为：MM-DD-YY。其中：MM指月份，范围为1-12；DD指日期，范围为1-31；YY指年份，范围为：1980-2099。

/? 显示帮助信息。

第三节　TIME(显示/设定系统时间)命令

格式：TIME [HH：MM：SS][/?]

功能：用于显示或设定系统的时间

本命令的使用方法类似DATE命令，不同之处是用来设定时间，对于小时、分、秒可只设定前面的一项或几项。命令的格式为：HH指小时，范围在0-23；MM指分钟，范围为0-59；SS指秒，范围为0-59。

/? 显示帮助信息

第四节　CLS(清屏)命令

格式：CLS

功能：清除屏幕并将光标移至屏幕的左上角。

第五节　MD/MKDIR(建立目录)命令

格式：MD/MKDIR [盘：][路径/./..]子目录[/?]

功能：在根目录下建立新的子目录

在根路径名下建立一个新子目录时，例如要MD建立一个称作“\AA”的目录，

A:>\MD AA

/? 显示帮助信息

第六节　CD/CHDIR(改变当前目录)命令

格式：CD/CHDIR [盘：][路径/./..][/?]

功能：改变当前目录

如果省略路径，则在屏幕上显示当前目录的路径。如果给出路径，则路径中给出的目录成为当前目录。

/? 显示帮助信息

第七节　COPY(复制文件)命令

格式：COPY[源盘：][路径/./..][源文件名][目标盘：]
[路径/./..][目标文件名][/A][/V][/Y][/?]

功能：将存储在磁盘上的文件复制一份，原文件的内容不变。或将若干文件分别复制一份，原文件内容不变。

复制一个文件时，如果希望新产生的文件名与源文件名不相同，则命令中应包括目标文件名。复制若干个文件时，不能选用目标文件名。

/A 指定文本文件复制

/V 复制后校验

/Y 目标文件存在时，不能提示确认(多文件不能复制到单文件)

/? 显示帮助信息

第八节　DEL/ERASE(删除文件)命令

格式：DEL/ERASE[盘：][路径/./..]文件名[/P][/?]

功能：将指定的一个或多个文件删除。

如果删除一个文件，通常应给出包括扩展名在内的文件名全称。可以使用通配符一次删除多个文件。当使用命令“A:\>DEL *.*”删除全部文件时，系统会提示：Are you sure(Y/N)? 如果回答“Y”，意思就是确认文件全部被删除。如果回答“N”，则系统将不执行这条命令。

/P 删除文件时，等待输入确认。

/? 显示帮助信息

第九节　RD/RMDIR(删除子目录)命令

格式：RD/RMDIR[盘：][路径/./..]子目录[/?]

功能：删除由盘符和路径指定的子目录

当删除的子目录在当前驱动器上时，盘符可以省略。路径是必选项。可以使用绝对路径，也可以使用相对路径。每次只能删除一个子目录，根目录不能被删除。

一个目录只有当它是空目录时，才能被删除。所谓“空”是指该目录中既没有文件。所以删除目录时应先将目录内的文件删除。

/? 显示帮助信息

第十节　REN/RENAME(文件改名)命令

格式：REN/RENAME [盘：][路径/./..][源文件名] [目标文件名][/?]

功能：改变文件名。如果改名成功，旧文件名的文件不再存在，文件内容以新文件名存于磁盘中。

新文件名前不含有盘符、它的盘符系统默认为与旧文件名前的盘符相同。指定的旧文件名必须是磁盘上存在的文件，而新文件名的文件必须不存在，否则改名将失败。命令中可以使用通配符。若旧文件名中使用通配符“*”，则新文件名中相应的部分必须使用通配符“*”。

第十一节 EXIT(退出)命令

格式：EXIT

功能：退出命令解释器

本命令用于退出当前的命令处理器，恢复前一个命令处理器。

第十二节 TYPE(显示文本文件)命令

格式：TYPE [盘：][路径/./..][文件名][¦MORE][/?]

功能：在屏幕上显示指定文件的内容

TYPE 命令仅限于显示 ASCII 码文本文件的内容。如果被显示的文件不是文本文件，屏幕上会出现怪符号和响声。文件名和扩展名中不能使用通配符。被显示的文件内容在屏幕上流动地显示，可按 Ctrl + S 键暂停输出；任意键或 Ctrl + Q 键继续输出；¦MORE 显示满屏后暂停；Ctrl + C 键或 Ctrl + Break 键终止输出。

/? 显示帮助信息。

第十三节 REM(注释行)命令

格式：REM [字符串]

功能：在批处理文件中加上注释

第十四节 DISKCOPY(磁盘拷贝)命令

文件名：DISKCOPY.EXE

格式：DISKCOPY[源盘：] [目标盘：] [/?]

功能：复制源驱动器软盘中的内容到目标驱动器的软盘中。

本命令是在两张软盘间进行复制，而这两张软盘必须是同一种类型，如源磁盘

是 1.44MB，则目标盘也应是 1.44MB。目标盘可以是未经格式化的磁盘，复制前系统会自动对它格式化。复制时要按系统的提示适时地在同一驱动器中插入源盘和目标盘。可以只选用命令字 DISKCOPY，而不加驱动器名。

/? 显示帮助信息

第十五节 VER(显示 DOS 版本信息)命令

格式：VER [/?]

功能：该命令用于显示当前所使用的 DOS 的版本号及生产公司。版本号的显示格式为 n.nn。

/? 显示帮助信息

第十六节 HELP(显示帮助信息)命令

格式：HELP

功能：显示小霸王帮助信息

借助该命令，能不用翻阅书本而随时了解 DOS 命令的有关信息。

Ctrl + p 暂停显示帮助信息，按任意键继续显示。

Ctrl + c 终止显示帮助信息，回到 DOS 提示符。

第三章 SB - DOS 外部命令

第一节 ATTRIB(显示或改变文件属性)命令

文件名：ATTRIB.EXE

格式：ATTRIB [+ R¦ - R][+ A ¦ - A][+ S ¦ - S][+ H ¦ - H][盘：]
[路径] [文件名][/?]

功能：显示及修改文件的属性，这些属性包括只读(R)、文档(A)、系统(S)和隐含(H)等。

[盘：] [路径] [文件名]，指定所要处理的文件名称及其磁盘路径。可使用通配符。

+R，-R 只读属性开关。+R 设定为只读属性；-R 取消只读。新文件的缺省设定是取消只读属性。

+A，-A 文档属性开关。+A 设定为文档属性，-A 取消文档属性，新文件的缺省设定是文档属性。

+S，-S 系统属性开关。+S 设定为系统文件；-S 取消文件的系统属性。

+H，-H 隐含属性开关。+H 设定为隐含文件；-H 取消文件的隐含属性。

SB-DOS 对所有文件都设置一份文件属性表，用以记录文件的存储方式，这就是文件的属性。ATTRIB 命令不但可以显示指定文件的属性，也可以设定或取消文件的属性。显示指定文件的属性时，只要在 ATTRIB 命令后指定文件名即可。

/? 显示帮助信息

第二节　FORMAT(磁盘格式化)命令

文件名：FORMAT.EXE

格式：FORMAT drive:［/V[：lable]］［/Q］［/?］

功能：在 SUBOR-DOS 系统上格式化软盘

对于一张新的软盘，必须进行格式化处理后才能使用，进行格式化后，磁盘上原有的文件将全部丢失。命令格式中的参数都是选择项，即可用可不用，使用时的前后顺序无关紧要。

/V 作用是允许在格式化完成后为该磁盘输入一个卷标号。

/Q 快速格式化磁盘

/? 显示帮助信息

第三节　MOVE(移动文件)命令

文件名：MOVE.EXE

格式：MOVE[/Y][源盘：][路径/./..][源文件名][目标盘..]
　　[路径/./..][目标文件名][/?]

功能：移动或重命名文件

利用该命令移动文件时，只要指定所要移动的文件及目的地即可。如果目的地有相同文件名的文件，则目的地原文件将被覆盖，所以使用时要小心。如果移动后要更改文件名，在指定目的地时加入新的文件名即可。

在相同的磁盘上，MOVE 命令能很快地把文件从一个目录移动到另一个新目录，因为实际上不移动文件的内容，只是简单地从一个目录表中找相关信息，把它改为另一个目录的内容。在两个磁盘之间移动时，SB-DOS 实际上是拷贝文件到第二张磁盘上，并从第一张磁盘上删除文件。

/Y 覆盖不提示

/? 显示帮助信息

第四节　编辑器 EDIT.EXE

这是小霸王多媒体学生电脑特有的一个中英文全屏幕编辑器，为用户实现一般的文字编辑工作提供了一个简单快捷的方法，十分适合不需要排版的文字录入。

1. 基本光标移动和编辑命令如下：

^D 或→	光标右移一字
^S 或←	光标左移一字
^E 或↑	光标上移一行
^X 或↓	光标下移一行
^QE 或^pgup	光标到屏幕顶行行首
^QX 或^pgdn	光标到屏幕底行末尾
^R 或 pgup 键	上翻一页面
^C 或 pgdn 键	下翻一页面
^QS 或 Home	光标移到当前行首
^QD 或 End	光标移到当前行尾
^W	窗口向上移动一行
^Z	窗口向下移动一行
^QR 或^Home	光标移到文件头
^QC 或^End	光标移到文件尾
^V 或 Ins 键	插入改写状态转换
^I 或 Tab 键	使光标插入或右移 8 个字符
^G 或 Del 键	删除光标处一个字
^H	删除光标前一个字
Backspace	删除光标前一个字
^Y	删除光标所在的一行
^QY 或^	删除光标到行尾字符
^QH	删除光标到行首字符
^Backspace	删除到行首
^M 或 Enter	插入一个硬回车
^QF	查找指定的字句
^QA	替换指定的字句
^L	重复查找或替换
F1	版本信息
F2	文件存盘
F3	打开一个磁盘文件

2. 光标可以移至屏幕任一位置，不受行长限制(这一点不同于 WPS)。

3. 若插入位置大于当前行长，则其间空隙自动用空格填充。

4. 光标向下移动最多可达文件尾所在行，当光标到达文件最后一行时，下方向键无效。

5. 光标最左位置为第 1 列，当光标移至第一列后，左方向键无效。

6. 光标最右位置为第 255 列，当光标到达该列后，右方向键无效。

7. 一个编辑行最多可输入 254 个字符(127 个汉字)，一旦行长超过 254(即最后一列列号为 255)，将禁示本行字符插入，直至击回车键，换至下一行输入。

8. ALT-F 击活文件菜单

N：新建文件，命名为 NONAMEOO.TXT

O：打开一个磁盘文件，若此文件不存在，则以此名创建一个新文件

S：保存当前正在编辑的文件

A：文件换名并存盘

P：打印当前正在编辑的文件

X：退出 EDITOR

9. ALT-S 击活查找菜单

F：查找指定字句

C：替换指定字句

R：重复查找或替换

10. ALT-A 击活关于菜单

A：显示有关 EDITOR 的版本信息

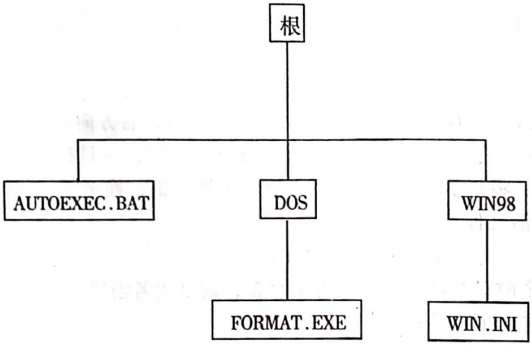
第四章　目录结构

一本书有若干章，每章又有若干节，为了查阅方便，书中均列有目录。目录中记载着每章和每节的标题，以及该章节的内容在书中出现的起始页号，这样查看书的目录就可以很快地找到要看的章节。

SB－DOS 在对磁盘文件进行管理时，也是采用目录的形式，以便能方便地存取文件。

磁盘格式化时，SB－DOS 在磁盘上某些固定扇区开辟一个目录区，建立一个根目录。如果一个磁盘目录中只有一个根目录，那么它就是单级目录。SB－DOS 的目录结构是在根目录下还可建立一级子目录，即在根目录下，不仅可以存放文件，还可以定义若干个与文件名形式一样的子目录。在子目录下只能存放文件，不可以再建立子目录。

SB－DOS 的文件系统采用树形目录结构。树的结点分为三类：根结点表示根目录；树枝结点表示子目录；而树叶则表示普通文件。每个结点都有一个名字供访问。如下图：



任何一张磁盘被格式化后，DOS 均在该磁盘上的若干个规定扇区中建立一个根目录，根目录用反斜线字符“\”来表示。

SB－DOS 允许在根目录下建立多个不同名的子目录，而在子目录下却只能存放文件，不能再建立子目录。

SB－DOS 的文件存放在许多不同的子目录(也包括根目录)中，让 SB－DOS 查找一个文件时，就必须让 SB－DOS 知道三件事：驱动器、文件所在的目录和文件名。路径是区分一个文件属于哪个目录的标识。一个路径由驱动器、目录和文件组成。在不同的子目录下，文件是否重名无关紧要，因为不同的路径可以将它们区分开来。路径的最大长度是 40 个字符。

对每个驱动器 SB－DOS 能记住的指定目录叫做当前目录。当输入一个文件名，但汉有告诉 SB－DOS 这个文件在哪个目录中，即不指出路径时，SB－DOS 就从当前目录中找这个文件。SB－DOS 起动时自动地把每个驱动器的根目录作为当前目录。

第五章　批处理

通常我们都是输入一条命令，让计算机执行完后再输入下一条命令。但是，对于那些需要经常重复执行的命令，这样做似乎太繁琐。可以把这样一些经常反复执行的命令放在一起，成批地交给计算机去执行，这种作法就叫做批处理。

第一节　批处理文件的建立和运行

批处理文件，英文写法是 Batch File。Batch 的含义是“一群”，所以 Batch File 即为一群 SB－DOS 命令所组成的文件。它的扩展名为“BAT”。

下面通过一个简单的例子来说明如何建立一个批处理文件。

比如，我们经常要进行的有以下三件工作：

①清屏，用命令 CLS

②转到 WIN98 目录，用命令 CD\WIN98

③列出扩展名为 EXE 的所有文件，用命令 DIR *.EXE

要想把这三件事一次性地交给计算机去做，可以建一个批处理文件。批处理文件名可任意指定，但扩展名必须是 BAT。文件内容就是上述的三条命令。假设我们把这个批处理文件命名为 W.BAT，下面就是建立这个文件的方法：

第一、进入 SB－DOS 编辑器 EDIT，即在提示符(A:\>)下键入 edit 回车

第二、输入要进行批处理的命令

```
CLS
CD\WIN98
DIR *.EXE
```

第三、退出 EDIT 编辑器，系统提示输入文件名(W.BAT)保存，此时批处理文件 W.BAT 已建好。

批处理文件建好后，如何执行呢？只需从系统提示符(A:\>)下输入文件名并按回车键即可。

```
A:\>W.BAT
```

或

```
A:\>W
```

扩展名 BAT 可以不要。这时，计算机将自动地依次执行批处理文件中的每条命令。

系统执行批处理文件时，并非一次性地把批处理文件中的命令全部装入内存，而是读一条执行一条，执行完后再读入一条。执行过程中随时可用 Ctrl 键＋C 键结束批处理，返回 SB－DOS 提示状态。

第二节　自动执行批处理文件 AUTOEXEC.BAT

在批处理文件中，有一个非常特殊的批处理文件，它的文件名为："AUTOEXEC.BAT"。每次启动 SB－DOS 时，系统都会到引导盘上去检索这个文件。如果引导盘上有这个批处理文件，SB－DOS 就自动执行其中的全部命令。这个特殊的批处理文件称为自动执行批处理文件或自启动批处理文件。

利用自动执行批处理文件的这种特性，每次应该由用户自己做的例行工作，可

以由自动执行批处理文件 AUTOEXEC.BAT 代替完成。

例如：建立一个自动执行批处理文件，要求完成下列任务：

①查看目录：dir

②启动 SB－Win

按上一节的建立批处理的方式，建立上述自动批处理文件 AUTOEXEC.BAT 后，每次开机时你的电脑就自动进入小霸王的多任务图形窗口操作系统 SB－Win98。

第六章　使用 Doskey

只要在命令行上输入一些命令，就会发现经常需要重新键入刚使用过的命令，或者，现在准备键入的命令同刚刚使用过的命令有很多类似之处。要是在命令行上输错了命令，可按回退键，修正命令。但是按了回退键后，所有字符均将删去，即使正确字符也不例外，这样就需要重新键入这些字符。SB－DOS 的内部实用程序之一 Doskey 实用程序，可以解决这个问题。

下面是 SB－DOS 中 Doskey 的使用方法。

按 F1 键：自动输入上次输入的光标处的字符。

按 F3 键：当光标处在 DOS 提示符下的起始位置时，自动输入上次输入的命令。当光标处在 DOS 提示符下的非起始位置时，自动输入上次命令从光标处开始的所有字符。

按“←”(左箭头)键：删除光标前的一个字符。

按“→”(右箭头)键：自动输入上次输入命令光标处字符。

小 霸 王

SB－2000 系列多媒体学生电脑

使用手册第三分册

SUBOR

Win98

多 任 务

图 形 窗 口

操 作 系 统

目　　录

第一章　丰富多彩的SB－Win98世界

第一节　SB－Win98简介 ……1
第二节　SB－Win98的启动和运行 ……1
第三节　特殊的“启动”文件夹 ……2
第四节　SB－Win98强大、先进的功能 ……3

第二章　用SB－Win98管理您的电脑

第一节　SB－Win98的“桌面” ……3
第二节　“开始”按钮 ……5
第三节　SB－Win98的“文件夹” ……5
第四节　无处不在的联机“帮助” ……7
第五节　自由设置“快捷键” ……7
第六节　选择您喜欢的图标… ……8
第七节　与“对话框”打交道 ……8
第八节　在SB－Win98与SB－DOS之间切换 ……9
第九节　用“控制面板”指挥您的电脑 ……10
第十节　让“快捷菜单”帮您指挥电脑 ……10
第十一节　让SB－Win98参与“屏幕保护” ……10
第十二节　播放悦耳动听的PCM音乐 ……11
第十三节　选择一个漂亮的鼠标指针 ……11
第十四节　安全的信息保护“回收站” ……11
第十五节　运行应用软件 ……12
第十六节　快速的应用软件扩充技术 ……12
第十七节　热启动电脑和安全关闭系统 ……13

第三章　多任务的图形窗口操作系统

第一节　“多任务”的巨大意义 ……13
第二节　SB－Win98可以同时管理多个任务 ……13
第三节　用“任务条”在多个任务之间切换 ……14
第四节　用“Alt＋Tab”键多个任务之间切换 ……15
第五节　任务的最大化、最小化和关闭 ……15

第四章　SB－Win98自带的应用软件和游戏软件

第五章　文件管理器

第一节　什么是文件管理器 ……16
第二节　如何操作文件管理器 ……16
第三节　如何使用文件管理器 ……17

第一章　丰富多彩的 SB－Win 世界

第一节　SB－Win98 简介

操作系统是计算机的核心和灵魂，它负责管理计算机所有的资源，协调计算机的各种操作。美国 Microsoft 公司研制的 MS－DOS 是八十年代计算机使用最普遍的操作系统。随着硬件技术的飞速发展，计算机的功能越来越强大，单任务的 DOS 操作系统已经不能充分发挥电脑的强大功能，所以进入九十年代以后，Microsoft 公司研制推出的 Windows 系列的多任务的视窗操作系统就逐步取代 MS－DOS 在计算机操作系统中的主导地位。Microsoft 公司 1990 年 5 月推出 Windows 3.0 以后，Windows 3.x 作为一个理想的窗口式图形操作系统迅速风靡全球。Windows 以直观、形象化的图形方式代替一般的命令方式来管理和使用计算机，使操作系统更加简便、清晰且富于趣味性。Windows 不仅使计算机的操作更易于掌握，而且能最大限度的发挥每个人的创造力。

“长江后浪推前浪”，继 Windows3.x 以后，Microsoft 公司又推出全新的新一代操作系统 Windows95 视窗（95）。Windows95 是软件技术发展的一个重要里程碑，以其方便快捷的操作、安全可靠的系统管理、友好的丰富多采的用户界面和强大的多媒体功能使广大的计算机用户爱不释手。

为跟踪这一先进的软件科技，小霸王公司隆重推出 SB－Win98 操作系统，它具有 Windows95 的一些基本的特征，如强大的多任务操作、灵活的快捷菜单、方便快捷的功能键处理、安全可靠的文件管理器、无处不在的联机帮助、自主设置的控制面板、与 SB－DOS 中英文操作系统的灵活切换、快速的应用软件扩充技术以及强大的画笔、趣味的游戏、实用的计算器和友好的交互式用户界面等，所有这一切都使新一代的小霸王多媒体电脑性能价格比极大提高了，在同行业中处于领先水平。

第二节　SB－Win98 的启动与运行

SB－Win98 是小霸王多媒体学生电脑的主操作系统，SB－Win98 的启动可按以下两种方式进行：

一、磁盘启动

在小霸王公司为 SB－2000 系列学生电脑(以下简称为 SB－2000)推出的每一张软件磁盘上都有组成 SB－Win98 的所有文件及其附带的各学习娱乐软件（《指法训练》《中文打字》《英文打字》《计算器》《电子琴》《音乐欣赏》以及《卡拉 OK》等）。另外，小霸王多媒体学生电脑的主机里内藏 SB－DOS 中英文操作系统。SB－DOS 具有开机自动运行批处理文件 AUTOEXEC.BAT 的功能，所以我们将“SB－Win”命令放在 AUTOEXEC.BAT 文件里，这样，只要您在开机之前将任何一张小霸

王公司出品的 SB－2000 磁盘软件插入软盘驱动器，开机以后都可以自动启动和运行 SB－Win98 图形窗口操作系统。

二、在 DOS 下运行

如果您的小霸王多媒体学生电脑目前运行的是 SB－DOS 中英文操作系统，那么在 DOS 提示符(A:\>)下输入“SB－Win”命令，也可以启动和运行 SB－Win98 多任务图形窗口操作系统。

第三节 特殊的“启动”文件夹

同 SB－DOS 具有开机自动运行批处理文件 AUTOEXEC.BAT 的功能一样，SB－Win98 具有启动后自动运行“启动”文件夹的功能。所以，如果您将某个应用软件(如《指法训练》《计算器》等)放在“启动”文件夹里，那么 SB－Win98 启动后就自动运行这个软件，如果您将某个文件夹(如“控制面板”等)放在“启动”文件夹里，那么 SB－Win98 启动后就自动打开这个文件夹。

如何将您喜欢的软件或文件夹放在“启动”文件夹里呢？方法有两种：

一、通过控制面板设置，步骤如下：

1. 用鼠标单击桌面上的“开始”按钮。
2. 将鼠标指针移到“控制面板”上。
3. 将鼠标指针移到“启动菜单”上。
4. 按鼠标左键或 Enter 健。
5. 根据提示将您喜欢的软件或文件夹放在 “启动”文件夹里。

二、通过“启动”文件夹里添加按钮，步骤如下：

1. 将鼠标指针移到桌面上的“开始”按钮上。
2. 按鼠标右键弹出快捷菜单。
3. 将鼠标指针移到“打开文件夹”上。
4. 按鼠标左键或 Enter 健打开“开始”文件夹。
5. 用鼠标双击“启动”图标打开“启动”文件夹。
6. 用鼠标单击添加按钮或按鼠标右键弹出快捷菜单后选择“添加程序项”。
7. 根据提示将您喜欢的软件或文件夹添加到“启动”文件夹里。

三、系统自动设置起动文件夹，遵循下列规则：

1. 当起动文件夹为空时，SB－Win98 自动将当前磁盘上的软件放在起动文件夹里，因此只要您将起动文件夹清空，在驱动器里插入任何一张磁盘软件，开机以后都会自动执行该磁盘软件。这也是系统的隐含设置。

2. 当起动文件夹非空时，SB－Win98 将按照您的设置来配制起动文件夹。

第四节　SB－Win98 强大、先进的功能

SB－Win98 具有同 Windows95 相类似的某些功能，是一个多任务图形窗口操作系统，具有非常 强大、先进的功能。

★ 1. 具有多任务操作环境，使得运行软件程序和使用电脑更加舒适、方便。

★ 2. 可以用“任务条”在各任务之间灵活切换。

★ 3. 可以用“Alt＋Tab”键在各任务之间灵活切换。

★ 4. 可以用“快捷键”在各任务之间灵活切换。

★ 5. 实现了同 PC 机一样的 DOS Shell 功能，使得 SB－Win98 视窗操作系统和 SB－DOS 中英文操作系统之间达到可同时并存，而且可以方便灵活的切换。

6. 强大的联机帮助使得您无论何时何地遇到问题时都能找到好帮手。

★ 7. 实现同 Windows 95 一样方便的“快捷菜单”，使得您操作电脑变得更加简便容易。

★ 8. 实现了通过强大的“快捷键”处理机制，使得您运行软件或打开文件夹变得快速而又准确。

★ 9. 具有同 Windows 95 一样特性的“启动”菜单。

10. 可以为软件程序项或文件夹任意选定您喜欢的图标。

11. 具有同 Windows 95 相似特性文件夹，拥有进行添加、删除、滚动和回到上一级等工具按钮，也可以被最大化、最小化和关闭。

12. 功能强大的“文件管理器”可以管理所有磁盘上的文件，允许对它们进行拷贝、删除、改名、设置属性、创建目录等操作。

13. 可以通过“控制面板”自主的设置运行环境。

★ 14. 具有同计算机上的 Windows 相似的“屏幕保护”的功能。

15. 自带挖地雷、接龙等游戏，并可以运行大量的磁盘游戏软件。

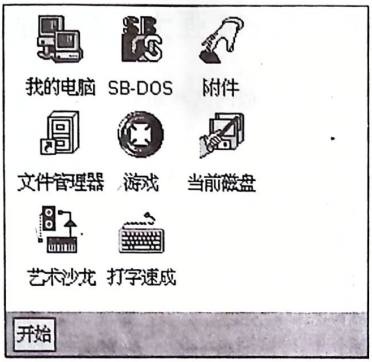
16. 快速、实用的软件扩充技术使得 SB－Win98 可以管理小霸王公司推出的任何一个磁盘软件。

以上功能中，带★号的功能都是首次在学生电脑上实现。

第二章　用 SB－Win98 管理您的电脑

第一节　SB－Win98 的“桌面”

SB－Win98 的“桌面”上有 8 个固定的程序组(也叫软件包)，每个程序组又包含一个或若干个程序项(也叫软件)。这些程序组和程序项分别是：



一、我的电脑

该程序组包括“帮助”和“职员表”两个程序项，它们帮助您充分认识和了解您的多媒体学生电脑，并帮您学会使用电脑，快速掌握操作技巧。

二、SB－DOS

在这里可用 DOS Shell 的方式进入 SB－DOS 中英文操作系统，实现了 SB－Win98 与 SB－DOS 两个操作系统的并存使用，可以用 Alt＋Tab 键在二者之间互相切换，在 SB－DOS 状态时还可以用 EXIT 命令退出 SB－DOS 操作系统。

三、附件

附件是 SB－Win98 为方便您的生活而自带的一些实用程序，如“计算器”等。其内容将会不断被扩充。

四、文件管理器

“文件管理器”可以管理所有磁盘上的文件，允许对它们进行拷贝、删除、改名、设置属性、创建目录等操作。

五、游戏

该程序组包括《挖地雷》《接龙》和《磁盘游戏》三个程序项。除此还可以运行大量的小霸王磁盘游戏。

六、当前磁盘

“当前磁盘”是 SB－Win98 专门为扩充软件而设立的一项。无论您在软盘驱动器里插入任何一张小霸王公司出品的软件磁盘，都可以通过它找到磁盘上的软件，并把它放在桌面上而被 SB－Win98 管理。

七、艺术沙龙

该程序组包括《电子琴》《卡拉 OK》和《音乐欣赏》三个程序项，是陶冶您艺术情操的好场所。

八、打字速成

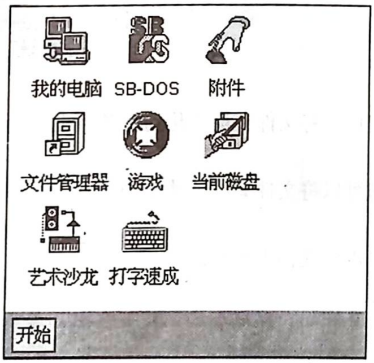
该程序组包括《指法训练》《英文打字》和《中文打字》三个程序项。可以帮您迅速掌握打字要领，学会电脑打字。

九、当前磁盘

另外，SB－Win98 的“桌面”上有一个可变的程序组，该程序组因插入的磁盘不同而不同。运行“当前磁盘”也可以使该程序组改变。因此，当您每次插入新的磁盘后都应该用“当前磁盘”搜索该磁盘上的软件，以便 SB－Win98 进行管理。

第二节 “开始”按钮

在屏幕的左下角有一个“开始”按钮，它是 SB－Win98 整体结构中一个非常重要的部分，在这里可以得到系统信息和联机帮助，可以进行系统控制，可以运行软件程序，还可以关闭系统。



要运行某个软件程序，请单击“开始”按钮，选择“运行”，然后在对话框里输入该软件的可执行文件名即可。

要进行系统控制，请单击“开始”按钮，选择“控制面板”，然后选择您需要设置的项目。

要将“开始”按钮以文件夹的形式打开，请将鼠标指针移到桌面上的“开始”按钮上，按鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“打开文件夹”。

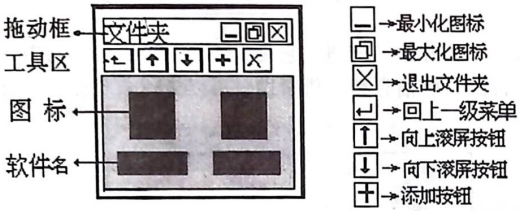
要得到与“开始”按钮相关的帮助，将鼠标指针移到桌面上的“开始”按钮上，按鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“帮助”。

第三节 SB－Win98 的“文件夹”

SB－Win98 的“文件夹”实际上是一个软件包或者叫做程序组。一般来说，每个文件夹都包括一个或多个软件(或者叫做程序项)，可以打开文件夹的程序组都至少包括一个程序项，最多有十个程序项。也有的文件夹里还包含子文件夹，如“开始”文件夹。另外，“启动”文件夹是一个很特殊的文件夹，它最多只能有一个程

序项，而且是唯一一个可以不包含程序项的文件夹。

“文件夹”是 SB－Win98 操作系统非常重要的特色之一，它是 SB－Win98 管理所有磁盘软件和整个多媒体电脑的最重要的手段。SB－Win98 的“文件夹”具有非常强大的功能和可操作性，它们有统一的外观和统一的方式，因此具有易学易用的特点，只要您学会使用一个文件夹，就等于学会了使用所有的文件夹。 SB－Win98 的“文件夹”都具有下列 8 个工具按钮：



一、最小化按钮

单击最小化按钮可以将文件夹最小化到任务条上。

二、最大化按钮

单击最大化按钮可以将文件夹的尺寸变到最大。

三、关闭按钮

单击关闭按钮可以将文件夹关闭。

四、回到上一级按钮

单击回到上一级按钮可以跳转到上一级文件夹。

五、向上滚屏按钮

单击向上滚屏按 钮可以文件夹里的图标向上滚动。

六、向下滚屏按钮

单击向下滚屏按钮可以文件夹里的图标向下滚动。

七、添加按钮

单击添加按钮可以在文件夹里添加程序项或子文件夹。每个文件夹最多可以有多达 10 个的程序项或子文件夹。

八、删除按钮

单击删除按钮可以将文件夹里的程序项或子文件夹删除。除启动文件夹外，每个文件夹至少必须有 1 个的程序项或子文件夹。

“文件夹”的所有操作都可以用键盘来完成：

一、左右光标键

当亮条处于的某个图标上时，左右光标键可在各图标之间选择，当亮条处于工具区的某个按钮上时，左右光标键在各按钮之间选择。

二、上下光标键

当光标位于程序组中，可移动上下光标键选择程序组；当光标位于快捷菜单

时，可移动上下光标键选择操作项。

三、Alt 键

用来在图标区和工具区之间切换。

四、Enter 键

确认，开始执行。

五、Esc 键

关闭文件夹。

六、Ctrl + F4 键

关闭文件夹。

第四节 无处不在的联机“帮助”

为了帮助您更好的使用电脑、更快的掌握电脑，SB－Win98 提供了强大的联机帮助。您可以通过下列几途径得到帮助：

一、整个系统的帮助。有两种方式：

1. 用鼠标左键单击桌面上的“开始”按钮，将“开始”按钮展开，然后选择“帮助”。

2. 用鼠标左键双击桌面上的“我的电脑”图标打开“我的电脑”文件夹，然后选择“帮助”。

二、与某个主题相关的帮助。方法是：

1. 当鼠标指针处于某个位置时，单击鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“帮助”，就会得到与该处主题相关的帮助。

2. 当亮条处于某个位置时，按 F1 键弹出快捷菜单，然后选择“帮助”，就会得到与该处主题相关的帮助。

三、SB－Win98 提供帮助的范围包括：

1. 如何操作电脑。
2. 操作电脑有关的基本概念和术语说明。
3. 使用电脑的一些技巧和密诀。
4. 疑难问题解答。
5. 与某个主题相关的在线帮助。
6. 版本版权和作者信息。

第五节 自由设置“快捷键”

为了提高打开文件夹和运行软件程序的速度，SB－Win98 支持方便的“快捷键”操作。您可以为每个文件夹和程序项任意设置快速打开的功能键。设置后就可以在

任意的位置用这个“快捷键”打开或运行相应的项目。



设置快捷键的步骤如下：

1. 当目前状态是桌面或文件夹时，将鼠标指针移到要设置的文件夹或程序项上，单击鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“设置属性”。

2. 在“快捷键”栏里输入（A～Z）中的一个字母。

3. 用鼠标左键单击“确认”按钮。

这样，就是为该文件夹或程序项设置了快捷键，以后无论在哪里都可以用“Ctrl + Alt + 字母键(A～Z)”来打开或运行该文件夹或程序项。

第六节　选择您喜欢的图标

SB－Win98 不仅有强大的功能，而且也是一个很有趣味的操作系统，这也是多任务的图形窗口操作系统与命令行式的 DOS 操作系统的区别。在 SB－Win98 里的每一个程序组或程序项都具有一个很形象的图标，但是除桌面上的程序组外，这些图标并不是固定的，您可以根据自己的爱好随意改变它。

更改图标的步骤如下：

1. 打开包含您要更改图标的文件夹或程序项的文件夹。

2. 将鼠标指针移到要更改图标的文件夹或程序项上，单击鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“设置属性”弹出设置属性对话框。

3. 选择“更改图标”弹出更改图标对话框。

4. 用鼠标左键单击对话左右滚动按钮或用左右方向键选择您喜欢的图标。

5. 选定图标后，用鼠标左键单击“确认”按钮关闭更改图标对话框。

6. 用鼠标左键单击“确认”按钮关闭设置属性对话框。

第七节　与“对话框”打交道

SB－Win98 是一个交互式的系统，达到交互的手段是通过“对话框”向用户传递信息，同时通过“对话框”得到用户的指令，然后分析这些指令，按用户的意图指挥电脑。所以对话框是 SB－Win98 的一大特色，使用 SB－Win98 就会同经常出现

的对话框打交道。

形形色色的“对话框”使用户指挥电脑更加直观，操作电脑也从枯燥变得具有相当的乐趣。SB－Win98 一般会在下列的时机使用对话框来向用户传递信息：

1. SB－Win98 第一次启动而自动运行启动文件夹里的软件程序或文件夹时。
2. 装载软件程序时。
3. 设置属性。
4. 更改图标。
5. 显示帮助。
6. 在文件夹里添加程序项。
7. 显示各种出错信息，如“内存不够”。
8. 在危险操作时提示确认，如“关闭系统”时。
9. 需要存盘时。
10. 告诉用户系统目前的行动，如：“当前磁盘”。

第八节 在 SB－Win98 与 SB－DOS 之间切换

在计算机世界里，当 Windows 代替 DOS 而成为主流操作系统时，并不意味着 Windows 可以真正取代 DOS。Windows 是在 DOS 环境下运行的，需要 DOS 的支持。再说，Windows 并不具备 DOS 的所有功能。DOS 功能的不断加强，使整个电脑的操作系统更加完美。Windows 和 DOS 两者就是相辅相成的关系。

小霸王公司在隆重推出 SB－Win98 多媒体学生电脑的操作系统的同时，也推出了相当完备的 SB－DOS 中英文操作系统。更值得一提的是，SB－DOS 与 SB－Win98 二者得到了完美结合。这种结合方式与电脑上 MS－DOS 与 Windows 的结合方式非常相似。

当 SB－Win98 在管理整个电脑时，有两种使用 SB－DOS 的方式，它们是：

一、DOS Shell 方式

DOS Shell 方式就是不退出 SB－Win98 多任务操作系统而直接切换到 SB－DOS 中英文操作系统。SB－Win98 与 SB－DOS 二者并存，同时运行。这时 SB－DOS 是 SB－Win98 任务管理的一个任务，它具有 SB－Win98 所有任务的共同特性，因此可以用 Alt＋Tab 键在二者之间切换，也可以用 Ctrl＋F4 键将它关闭，还可以用鼠标单击任务条上的 SB－DOS 任务标志回到 DOS 状态。

DOS Shell 方式的 SB－DOS 具有同完全 SB－DOS 一样的特性和功能。

进入 DOS ShelI 方式的 SB－DOS 的方式是：用鼠标双击 SB－Win98 桌面上的 SB－DOS 图标。

退出 DOS Shell 方式的 SB－DOS 的方式是：在 DOS 提示符(A:\>)下执行 EXIT 命令。

二、完全 SB－DOS 方式

完全 SB－DOS 方式就是退出 SB－Win98 多任务操作系统而进入 SB－DOS 中英文操作系统，这时 SB－DOS 成为管理电脑的主操作系统。

进入完全 SB－DOS 的方式是：当 SB－Win98 处于桌面状态时按 ESC 键或者在不属于任何一个程序组的区域按鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“退出 SB－Win98”。从完全 SB－DOS 进入 SB－Win98 的方式是：在 DOS 提示符(A:\>)下执行 SB－Win98 命令。

系统启动时，不插入小霸王磁盘软件，直接进入 SB－DOS 操作系统。

第九节　用“控制面板”指挥您的电脑

“控制面板”可以用来设置某些选项，以定制系统的运行环境。SB－Win98 的控制面板包括下列可设置项：

1. 鼠标：用来设置鼠标指针的形状。

2. PCM 音乐：通过该项可以指定 SB－Win98 在启动时或关闭时是否播放耳动听的 PCM 音乐。

3. 屏幕保护程序：通过该项可以指定 SB－Win98 是否参与屏幕保护，当参与屏幕保护时选用何种保护方式。

4. 启动菜单：用来设置 SB－Win98 在启动时自动运行或打开的软件程序项或文件夹。

5. 隐含设置：通过该项可以将 SB－Win98 的所有运行环境设定为隐含值。

第十节　让“快捷菜单”帮您指挥电脑

“快捷菜单”是 SB－Win98 的又一杰作，它大大简化了用户的操作。SB－Win98 的“快捷菜单”使用非常广泛，几乎在每个地方按鼠标右键都可以弹出与该地方存在的主题相关的快捷菜单。

快捷菜单是计算机电脑上的视窗操作系统 Windows95 所具有的重要功能，SB－Win98 借鉴了这一成功之处，大大提高了电脑的可操作性，丰富了操作手段。所以我们建议您应该多使用快捷菜单来向电脑发号施令。

第十一节　让 SB－Win98 参与“屏幕保护”

SB－Win98 借鉴了计算机电脑上的视窗操作系统 Windows95 的屏幕保护功能，可以参与和其类似的屏幕保护。

下面是让 SB－Win98 参与屏幕保护的步骤：

1. 用鼠标单击桌面上的“开始”按钮。
2. 将鼠标指针移到“控制面板”上。
3. 将鼠标指针移到“屏幕保护”上。
4. 按鼠标左键或 Enter 键。
5. 根据提示选择屏幕保护模式，或者取消屏幕保护模式。
6. 在“等待时间”框里输入屏幕保护之前要等待的时间。时间范围为 1～255 分钟。
7. 在“口令保护”框里输入退出屏幕 保护的口令字。口令字最长八个字符。按“确定”按钮退出屏幕保护。

第十二节 播放悦耳动听的 PCM 音乐

SB－Win98 在启动时或关闭时可以播放悦耳动听的 PCM 音乐。下面是让 SB－Win98 播放 PCM 音乐的步骤：

1. 用鼠标单击桌面上的“开始”按钮。
2. 将鼠标指针移到“控制面板”上。
3. 将鼠标指针移到“PCM 音乐”上。
4. 按鼠标左键或 Enter 键。
5. 根据提示设置播放 PCM 音乐的开关。

第十三节 选择一个漂亮的鼠标指针

SB－Win98 有多种鼠标指针形状可供选择。SB－Win98 鼠标指针的选择步骤如下：

1. 用鼠标单击桌面上的“开始”按钮。
2. 将鼠标指针移到“控制面板”上。
3. 将鼠标指针移到“鼠标”上。
4. 按鼠标左键或 Enter 键。
5. 根据提示选择您喜欢的鼠标指针。

第十四节 安全的信息保护“回收站”

SB－Win98 借鉴了 Windows95 使用“回收站”的经验，设立了系统“回收站”来对重要信息进行自动的安全保护，以避免因操作失误而丢失重要信息。当您将文件夹里的某个程序项或子文件夹删除时，系统并没有真正的删除它，而是将它放入您

一般情况下看不见的系统“回收站”里，因此还可以用文件夹里的“添加按钮”将它恢复。

系统“回收站”的这种方式既使用户可以进行删除操作，又达到了对重要信息进行自动的安全保护的目的。

第十五节 运行应用软件

SB－Win98 提供了比较强大和完善的运行应用软件程序的手段。您可以通过下列几种方式运行应用软件程序：

一、通过“运行”运行应用软件程序，步骤如下：

1. 用鼠标单击桌面上的“开始”按钮。
2. 将鼠标指针移到“运行”上。
3. 按鼠标左键或 Enter 健弹出运行对话框。
4. 在运行对话框里输入应用软件程序的可执行文件名。
5. 按“确定”按钮。

二、通过“文件夹”运行应用软件程序，步骤如下：

1. 打开包含所要运行的应用软件程序项的文件夹。
2. 选择应用软件程序项。
3. 双击鼠标左键或按鼠标右键弹出快捷菜单，然后选择“开始运行”。

三、从 SB－DOS 方式下动行应用软件

1. 用鼠标左键双击桌面上的“SB－DOS”图标切换到 SB－DOS 方式。
2. 在 DOS 提示符(A:\>)下输入应用软件程序的可执行文件名。
3. 按 Enter 键确认。

第十六节 快速的应用软件扩充技术

SB－Win98 不仅可以管理自带的应用软件，还提供了管理所有小霸王公司出品的磁盘软件的手段。这种简单而有力的应用软件扩充技术不仅方便了用户的使用，更是大大提高了 SB－Win98 作为一个操作系统的管理能力。

“当前磁盘”是 SB－Win98 扩充应用软件的简单而有力的手段。不论什么时侯，运行“当前磁盘”图标都会搜索当前磁盘上的应用软件，并把它拉入 SB－Win98 的管理之下，就如同该软件是 SB－Win98 自带的应用软件一样。另外，在 SB－Win98 第一次启动时会自动执行“当前磁盘”。

每当您在软盘驱动器里插入一张新的磁盘时，都应该运行“当前磁盘”图标来找到该磁盘上的软件。

第十七节 热启动电脑及安全关闭系统

当 SB－Win98 在管理电脑时，任何时候都可以用 Ctrl＋Alt＋Del 热启动电脑。

安全关闭系统必须通过 SB－Win98 提供的关闭系统命令来关闭，因为 SB－Win98 在运行过程中可能会有各种设置信息，只有通过关闭系统命令才能把它们保存起来，以便下次运行时这些设置能发挥作用。

关闭系统步骤如下：

1. 用鼠标左键单击“开始”按钮展开。
2. 选择“关闭系统”。
3. 按 Enter 键确认。等到系统提示“现在可安全关闭电脑了”，表明系统可以安全关闭了。

第三章 多任务的图形窗口操作系统

第一节 “多任务”的巨大意义

在视窗操作系统 Windows 问世之前，人们使用的 MS－DOS 操作系统只能同时运行一个软件程序，即单任务操作。这样当一个软件在运行时要想去运行另一个软件就必须先关闭当前软件，这种模式在早期计算机的硬件性能比较低时还基本上符合现状，可以满足人们的要求。随着硬件技术的飞速发展，计算机的功能越来越强大，单任务的 MS－DOS 操作系统已经不能满足需要。在这种情况下，进入九十年代以后，Microsoft 公司为了适应计算机新时代的需要，成功地推出 Windows 系列的多任务的视窗操作系统。Windows 的推出，在计算机世界里具有划时代的意义，而“多任务”是这一划时代新产品的最本质的特征之一。

同计算机技术的发展一样，学生电脑也面临着增强操作系统功能的课题。早期的学生电脑如“步步高”的“磁盘 1 号”、“小霸王”的“SB97”等由于受硬件性能的限制，只能采用 DOS 作为操作系统。随着学生电脑硬件技术的发展，“多任务”操作已经成为可能。

中山市小霸王电子工业有限公司为适应时代的需要，在最新型的多媒体学生电脑上最先推出第一个专门为学生电脑设计的多任务操作系统，从而首次在学生电脑上实现了多任务操作。这不仅开辟了学生电脑的新时代，也是小霸王公司对广大学生电脑用户的最真诚的奉献！

第二节 SB－Win98 可以同时管理多个任务

SB－Win98 是一个多任务操作系统，它可以同时管理多个任务。在 SB－Win98

里，任务的形式主要有下列几种：

一、文件夹

文件夹一旦被打开就会作为一个独立的任务而存在，此后将被任务管理器管理。它具有 SB－Win98 任务的最完全的特征：可以被最小化、最大化，可以改变尺寸，可以拖动(将光标移至拖动框，按住鼠标左键不放，移动鼠标)，可以被关闭，在运行时可以被切换到其它任务，也可以从其它任务切换回来。

二、帮助

与某个主题相关的帮助，即从快捷菜单里打开的帮助将作为一个任务而存在，以后将被任务管理器管理。它具有 SB－Win98 任务的一些主要特征：可以被最小化、最大化，可以拖动，可以被关闭，在运行时可以被切换到其它任务，也可以从其它任务切换回来。

三、属性

与某个主题相关的属性即从快捷菜单里打开的属性将作为一个任务而存在，以后将被任务管理器管理。它具有 SB－Win98 的任务的一些主要特征：可以被最小化、最大化，可以拖动，可以被关闭，在运行时可以被切换到其它任务，也可以从其它任务切换回来。

四、应用软件

应用软件程序是 SB－Win98 最重要也是最复杂的任务，它们一旦被执行将作为一个任务而存在，以后将被任务管理器管理。它具有 SB－Win98 的任务的一些主要特征：可以被最小化、最大化，可以被关闭，在运行时可以被切换到其它任务，也可以从其它任务切换回来。

五、SB－DOS

以 DOS Shell 方式运行 SB－DOS 时，SB－DOS 将作为一个任务而存在，以后将被任务管理器管理。它具有 SB－Win98 的任务的一些主要特征：可以被最小化、最大化，可以被关闭，在运行时可以被切换到其它任务，也可以从其它任务切换回来。

由于应用软件一般都要占有大量的内存，为了避免频繁的出现内存不够的现象，SB－Win98 规定同时只能有一个“应用软件”类型的任务存在。但是，当已经打开了一个“应用软件”类型的任务时，您还可以在 SB－DOS 方式里运行另外一个应用软件，所以在 SB－Win98 的系统里可以同时运行两个应用软件。

第三节　用“任务条”在多个任务之间切换

当一个任务被打开或运行后，在它被关闭之前都会存在于任务条上，以后只要用鼠标左键单击它就会切换到该任务，从而恢复它被关闭前的状态。因此“任务条”是在多个任务之间切换的最直观的手段。

第四节 用“Alt + Tab”键在多个任务之间切换

同 Windows95 一样，在 SB - Win98 里可以用“Alt + Tab”键在多个任务之间切换。

步骤如下：

1. 按住 Alt 键不放。

2. 按一次 Tab 键则会激活任务管理器，并显示第一个被激活的任务。

3. 再按一次 Tab 键，则任务管理器显示第二个被激活的任务，以此类推。任务管理器将按任务被打开的先后顺序，依次显示每一个任务。

4. 当您要切换的任务被显示出来，同时释放 Alt 和 Tab 键。

第五节 任务的最大化、最小化和关闭

SB - Win98 的任务都可以被最大化、最小化和关闭。

一、最小化

对于文件夹、帮助和属性三种类型的任务都具有最小化按钮，因而可以直接用鼠标单击最小化按钮将其最小化。对于其它类型的任务，当被 Alt + Tab 键切换出时，SB - Win98 自动将其最小化。

二、最大化

对于文件夹类型的任务都具有最大化按钮，因而可以直接用鼠标单击最大化按钮将其最大化。对于其它类型的任务，当被 Alt + Tab 键切换到当前任务时，SB - Win98 自动将其最大化。

三、关闭

对于文件夹、帮助和属性三种类型的任务都具有关闭按钮，因而可以直接用鼠标单击关闭按钮将其关闭。对于其它类型的任务，可以用 ESC 键或 Ctrl + F4 键将其关闭。也可以在任务条上通过快捷菜单将某个任务或所有任务关闭。

第四章 SB - Win98 自带的应用软件和游戏软件

多媒体教学是小霸王 SB - 2000 最基本的功能。在 SB - Win98 系统里，自带了《计算器》《电子琴》《卡拉 OK》《音乐欣赏》《指法训练》《英文打字》《中文打字》《文件管理器》等富有极强的教学性、趣味性和实用性应用软件。这些软件将装入以后推出的每一张磁盘软件中。

SB - 2000 也为广大用户提供了比较强大的游戏功能。SB - Win98 里自带的《挖地雷》和《接龙》两个游戏，并通过《磁盘游戏》提供了运行大量磁盘游戏的功能，让您学习之余可以轻轻松松地玩一把。另外，小霸王公司将陆续推出上百种磁

盘游戏。

有关以上应用软件和游戏软件的操作说明在《使用手册》的第一分册有详细说明，这里不另介绍。

第五章 文件管理器

第一节 什么是文件管理器

文件管理器是用户用来组织文件和目录的工具。使用文件管理器可以移动和复制文件、启动应用程序和维护磁盘。在文件管理器中，文件和目录显示在目录窗口中。目录窗口分隔成两半，左边一半显示目录树，右边一半显示当前目录的内容。当您在目录树中选定另一目录时，该目录的内容随即显示在右半部窗口中。

第二节 如何操作文件管理器

1、使用文件管理器时，一般用鼠标操作（也可以通过键盘利用快捷键进行部分操作）。

2、目录窗口上方是 SB－Win98 菜单，利用鼠标左键揿击菜单选项来完成菜单中的操作。菜单上方是 SB－Win98 窗口标题栏，若要退出文件管理器，可以用鼠标左键揿击标题栏右部的退出按钮。(退出快捷键是 Alt＋F4)。

3、目录窗口左半部中左上角是当前驱动器符 A:，其下面列出的是根目录下所有目录名。目录窗口右半部中列出的是选定目录下所有文件名。

4、当目录窗口中内容过多而无法在一屏内显示时，可以用鼠标左键揿击目录窗口中的滚动条来卷动显示其余内容。具体操作时，揿击控制钮能够一行一行地卷动；揿击滚动条能够一页一页地卷动。滑动块显示出当前可见内容在全部内容中的位置。

5、如何选定一组文件：

在目录窗口的右边，用鼠标左键选中起始文件，再按住 Ctrl，同时用鼠标左键点选结尾文件，则起始文件与结尾文件之间的多个文件被选中而改变颜色。

6、在文件管理器中需要输入中文时，只须通过快捷键将所需输入法切换出来，当底部输入法状态栏中出现了所要的输入法时，便可以进行汉字或特殊符号的输入了。

7、一般出现的对话框内都有“确定”，“取消”两个按钮，你可以根据自己的需要用鼠标左键揿击他们，也可以按“Enter”键表示确定，按“Esc”键表示取消。

第三节　如何使用文件管理器

一、菜单中的命令内容

（一）“文件”菜单命令

重命名——重命名一个文件或目录。

复制——从源目录复制一个或多个文件或目录到目的目录。

删除——删除一个或多个文件或目录。

移动——从源目录移动一个或多个文件或目录到目的目录。

属性——指定文件属性。属性可以是只读、隐式、档案或系统。

创建目录——创建一个目录。

退出——退出文件管理器。

（二）“磁盘”菜单命令

复制磁盘

把一个软盘上的内容复制到另一软盘上。使用此命令可以做软盘的备份。

卷标——指定或改变软盘或硬盘的卷标识名。

格式化——格式化一个软盘。

（三）“帮助”菜单命令

1. 帮助

显示帮助信息

关于…显示版权信息

二、操作步骤详解

1. 重命名文件

可以在文件管理器中重命名文件。若要重命名一个文件，按下面的步骤进行：

a. 选定要重命名的文件。

b. 从“文件”菜单中选择“重命名”。

c. 在“重命名”对话框中指定新名字。

e. 按“确定”继续，或“取消”退出。

命名文件和目录的要求要注意下面的问题。

许多任务涉及到命名文件或目录。SB－Win98 遵循 MS－DOS 法则命名文件：文件或目录名可以有两部份：名字和可选的扩展名。这两部份由一个点分开（例如，MYFILE.NEW）。名字最多可以包含 8 个字符，扩展名最多为 3 个字符。名字必须以字母或数字打头，文件名中可以使用除下述字符以外的任何字符：

点（.）	引号（”）
斜杠（/）	反斜杠（\）
中括号（[]）	冒号（:）
分号（;）	垂直线（|）
等号（=）	逗号（,）

盘游戏。

有关以上应用软件和游戏软件的操作说明在《使用手册》的第一分册有详细说明，这里不另介绍。

第五章 文件管理器

第一节 什么是文件管理器

文件管理器是用户用来组织文件和目录的工具。使用文件管理器可以移动和复制文件、启动应用程序和维护磁盘。在文件管理器中，文件和目录显示在目录窗口中。目录窗口分隔成两半，左边一半显示目录树，右边一半显示当前目录的内容。当您在目录树中选定另一目录时，该目录的内容随即显示在右半部窗口中。

第二节 如何操作文件管理器

1、使用文件管理器时，一般用鼠标操作（也可以通过键盘利用快捷键进行部分操作）。

2、目录窗口上方是 SB－Win98 菜单，利用鼠标左键揿击菜单选项来完成菜单中的操作。菜单上方是 SB－Win98 窗口标题栏，若要退出文件管理器，可以用鼠标左键揿击标题栏右部的退出按钮。(退出快捷键是 Alt＋F4)。

3、目录窗口左半部中左上角是当前驱动器符 A:，其下面列出的是根目录下所有目录名。目录窗口右半部中列出的是选定目录下所有文件名。

4、当目录窗口中内容过多而无法在一屏内显示时，可以用鼠标左键揿击目录窗口中的滚动条来卷动显示其余内容。具体操作时，揿击控制钮能够一行一行地卷动；揿击滚动条能够一页一页地卷动。滑动块显示出当前可见内容在全部内容中的位置。

5、如何选定一组文件：

在目录窗口的右边，用鼠标左键选中起始文件，再按住 Ctrl，同时用鼠标左键点选结尾文件，则起始文件与结尾文件之间的多个文件被选中而改变颜色。

6、在文件管理器中需要输入中文时，只须通过快捷键将所需输入法切换出来，当底部输入法状态栏中出现了所要的输入法时，便可以进行汉字或特殊符号的输入了。

7、一般出现的对话框内都有“确定”，“取消”两个按钮，你可以根据自己的需要用鼠标左键揿击他们，也可以按“Enter”键表示确定，按“Esc”键表示取消。

第三节　如何使用文件管理器

一、菜单中的命令内容

(一)“文件”菜单命令

重命名——重命名一个文件或目录。

复制——从源目录复制一个或多个文件或目录到目的目录。

删除——删除一个或多个文件或目录。

移动——从源目录移动一个或多个文件或目录到目的目录。

属性——指定文件属性。属性可以是只读、隐式、档案或系统。

创建目录——创建一个目录。

退出——退出文件管理器。

(二)“磁盘”菜单命令

复制磁盘

把一个软盘上的内容复制到另一软盘上。使用此命令可以做软盘的备份。

卷标——指定或改变软盘或硬盘的卷标识名。

格式化——格式化一个软盘。

(三)“帮助”菜单命令

1. **帮助**

显示帮助信息

关于…显示版权信息

二、操作步骤详解

1. **重命名文件**

可以在文件管理器中重命名文件。若要重命名一个文件，按下面的步骤进行：

a. 选定要重命名的文件。

b. 从“文件”菜单中选择“重命名”。

c. 在“重命名”对话框中指定新名字。

e. 按“确定”继续，或“取消”退出。

命名文件和目录的要求要注意下面的问题。

许多任务涉及到命名文件或目录。SB－Win98 遵循 MS－DOS 法则命名文件：文件或目录名可以有两部份：名字和可选的扩展名。这两部份由一个点分开（例如，MYFILE.NEW）。名字最多可以包含 8 个字符，扩展名最多为 3 个字符。名字必须以字母或数字打头，文件名中可以使用除下述字符以外的任何字符：

点（.）	引号（”）
斜杠（/）	反斜杠（\）
中括号（[]）	冒号（:）
分号（;）	垂直线（|）
等号（=）	逗号（,）

(名字中不能包含空格)

如果在文件名中使用了上述字符，将导致不可预测的结果。

例如 LETTER.DOC、MEMO.TXT、BUDGET.92 和 2NDTRY.RPT 都是合法的文件名。

2. 复制文件

可以复制单个文件或多个文件到另一目录。

复制单个文件的步骤是：

a. 在目录窗口的右边，用鼠标左键选中一个文件，被选中文件改变颜色。

b. 从“文件”菜单中选择“复制”。

c. 出现“复制”对话框，键入目的目录(默认为当前目录)以及复制名称。

d. 按“确定”继续，或“取消”退出。

注意：复制名称若和目的目录下某目录重名，则文件被复制到该目录下

复制多个文件的步骤是：

a. 选定要复制的目录（在目录窗口的左边，用鼠标左键选中目录名，则该目录下的所有文件都被选中。）或一组文件。

b. 从“文件”菜单中选择“复制”。

c. 出现“复制”对话框，键入目的目录(默认为当前目录)

d. 按“确定”继续，或“取消”退出。

3. 删除文件和目录

使用文件管理器可以删除一个或一组文件，也可以删除一个目录。当删除目录时，它包含的所有文件也被删除。

删除一个目录、文件或一组文件步骤是：

a. 选定要删除的目录、文件或一组文件。

b. 从“文件”菜单中选择“删除”。

c. 在“删除”对话框中列出选定的目录或文件。

d. 按“确定”继续，或“取消”退出。

4. 移动文件和目录

您可以移动单个文件或多个文件到另一目录。

移动单个文件的步骤是：

a. 在目录窗口的右半部中，用鼠标左键选中一个文件，被选中文件改变颜色。

b. 从“文件”菜单中选择“移动”。

c. 出现“移动”对话框，键入目的目录(默认为当前目录)以及移动后名称。

d. 按“确定”继续，或“取消”退出。

注意：移动后名称若和目的目录下某目录重名，则文件被移动到该目录下

移动多个文件的步骤是：

a. 选定要移动的目录（在目录窗口的左半部中，用鼠标左键选中目录名，则该目录下的所有文件都被选中。）或一组文件。

b. 从“文件”菜单中选择“移动”

c. 出现“移动”对话框，键入目的目录(默认为当前目录)。

d. 按“确定”继续，或按“取消”退出。

注意：移动目录时移动的是该目录下所有文件，而此目录不变。

5. 改变文件属性

在文件管理器中，可以改变文件属性，如只读、存档、隐藏和系统。

改变文件属性的步骤是：

a. 选定要改变属性的文件。

b. 从“文件”菜单中选择“属性”。

c. 在“属性”对话框中用鼠标设置文件属性。

d. 按“确定”继续，或按“取消”退出。

6. 创建目录

创建目录的步骤是：

a. 选定要在其中创建新目录的目录（只能是根目录）。

b. 从“文件”菜单中选择“创建目录”命令。

c. 在“创建目录”对话框中指定新目录名。

d. 按“确定”继续，或按“取消”退出。

7. 退出文件管理器

若要退出文件管理器，从“文件”菜单中选择“退出”命令。

8. 复制软盘

可以将一软盘的内容复制到另一软盘上。

复制软盘的步骤是：

a. 将源磁盘插入驱动器。

b. 从“磁盘”菜单中选择“复制”。

c. 出现“复制”对话框，按“确定”继续，或按“取消”退出。

d. 若继续，用户按照提示换盘、插盘，便可完成操作。

9. 标识磁盘

可以指定或更改软盘的卷标名。

指定或更改卷标名的步骤是：

a. 给软盘加卷标名，先将它插到软盘驱动器中。

b. 从“磁盘”菜单中选择“卷标”。

c. 在“卷标”对话框中指定新的卷标名（不超过 11 个字符）。

d. 按“确定”继续，或按“取消”退出。

10. 格式化软盘

使用新软盘前，必须先格式化。格式化使磁盘做好准备能在计算机上使用，并删除磁盘上以前存贮的信息。

格式化软盘的步骤是：

a. 从“磁盘”菜单中选择“格式化”。

b. 插入欲格式化软盘到驱动器中。

c. 在“格式化”对话框中指定格式化后磁盘的卷标。

d. 按“确定”继续，或按“退出”取消。

11. 了解帮助信息

如果您想了解文件管理器，了解文件管理器能为你做什麽，您可从“帮助”菜单中选择“帮助”。在“帮助”对话框中的帮助信息可用鼠标左键揿击上下翻页按钮。

12. 了解版权信息

若想了解版权信息、可从“帮助”菜单中选择“关于…”。

SUBOR
小霸王

中山市小霸王电子工业有限公司

地址：广东省中山市岐关西路　电话：(0760)8803688
传真：(0760)8921336　邮编：528403