第6章 常用表单控件的使用

面向对象程序设计中的对象是由容器类对象和控件类对象组成的,这些对象以可视化控件的形式 组成了表单的具体元件。Visual FoxPro 提供了 20 多种控件供设计时使用,根据这些控件的基本使用功 能大致可分为输出类、输入类、控制类、容器类、连接类 5 大类控件。以上的分类着眼于控件的基本 功能,实际上每个控件兼有多种功能。例如,大部分控件都可以起控制作用,因为它们都含有单击事 件;又如,文本框既能输入也能输出;等等。

本章将逐一介绍这些控件的基本用法。

6.1 输出类控件

输出显示类控件主要有标签(Label)、图像(Image)、线条(Line)和形状(Shape)。这些控件 有各自的属性和事件,虽然标签、图像、线条和形状也定义了诸如单击(Click)、双击(DblClick)等 事件,但一般较少使用。在此重点介绍输出类控件的属性。

6.1.1 标签

标签(Label)在控件工具栏中的图标是 A。按照标签放入表单的顺序,标签的默认名称为 Label1、Label2 等。

标签的主要功能是在表单上显示说明或提示的文本信息,这与 日常的标签类似。标签没有数据源,在表单运行中不能获得焦点, 因此,它显示的内容(即 Caption 的值)在运行期间不能被修改。

标签的常用属性如表 6-1 所示。需要指出的是这里列出的大部 分属性也是其他控件的常用属性,以后不再重复。

图 6-1 清楚地说明了 Left、Top、Height、Width 属性。



图 6-1 Left、Top、Height、 Width 属性说明

属性名称	功能说明	取值范围	
Caption	ption 指定显示在对象中的标题文本 字符串		
Alignment	指定与控件有关的文本对齐方式	0-左(默认), 1-右, 2-居中	
AutoSize	确定控件是否根据其内容的长短自动调整大小	.T.或.F.(默认)	
Left	确定控件左边与其父对象左边的距离	数值,单位为像素	
Тор	确定控件顶边与其父对象顶边的距离	数值,单位为像素	
Height	确定控件的高度	数值,单位为像素	
Width确定控件的宽度数值,单位为像素		数值,单位为像素	
ForeColor 指定对象中显示文本和图形的前景色 RGB(0,0,0)~RGB(255,255,255)		RGB(0,0,0)~RGB(255,255,255)	
BackColor	指定对象中显示文本和图形的背景色	RGB(0,0,0)~RGB(255,255,255)	
FontName	指定显示文本时所用的字体名(字型)	字库中所有字体,默认为宋体	
FontSize	指定显示文本时字体的大小(字号)	自然数,默认值为9	
FontBold 指定显示文本时是否为粗体 .T.或.F. (默认		.T.或.F. (默认)	
Visible	Visible确定对象是否可见.T. (默认)或.F.		
WordWrap 确定控件的文本是否随边界自动地反绕折行 .T.或.F. (默认)		.T.或.F.(默认)	

表 6-1 标签控件常用属性

6.1.2 图像、线条与形状

1. 图像

图像(Image)在控件工具栏中的图标是 Seleration 。按照放入表单的顺序,图像控件的默认名称为 Image1、Image2 等。

图像的主要功能是用来显示图片的。它能显示多种格式的图像文件,如.bmp、.gif、.jpg、.ico等类型。 除图像的大小(Height、Width)及在父对象的位置(Left、Top)等通用属性外,图像还有 Picture、Stretch、 BackStyle等常用属性,说明如表 6-2 所示。

表 6-2 图像常用属性

属性名称	功能说明	取值范围
Picture	指定显示在控件中的图形文件	图形文件的路径和文件名,可用浏览按钮查找
Stretch	指定如何对图像进行尺寸调整以适应控件大小	0裁剪(默认)、1等比填充、2变比填充
BackStyle	确定对象的背景色是否透明	数值(0或1),默认值为1(不透明)



例如,要显示如图 6-2 所示的图像,就需要用图像控件,设置其 Picture 属性为:图像路径\FOX.bmp(提示:FOX.bmp图像文件可以用 Windows的 搜索功能找到后再放入用户自己的文件夹,这样再设置 Picture 属性路径就很明确了),设置 Stretch 属性为 1—等比填充,设置 BackStyle 属性为 0—透明。

2. 线条和形状

线条(Line)和形状(Shape)都是图形控件。这里一定要区别开图像控件
 图 6-2 显示图像
 和图形控件。图像控件操作的对象是"像",它不是用户现场画的,而是事先保存好的图像文件;而图形控件操作的对象是"形",是在设计或运行时画的图形,如线、几何图形等。

线条在控件工具栏中的图标是 。按照放入表单的顺序,线条控件的默认名称为 Line1、Line2、Line3 等。线条控件可以在表单任意两点之间画线,用来修饰表单。它的主要属性有 BorderWidth(线条的宽度)和 BorderStyle(线条的样式)。

形状在控件工具栏中的图标是 ¹ 。按照放入表单的顺序,形状控件的默认名称为 Shape1、Shape2 等。形状控件可以在表单中画圆的或方的图形,也是用来修饰表单的。形状的常用属性如表 6-3 所示。

属性名称	功能说明	取值范围
Curvature	指定 Shape 控件角的曲率	0~99,0为直角,99为圆
Fillcolor	指定封闭图形的填充颜色	RGB(0,0,0)~RGB(255,255,255)
FillStyle	指定表单、形状等的填充类型	0~7:0-实线、1-透明(默认)等
SpecialEffect	指定控件的样式	1—平面(默认),0—三维
BackStyle	确定对象的背景色是否透明	0—透明,1—不透明(默认)

表 6-3 形状常用属性

例如,要在表单中画一个红色的球,就需要用形状控件, 设置其 Width 和 Height 均为 100, Curvature 为 99, FillStyle 为 0—实线, Fillcolor 为 RGB(255,0,0)(或设置 BackStyle 为 1 一不透明, BackColor 为 RGB(255,0,0))。

【例 6.1】设计如图 6-3 所示的一个显示表单。要求: 放一 幅图片并配上诗。图片用两个形状作外框,诗句采用竖排、华 文行楷、20 号、白底、蓝字显示。

设计步骤如下:



图 6-3 例 6.1 的设计界面

① 新建表单,设置表单的 Caption 属性为"诗画";

② 放入图像控件,在属性窗口设置其 Picture 属性指向图片,调整图像大小并设置 Stretch 为等比 填充;

③ 为图像框一个形状,设置形状的 SpecialEffect 为三维,用布局工具栏或格式菜单使形状置后, 调整大小使其正好框住图像,同样再放入另一个形状,本例用了两个形状来修饰图像;

④ 放入一个标签,设置其 Caption 为"诗句",设置其 AutoSize 为.T.,WordWrap 为.T.,往左挤 压文字使之竖排,放入其他 3 个标签,同样做上面的设置;

⑤ 按住 "Shift" 键选中所有写上诗句的标签,设置它们以华文行楷、20 号、白底、蓝字显示, 然后调整好布局;

⑥ 保存、运行即可。

6.2 输入类控件

输入类控件主要有文本框(TextBox)、编辑框(EditBox)、列表框(ListBox)、组合框(ComboBox)、 微调(Spinner)等。如果将文本框(TextBox)、编辑框(EditBox)的只读属性 ReadOnly 设置为.T., 通常也可以作为输出显示的控件。

6.2.1 文本框

文本框(TextBox)在控件工具栏中的图标是 ■。按照文本框放入的顺序,文本框的默认名称为 Text1、Text2 等。

文本框是表单设计中用到较多的控件,它既能接收用户的输入,也能输出指定的信息。文本框可以设置数据源,允许用户用文本框编辑保存在表中的非 M、非 G 型数据,也可以通过 Value 属性赋值或读取文本框的当前值。

1. 文本框的常用属性

文本框的常用属性如表 6-4 所示。

属性名称	功能说明	取值范围
Value	指定控件的当前值	非 M、非 G 型数据
ControlSource	指定控件的数据源	表的字段、内存变量
DateFormat	指定控件的日期格式	0~14,0-默认,14-汉语等
InputMask	指定键入到文本框中字符的特性	设置值
Format	指定在文本框中值的显示方式	设置值
ReadOnly	指定控件是否只读	.T., .F. (默认)
SelectOnEntry	当控件得到焦点后是否选中该单元	.T., .F. (默认)
PassWordChar	用指定的字符替代输入的数据	常用"*"

表 6-4 文本框的常用属性

InputMask 属性决定了键入到文本框中字符的特性。例如,将 InputMask 属性设置为 "999,999.99" 可限制用户只能输入具有两位小数并小于 1 000 000 的数值,在用户输入任何值之前, 逗号和点号就显示在文本框中,如果用户输入一个字母,则这个字母不被接受。表 6-5 列出了常用的 InputMask 属性的设置值。

如果有逻辑字段,并且想让用户能键入".Y."或".N."而不是".T."或".F.",应将 InputMask 属性设置为".Y."。

表 6-5 InputMask 属性的设置值

设 置 值	说 明		
Х	可以输入任何字符		
9	可以输入数字和正负号		
#	可以输入数字、空格和正负号		
\$	在固定位置显示当前的货币符号(用 SET CURRENCY 指定)		
\$\$	显示浮点货币符号		
*	在数字的左边显示星号		
	指示小数点的位置		
,	分隔小数点左边的数字串		

2. 文本框的常用方法

文本框最常用的方法是给文本框设置焦点。当一个对象被选定时称为该对象获得了焦点。文本框获得 焦点的标志是文本框内出现了闪烁的光标,而命令按钮获得焦点的标志则是命令按钮上出现虚线框。

给控件设置焦点的方法主要有以下 3 种:一是使用 Tab 键,将焦点移到指定的控件上;二是使用 鼠标单击控件;三是可以使用系统的方法程序 SetFocus。

SetFocus 方法的使用如下。

格式:

控件. SetFocus

功能:为一个控件指定焦点,即确定当前操作的对象。

应用于:复选框、列、组合框、命令按钮、容器对象、控件对象、编辑框、表格、列表框、OLE 绑定型控件、OLE 容器控件、选项按钮、微调和文本框。

说明:如果控件的 Enabled 或 Visible 属性设置为 "假"(.F.),或者控件的 When 事件返回 "假"(.F.),则不能给一个控件指定焦点,因此在控件使用 SetFocus 方法之前,必须首先把上面提到的属性值设置为"真"(.T.)。一旦控件获得了焦点,用户的任何输入都针对这个控件。

例如:

Thisform.Text1.SetFocus &&表单中的 Text1 获得焦点

3. 文本框的常用事件

文本框的常用事件有: Init、GotFocus、LostFocus、Valid、When 等。对于事件先要掌握事件的触发时机,再根据任务的需要选择事件、写事件代码。事件的触发时机是系统规定好的,但是每个程序的事件代码是不一样的,不同的任务需要写不同的代码。下面介绍几个常用事件的触发时机。

① Init: 创建对象时发生。

说明: 容器中各对象的 Init 事件在容器的 Init 事件之前触发,所以,对于各对象的初始化处理一般都集中写在表单的 Init 事件中。

② When: 在控件接收焦点之前此事件发生。

③ GotFocus: 当控件接收到焦点时触发。

④ Valid: 在控件失去焦点之前发生。

说明: Valid 事件有返回值,默认返回.T.。若 Valid 事件返回.T.或 1,则控件可以失去焦点,继续 后续操作;若返回.F.或 0,则控件不能失去焦点,把光标锁定在控件上,不能进行后续的操作。此事 件常用于输入时检验输入数据的正确性。

⑤ LostFocus: 当控件失去焦点时触发。

从上面各事件的触发时机可以看出,上述事件发生的先后顺序是: Init、When、GotFocus、Valid、LostFocus。

【例 6.2】编写一个口令验证窗口,当输入的口令正确则显示欢迎的提示信息,不正确则要求重新 输入口令。运行界面如图 6-4 所示。

(1)问题分析

检验口令的正确性需要编写文本框的 Valid 事件代码。输入的口令用"*"覆盖,设置文本框的 PassWordChar 属性为"*",为了方便下次输入,设置 SelectOnEntry 为.T.,即选中文本。提示信息用 MESSAGEBOX()函数实现。



(2)设计步骤

① 建立表单,放入标签和文本框控件。

② 在属性窗口设置属性:表单 Form1 的 Caption、标签的 Caption、文本框 Text1 的 PassWordChar 和 SelectOnEntry 属性。

③ 编写文本框 Text1 的 Valid 事件代码:

```
IF ALLTRIM(This.Value)=="ABC"
=MESSAGEBOX("欢迎使用本系统")
```

&&精确比较,口令为"ABC" &&利用函数显示提示 &&可以失去焦点,继续后面的操作

ELSE

RETU .T.

RETURN .F.

```
=MESSAGEBOX("口令错,请再试一次!")
```

&&不能失去焦点,光标锁定在文本框上

ENDIF

利用文本框实现输出的实例,在第5章的例5.1中已有应用。

6.2.2 编辑框

编辑框(EditBox)在控件工具栏中的图标是 **al**。按照编辑框放入的顺序,编辑框的默认名称为 Edit1、Edit2 等。

编辑框主要是用来处理长的字符型数据和备注型字段的,它是既能做输入也能做输出的控件。编辑框与文本框主要区别如下:

(1)编辑框只能处理字符型数据(备注型实际是长的字符型数据),而文本框可以处理字符、数 值、日期、逻辑等类型的数据;

(2)编辑框可以处理多段文本,回车不退出,而文本框按回车即退出。 编辑框的常用属性如表 6-6 所示。

属性名称	功能说明	取值范围
ControlSource	指定控件的数据源	C型字段、内存变量或 M型字段
Value	指定控件的当前值	字符型数据
Text	控件中输入的无格式文本	设计时不可用,运行时可读取
SelText	返回在编辑框中选定的文本	设计时不可用,运行时可读取
ReadOnly	指定控件是否只读	.T., .F. (默认)

表 6-6 编辑框的常用属性

例如,要显示和编辑职工表的简历字段,则设置编辑框的 ControlSource 属性为"职工.简历"即可。清除在 Edit1 中选定的文本可使用命令: Thisform.Edit1. SelText= ""。



【例 6.3】设计一个表单,能在编辑框中输出一个对角线为 0 其余为 1 的一个矩阵。运行界面如图 6-5 所示。

(1)问题分析

这是一个输出 N 行 N 列二维图形的问题,根据第4章学习的知识, 要用双重循环来解此题,即外循环 I 控制输出的行数,内循环 J 控制每

图 6-5 例 6.3 的运行界面 行输出的列数。当 *I=J* 或 *I+J=N+1* 时,是对角线上的元素。由于是通过编辑框输出,因此,先将要输出的内容以字符串的形式保存在一个内存变量中,用函数 CHR(13)实现回车换行,再把这个长字符串赋值给编辑框。上述处理写在"显示"按钮的 Click 事件中。另外,控制文本框输入的数字为 1~9,则需要写文本框的 Valid 事件代码。

(2)设计步骤

① 新建表单,放入1个标签、1个文本框、1个命令按钮、1个编辑框。

- ② 在属性窗口设置 Form1、Label1、Command1 的 Caption 属性。
- ③ 编写表单 Form1 的 Init 事件。

```
Thisform.Command1.Default=.T.
                                   &&设置 Command1 为默认按钮
                                   &&焦点打到文本框时,自动洗中文本
   Thisform.Text1.SelectOnEntry =.T.
                            &&将文本框设置为数值型数据(文本框默认为字符型数据)
   Thisform.Text1.Value=1
                                   &&设置编辑框为只读
   Thisform.Edit1.ReadOnly =.T.
④ 编写命令按钮 Command1 (显示)的 Click 事件代码。
   N=Thisform.Text1.Value
                            &&获取文本框的输入值
                            &&长字符串的初值
   P=""
                            &&外循环控制输出的行数
       FOR I=1 TO N
                            &&内循环控制输出的列数
        FOR J=1 TO N
                            && 左对角线 I=J, 右对角线 J=N-I+1
          IF I=J OR J=N-I+1
                            &&对角线上元素赋值 0,为输出清晰在零的前面加一空格
             \Delta = 0
           ELSE
                            &&非对角线上元素赋值1
             A=1
          ENDIF
                            &&把每个数字转换成字符后连接起来
          P=P+STR(A,2)
        ENDFOR
        P=P+CHR(10)
                            &&一行结束加换行符,或回车符 CHR(13)
       ENDFOR
                            &&把带换行符的长字符串赋值给编辑框
   Thisform.Edit1.Value=P
                            &&焦点打到文本框上,为下次输入作准备
   Thisform.Text1.SetFocus
   Thisform.Refresh
⑤ 编写文本框 Text1 的 Valid 事件代码。
    IF This.Value>9 OR This.Value<1
     =MESSAGEBOX("输入错,请重新输入!")
     Return .F.
   ELSE
     Return .T.
   ENDIF
   Thisform.Refresh
```

6.2.3 列表框与组合框

列表框(ListBox)与组合框(ComboBox)主要用于给用户提供预先设定的多种选项,极大地方 便了用户的输入。例如,学校新生在注册时需要输入省份,如果输入界面提供了省份的列表框,则用 户只需要在其中选择一项即可。

1. 列表框

列表框在控件工具栏中的图标是 III。按照列表框放入的顺序,列表框的默认名称为 List1、List2 等。列表框的功能主要是给用户提供预先设定的多种选项。

(1)列表框的常用属性

列表框的常用属性如表 6-7 所示。

	表 6-7	列表框的常用属性
--	-------	----------

属性名称 功能说明		取值范围	
RowSourceType 确定控件中的数据源的类型		数值 (0, 1, 2, …, 9)	
RowSource 确定列表框的数据源		与 RowSourceType 配合使用	
ListCount 列表框中数据的项数		设计时不可用,运行时可读取	
List(i) 访问列表框中数据项目的数组		i:1~ListCount	
ListIndex 指定列表框中选定数据项的索引号		设计时不可用,运行时可读取	
ColumnCount 列表框的列数		数值	
Value 当前值(必须是列表中存在的)		设计和运行时可用,列表框和组合框是只读的	
DisplayValue 当前值(可以是用户输入的)		设计和运行时可用	
Sorted 指定列表框各项是否按字母顺序排列		.T., .F. (默认)	

对于属性 RowSourceType 的 10 种选项的说明见表 6-8。

表 6-8 RowSourceType 属性选项	说明
--------------------------	----

属性值	列表项的数据源
0—无	默认值。用 AddItem 方法添加列表项,可用 RemoveItem 方法从列表中移去列表项
1 /左	用 RowSource 属性指定多个要在列表中显示的值。例如:
1—11	Thisform.List1.RowSource ="直销,零售,客服"
	在列表中包含打开表的一个或多个字段的值。表由 RowSource 属性指定。
2—别名	如果 ColumnCount 属性设置为 0 或 1,列表将显示表中第一个字段的值;
	如果 ColumnCount 属性设置为 3,列表将显示表中最前面的 3 个字段值
	SELECT-SQL 语句的结果作为列表框的数据源。例如:
3—SQL 语句	Thisform.List1.RowSource ="SELECT 姓名 FROM 职工 INTO CURSOR mylist"
	用查询的结果填充列表框,查询是在"查询设计器"中设计的。例如:
4—查询(.QPR)	Thisform.List1.RowSource = "职工查询.qpr"
- 14.60	用数组中的项填充列表。例如,如果有一个名为 AAA 的表单数组属性, Thisform.List1.RowSource =
5——奴组	"Thisform.AAA"
6一字段	可以指定一个字段或用逗号分隔的一系列字段值来填充列表。例如:
	Thisform.List1.RowSource = "职工.姓名"
7—文件	用当前目录下的文件来填充列表。例如,
	要在列表中显示 Visual FoxPro 表,可将 RowSource 属性设置为*.dbf
8—结构	用 RowSource 属性指定的表的结构中的字段名来填充列表
9—弹出式菜单	用一个先前定义的弹出式菜单来填充列表

注意,如果 RowSourceType 设置为类型 2 (别名) 或类型 6 (字段),当用户在列表中选择新值时,表的记录指针将同步移动到相应记录,并且列表框中的项目不能移出。

(2)列表框的常用方法

列表框的常用方法有 AddItem、RemoveItem、Clear, 它们的使用介绍如下。

① AddItem 方法

格式:

控件.AddItem(cItem [, nIndex] [, nColumn]) 功能:在组合框或列表框中添加一个新数据项。 应用于:组合框和列表框。 说明:

cItem 指定添加到控件中的字符串表达式。

nIndex 指定控件中放置数据项的位置。如果忽略参数 nIndex,并且 Sorted 属性设置为.T.,则 cItem 数据按字母排序方式添加到队列;如果忽略参数 nIndex,并且 Sorted 属性设置为"假"(.F.),则 cItem 将添加到组合框或列表框控件的列表区末尾。

nColumn 指定控件的列,新数据项加入到此列中,默认值为1。

例如,要把职工表(假设职工表已经放入数据环境)中所有的部门加入到表单下的列表框中,不 要重复的部门项出现,代码如下:

INDEX ON 部门 TO BM UNIQUE SCAN Thisform.List1.ADDITEM(部门) ENDSCAN

CLOSE INDEX

② RemoveItem 方法

格式:

控件. RemoveItem (nIndex) 功能:从组合框或列表框中移去一项。

应用于:组合框和列表框。

说明: nIndex 指定一个整数,即数据项的位置,可以用 ListIndex 属性来指定。

例如,如果要将表单下的列表框中的第1项数据移除,命令为:

Thisform.List1.RemoveItem(1)

如果要将表单下的列表框中选定的某一项数据移除,命令为:

Thisform.List1.RemoveItem(Thisform.List1.ListIndex)

③ Clear 方法

格式:

对象.Clear

功能:清除列表框或组合框中的文本。

应用于:列表框和组合框。

说明:只有当列表框或组合框的数据源类型 RowSourceType 属性设置为0时,该方法才生效。例如,将当前表单中的列表框中的内容清除:

Thisform.List1.Clear

(3)列表框的常用事件

列表框常用到 InterActiveChange 事件,它的触发时机是:在使用键盘或鼠标更改控件的值时,此 事件发生。该事件可应用于:复选框、组合框、命令组、编辑框、列表框、选项组、微调和文本框等。

【例 6.4】按姓名查询职工的信息。设计界面如图 6-6 所示,要求初始运行时只显示左边的姓 名列表框信息,选择某一姓名后才显示指定姓名的具体信息,如图 6-7 所示。

(1)问题分析

表单用到职工表,把职工表放入数据环境。选择姓名用的是列表框,需要设置列表框的数据源,设置 列表框的 RowSourceType 为 6, RowSource 为职工,姓名,用这种设置,当用户在列表中选择新值时,表的 记录指针将同步移动到相应记录。右边显示的数据直接从数据环境拖入即可,表中的字段能自动与对应的 控件建立绑定。需要写表单的 Init 事件代码,设置右边的数据不可见。需要写列表框的 InterActiveChange 事件代码,当用户在列表中选择新值后,使右边的数据可见,同时表单以最新的数据显示。

▶	2		
《 小工 旧 心 旦 叫			<u>~</u>
法选择分	职工是 +-+ 即	[一性別します
明四十元日:	705-1-7 UXU48-		
List1 🔺			
	「 婚否	出生日期 txt	出生日期
	部门 + + + 部门	井木工资 +	±***
	wis [trub)]		ውጥ ደሃ
		,放口	
	简历	edt [e] //	
			-

ļ	「职工信息查询			<u>_ X</u>
	请选择姓名:	职工号 199701		工性别用
	李长江	☑ 婚否	出生日期 0	5/12/1975
	赵英 洪秀珍	部门 直销	基本工资	2500.00
	张军 孙学华 陈文 张丽苹	简历	1996毕业于港 后在阿里巴巴	江大学, 工作一年
	王强		_	~

图 6-7 例 6.4 选择姓名后的界面

(2)设计步骤

① 新建表单,把职工表放入数据环境。

图 6-6 例 6.4 设计界面

② 放入标签和列表框控件,在属性窗口设置表单和标签的 Caption 属性,设置列表框的 RowSourceType 为 6, RowSource 为职工.姓名。

③ 把职工号、姓名、性别、婚否、出生日期、部门、基本工资、简历字段从数据环境拖入表单, 逻辑型字段"婚否"自动与复选框绑定,备注型字段简历自动与编辑框绑定,其余字段自动与文本框 绑定。

④ 编写表单 Form1 的 Init 事件代码。

	Thisform.Setall("Visible",.F.)	&&设置表单中所有对象不可见	
	Thisform.Labell.Visible=.T.	&&设置 Label1 可见	
	Thisform.List1.Visible=.T.	&&设置 List1 可见	
	Thisform.SetAll("ReadOnly",.T.,	"TextBox") &&设置所有文本框为只	、读
	Thisform.Edt 简历.ReadOnly=.T.	&&编辑框为只读	
	Thisform.Chk 婚否.ReadOnly=.T.	&&复选框为只读	
5	编写列表框 List1 的 InterActiveChange 事	件代码。	

```
Thisform.Refresh

K和马尔秋语 Elstr ff Intervet vectually F (1948)

K (1949)

K (1949)
```

【例 6.5】设计数据在列表框之间转移操作的表单。要求:能把左边列表框选定的数据项移到右边 列表框,也能把右边列表框选定的数据项移到左边列表框。初始运行界面和操作后的界面分别如图 6-8 和图 6-9 所示。

▶ 数据转移	_ _ X
源数据列表:	目标数据列表:
李张李赵洪张 今 长伟 方 赵洪张 孙 李 珍 张 玉 孙 张 玉 孤 张 玉 孤 四 梁 平 梁 平 梁 平 史 文 丽 四 英 秀 军 学 文 王 明 英 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	选择一项 退还一项



▶ 数据转移	<u> </u>
源数据列表:	目标数据列表:
赵英 《▲ 洪秀珍 张子华华 陈丽丽英 王强	迷择一项 弊长江 ▲ 退还一项

图 6-9 操作后的界面

(1)问题分析

初始运行时只有左边列表框有数据,所以左边列表框要先设置数据源。数据源填入的是职工的姓 名字段,设置 RowSourceType 为 6, RowSource 为"职工,姓名",行吗?显然不行,因为左边列表框 的数据要能移出,用 RowSourceType 为 6 是不能移出的,见表 6-7 的功能说明。必须设置 RowSourceType 为 0,用 AddItem 方法填入数据,这样列表框的数据可以用 RemoveItem 方法移出,也可用 Clear 方法 清除。该表单需要写表单的 Init 事件和两个命令按钮的 Click 事件代码。

(2)设计步骤

① 新建表单,将职工表放入数据环境。

② 用表单控件工具栏,放入2个标签、2个列表框、2个命令按钮。在属性窗口设置表单和2个 命令按钮的 Caption 属性。(左边的列表框为 List1,右边的是 List2。)

③ 编写表单 Form1 的 Init 事件代码。

Thisform.List1. RowSourceType=0 SCAN &&用表循环把所有姓名填入列表框 Thisform.List1.AddItem(职工.姓名)

ENDSCAN

④ 编写"选择一项"命令按钮 Command 1 的 Click 事件代码。

⑤ 编写"退还一项"命令按钮 Command2 的 Click 事件代码。

Thisform.List1.AddItem(Thisform.List2.Value)&&把List2 当前值填入List1 Thisform.List2.RemoveItem(Thisform.List2.listIndex)&&把List2选中的项移出 Thisform.Refresh

在本例操作中,一定要先在 List1 中选中某项数据,即确定 ListIndex 属性后再按"选择一项"命令按钮,否则表单会出错。如果要解决此问题,可以先设置命令按钮 1 的 Enabled 属性为.F.。只有当在 List1 中选中一内容,即在 List1 的 Click 事件中,使命令按钮的 Enabled 置.T.。操作 Command2 同样有上述问题。

2. 组合框

组合框在控件工具栏中的图标是 **II**。按照组合框放入的顺序,组合框的默认名称为 Combo1、 Combo2 等。组合框既能输入数据也能选择数据,兼有文本框和列表框的功能,可以把组合框看成是文 本框与列表框的组合。但是请注意,如果把组合框的 Style 属性(用于指定控件的样式)设置为 "2—下 拉列表框"时,这时的组合框只有列表框的功能,即只能当作列表框来使用。组合框 Style 属性的默认 值是 "1—下拉组合框",也就是说组合框的 Style 属性为 "1"时才具有文本框和列表框的功能。组合框 的常用属性除上面提到的 Style 属性外,还有 RowSourceType、RowSource、Value、DisplayValue、Sorted、 ControlSource、PassWordChar 和 SelectOnEntry 等,可以看出这些是列表框与文本框的常用属性,它们的 说明见表 6-4 和表 6-7。

与列表框一样,组合框常用的方法也是 AddItem、RemoveItem、Clear 等,它们的使用方法与前面 一样,不再赘述。

组合框常用的事件有 Valid、InterActiveChange 等。

【例 6.6】根据"职工"表,设计一个计算指定部门基本工资平均数的表单。要求:指定部门可以 由用户输入也可以从列表中选择,如果用户输入的部门不存在,则显示"查无此部门!",如果存在则 计算指定部门基本工资的平均数,并显示在文本框中。设计界面如图 6-10 所示,运行界面如图 6-11、 图 6-12 和图 6-13 所示。

ł	ì	肯	-	Ľ۶	ŧ	:		: :		:	: :	;	;	: :	:	;	 ;	: :	-		1	×	
	ij	靔쇢	論 、	λī	或〕	选打	圣音	酈	7:			L	at	e]	2								
		C) m	bc	1					-				Te	x	t 1	 <u></u>			_			
																	退	Ľ	1				

图 6-10 例 6.6 设计界面

▶ 计算工资	
请输入或选择部门:	
•	
客服	
零售	退出
直销	

图 6-11 例 6.6 初始运行界面

~ 计算工资		▶ 计算工资	
请输入或选择部门:	直销部基本工资平均数	请输入或选择部门:	Microsoft Visual FoxPro 🗴
直销	2025.00	AAA	查无此部门
	退出		确定
图 6-12 例 6.6 注	选择部门后的界面	图 6-13 例 6.6	输入部门不存在时的界面

(1)问题分析

对于部门数据的输入,要求既能由用户自己输入,也可以从列表中选择输入,所以本例采用组合 框控件。部门数据的列表项不是简单地将部门字段绑定,而是将重复的部门去掉后,循环运用 AddItem 方法来填入部门的。表单初始运行时 Label2、Text1 不显示。另外,执行统计计算命令时需要关闭人 机对话功能,不然表单上会出现干扰信息等,这些处理都应在表单的 Init 事件里完成。利用组合框的 Valid 事件可以有效地检验输入是否正确。计算指定部门基本工资平均数的处理用组合框的 InterActiveChange 事件比较恰当。

(2)设计步骤

① 新建表单,将职工表放入数据环境。

② 放入2个标签、1个组合框、1个文本框和1个命令按钮。在"属性"窗口设置表单和Label1的 Caption 属性,设置组合框的 SelectOnEntry 为.T.,设置命令按钮的 Caption。

3	表单 Form1 的 Init 事件代码如下:	
	SET TALK OFF	&&关闭系统应答
	SET SAFETY OFF	&&关闭安全开关
	Thisform.Combol.RowSourceType=0	&&设置组合框的 RowSourceType 为 0
	INDEX ON 部门 TO BM UNIQUE	&&按部门建立唯一索引
	SCAN &&用表循环把所有部门填入到组合框	
	THISIOTM.COMDOL.AddItem(司)])	
	CLOSE INDEX	££关闭部门唯一索引
	Thisform.Label2.Visible=.F.	&&设置 Label 2 不可见
	Thisform.Text1.Visible=.F.	&&设置 Text1 不可见
4	组合框 Combo1 的 Valid 事件代码如下:	
	LOCATE FOR ALLTRIM(Thisform.Combol.I	DisplayValue)=ALLTRIM(部门) &&查找部门
	IF EOF()	&&到文件尾,则不存在
	Thisform.Label2.Visible=.F.	&&设置 Label2 不可见
	Thisform.Text1.Visible=.F.	&&设置 Text1 不可见
	=MESSAGEBOX("查无此部门!")	&&显示提示信息
	RETURN .F.	
	ELSE &&否则找到部门	
	Thisform.Label2.Visible=.T.	&&设置 Label2 可见
	Thisform.Text1.Visible=.T.	&&设置 Text1 可见
	RETURN .T.	
	ENDIF	
	Thisform.Refresh	
5	组合框 Combo1 的 InterActiveChange 事件代码	动下:
	**计算指定部门工资的平均数	
	AVERAGE 基本工资 TO GZ FOR ALLTRIM(This	form.Combol.DisplayValue)= ALLTRIM (部门
	**设置 Label 2 的标题	
	Thisform Label 2. Caption=ALLTRIM(Thisfo	orm.Combol.DisplayValue)+"部基本丁资平均数"
	Thisform.Text1.Value=GZ & & 填写结	果

)

Thisform.Refresh ⑥ 命令按钮 Command1(退出)的 Click 事件代码如下: SET TALK ON &&T开系统应答 SET SAFETY ON &&T开安全开关 Thisform.Release

6.2.4 微调

1. 微调的常用属性

微调的常用属性如表 6-9 所示。

表 6-9 微调常用属性

属性名称	功能说明	取值说明
Increment	用户每次单击向上或向下按钮时,微调框增加和减	数值,默认值为1;设置为正时,单击向上/向下按
increment	少的数值	钮, Value 对应增加/减少,设置为负时反之
KeyboardHighValue	用户通过键盘能输入到微调框中的最高值	数值,应大于 KeyboardLowValue
KeyboardLowValue	用户通过键盘输入到微调框中的最低值	数值,应小于 KeyboardHighValue
SpinnerHighValue	用户单击向上按钮时,微调控件能显示的最高值	数值
SpinnerLowValue	用户单击向下按钮时,微调控件能显示的最低值	数值
value	微调文本框的当前值	数值

2. 微调的常用事件和方法

微调常用的事件与文本框类似,主要有: Init、When、GotFocus、Click、Valid、LostFocus、 InterActiveChange 和 KeyPress 等,常用方法有 Refresh 和 SetFocus。此外,微调还有如下两个最为常用的事件。

DownClick 事件: 单击向下箭头按钮时触发。

UpClick 事件:单击向上箭头按钮时触发。

【例 6.7】编制一手工日历。设计界面与运行界面如图 6-14 和图 6-15 所示。



图 6-14 手工日历设计界面



图 6-15 手工日历运行界面

(1)问题分析

微调框不能用来直接显示日期型数据,但将微调与文本框结合起来就可以显示多种类型的数据了。 用文本框来显示日期型数据,通过微调的 DownClick、UpClick 事件实现上下翻动。

(2)设计步骤

① 设置表单的标题属性 Caption, 放入1个文本框来显示日期, 放入一个微调, 利用其 DownClick 和 UpClick 事件。

② 表单 Form1 的 Init 事件代码如下: Thisform.Text1.Value=Date()

> Thisform.Text1.DateFormat=14 Thisform.Spinner1.SetFocus

&&设置文本框的日期格式为汉语

&&焦点移到微调,使文本框的日期格式激活

```
③ 微调 Spinner1 的 DownClick 事件代码如下:
Thisform.Text1.Value=Thisform.Text1.Value-1
Thisform.Refresh
```

④ 微调 Spinner1 的 UpClick 事件代码如下:

```
Thisform.Text1.Value=Thisform.Text1.Value+1
Thisform.Refresh
```

6.3 控制类控件

用户通过控制类控件可以触发表单中的某一事件代码,从而控制程序执行指定的动作。控制类控件主要有命令按钮、命令按钮组、选项按钮组和计时器控件等。下面分别介绍这些控件。

6.3.1 命令按钮与命令按钮组

1. 命令按钮

命令按钮(CommandButton)在控件工具栏中的图标是 □。按照命令按钮放入表单的顺序,命 令按钮的默认名称为 Command1、Command2 等。

命令按钮是可视化程序设计中最常用的一种控件。它的功能主要是通过用户单击命令按钮来完成 特定的任务,对于不同的任务通过不同的命令按钮来实现,程序设计者需要做的就是给命令按钮恰当 的标题,并且为完成这些任务编写事件代码。

命令按钮的常用属性除 Width、Height、FontName、FontSize、ForeColor 等基本属性外,还有一些常用属性,如表 6-10 所示。

属性名称	功能说明	取值范围
Caption	指定显示在对象中的标题文本	字符串。可在标题字符串中加 "\<字母"的方法设置快捷键
Default	指定命令按钮是否为默认按钮	.T.(按 Enter 键触发此按钮)或.F.(默认)
Enabled	指定命令按钮是否响应用户触发的事件	.T.(默认)或.F.(按钮为灰色)
Picture	指定命令按钮上显示的图形文件	.ico、.bmp、.gif、.jpg 等
ToolTipText	指定命令按钮的提示文本	字符串
WordWrap	指定按钮标题文本是否折行显示	.T.或.F.(默认)

表 6-10 命令按钮的常用属性

当有多个按钮时,一般把最常用的那个按钮设置为默认按钮,按回车键时默认按钮即被触发。默认按钮与其他按钮的区别是有阴影边框,如图 6-16 所示,把按钮的 Default 属性设置为.T.即可。我们在日常使用计算机时经常碰到默认按钮。 图 6-16 默认按钮

使用命令按钮时常用到的方法程序是 SetFocus,即将焦点打到指定的命令 按钮上。例如:

Thisform.Command1.SetFocus &&把光标打在表单下的 Command1 上

就像平时使用命令按钮基本上是采用单击的动作一样,命令按钮的常用事件主要是 Click (单击),该 事件在单击命令按钮时触发。可以说命令按钮一般都需要编写其 Click 事件代码。

【例 6.8】设计一个职工表的只读浏览表单,用户能通过前翻、后翻命令按钮翻页记录,当翻到文件头时,前翻按钮禁止使用,翻到文件尾时,后翻按钮禁止使用。运行 界面如图 6-17 所示。

(1)问题分析

题目要求显示职工表数据,所以控件需要与字段绑定,最简单的方法是用数据环境,把字段直接拖入表单。把控件的 ReadOnly设置为.T.即实现只读。根据要求需要编写 Command1、 Command2 的 Click 事件代码。



图 6-17 例 6.8 运行界面

(2)设计步骤

① 新建表单,把职工表放入数据环境,然后把职工号、姓名、性别等字段拖入表单,它们会与 对应的控件建立绑定。然后放入3个命令按钮,调整布局及字体大小。

② 在"属性"窗口设置以下属性:表单及命令按钮的 Caption;把 Command2 的 Default 属性设置为.T.,使其为默认按钮;按住 Shift 键,选中所有的文本框、复选框、编辑框,设置它们的 ReadOnly 为.T.。

③ 编写命令按钮 Command1 (前翻)的 Click 事件代码如下: SKIP -1 & & 下移一条记录 &&如果是文件头 IF BOF() Thisform.Command1.Enabled=.F. &&Command1 禁止使用 ENDIF &&设置 Command2 能使用 Thisform.Command2.Enabled=.T. Thisform.Refresh ④ 编写命令按钮 Command2(后翻)的 Click 事件代码如下: SKTP &&上移一条记录 &&如果是文件尾 IF EOF() Thisform.Command2.Enabled=.F. &&Command2 禁止使用 ENDIF Thisform.Command1.Enabled=.T. &&设置 Command1 能使用 Thisform.Refresh

```
⑤ 编写命令按钮 Command3(退出)的 Click 事件代码如下:
```

Thisform.Release

2. 命令按钮组

命令按钮组(CommandGroup)在控件工具栏中的图标是 ■。按照命令按钮组放入表单的顺序, 命令按钮组的默认名称为 CommandGroup1、CommandGroup2 等。

命令按钮组的功能也是通过用户单击命令按钮来完成特定的任务。只不过由于命令按钮组是容器 类对象,其中可以包含有多个命令按钮,因此,如果一个表单里要用到多个命令按钮,则可以用一个 命令按钮组来实现。

命令按钮组的常用属性如表 6-11 所示,由于命令按钮组属于容器这个大类,它的记数属性 (ButtonCount)和收集属性 (Buttons(i)) 是经常用到的属性。

表 6-11 命令按钮组的常用属性

属性名称	功能说明	取值范围
ButtonCount	指明按钮组中命令按钮的数目	正整数,默认为2
Buttons(i)	用于引用每个按钮的数组	i:1~ButtonCount
Value	指明用户按了哪个按钮	正整数: 1~ButtonCount
BackStyle	命令按钮组的背景风格	0透明,1不透明(默认)

在使用命令按钮组时,可以利用 Visual FoxPro 提供的命令按钮组生成器,方便地设置按钮的个数、按钮的标题及按钮的布局等。可以用命令按钮组的快捷菜单进入其生成器,生成器的对话框界面如图 6-18 所示。

使用命令按钮组时常用到的方法程序是 SetAll 方法,用于为按钮组中的所有控件或某类控件指定一个属性。该方法的格式是:容器.SetAll(cProperty, Value [, cClass]),这在第5章已经作了介绍。例如,要将命令按钮组1中所有的命令按钮设置为不可用的命令为:

Thisform.CommandGroup1.SetAll("Enabled",.F.,"CommandButton")

命令按钮组的常用事件与命令按钮一样,主要是单击(Click)事件。如果是用命令按钮组,那么 对于按钮组里每个按钮的Click事件代码一般让组的Click事件代码来统一管理。用命令按钮组的Value (指明用户按了哪个按钮)属性和 DO CASE 结构来实现,如下面的代码所示:

▶ 命令按钮组生成器	▶ 命令按钮组生成器
1. 按钮 2. 布局 你可为命令按钮组指定一个标题、图形。空白按钮力预留空单元。	1. 按钮 2. 布局 你想怎样显示命令按钮组?
按钮数 (g): 5	按钮布局: 按钮间距 (2) 这界风格: (2)案): ◎ 垂直 (2) ◎ 垂直 (2) ◎ 単线 (2) ◎ 水平 (2)
帮助 (t) 職定 取消	(帮助 (1)
(a)	(b)



DO CASE

CASE	THIS.Value=1
C	ommand1的 Click 事件代码
CASE	THIS.Value=2
C	ommand2的 Click 事件代码
CASE	THIS.Value=3
C	ommand3的 Click 事件代码

ENDCASE

应当注意的是,如果命令按钮组和其中命令按钮的 Click 事件中都含有代码,则当单击该按钮时 触发的是按钮的 Click 事件代码,而不是命令按钮组的 Click 事件代码。只有当按钮的 Click 事件中不 包含代码时才触发按钮组的 Click 事件代码。

【例 6.9】编写一个无纸化考试的表单,运行界面如图 6-19 所示。题目内容取之于表文件的备注字段,学生答题时能将所选答案存入表文件对应字段中。表文件里有标准和得分字段,可以统计学生的总分。

(1)问题分析

① 根据题目的要求,先建立一个表文件,用来存放题目、答案等数据,把这张表命名为"题目 及答案",表结构如图 6-20 所示。因为题目文字较多,且长短不一,所以设置"题目"字段为备注型, "答案"字段用于存放用户选择的结果,"标准"字段存放标准答案,用于要编制机器改卷程序时备用。



图 6-19 例 6.9 的运行界面



图 6-20 "题目及答案"表文件的结构

② 表单设计界面如图 6-21 所示,其中使用了 1 个编辑框、1 个标签、1 个选项按钮组、1 个命令 按钮组。选项按钮组将在 6.3.2 节介绍,本例中先不考虑选项按钮组,重点设计命令按钮组及其 Click 事件代码。用编辑框只读显示备注字段的内容,设置编辑框的 ControlSource 为"题目"字段,其 ReadOnly 为.T.即可。

(2)设计步骤

 新建表文件"题目及答案",按照图 6-20 所示的要求输入表结构,"题目"和"标准"字段的 数据自编或从电子数据复制过来。

② 新建表单,"题目及答案"表文件放入数据环境。放入控件:1个编辑框、1个标签、1个选项 按钮组、1个命令按钮组。 ③ 在"属性"窗口设置属性:设置表单和标签的 Caption,设置标签的 FontName、 FontSize 为 适当,设置编辑框的 ControlSource 为"题目及答案.题目"字段,设置编辑框 ReadOnly 为.T.,调整编辑框的字体为适当大小。

④ 用命令按钮组的生成器设置其按钮数为 5,在生成器对话框中设置每个按钮的标题并给每个按钮加上快捷键(标题中\<字母,按 Alt+字母可以操作该按钮),如图 6-22 所示,再设置按钮布局为水平,按钮间距为 10。用命令按钮组快捷菜单的"编辑"命令进入各按钮的编辑状态,选中全部的按钮设置它们的字体为适当大小。



图 6-21 例 6.9 的设计界面

▲ 命令按钮组生成器 1. 按钮 2. 布局	_	-	2
你可为命令按钮组指定一个标题	1、图形。空白按钮为预留空4	≜元.	
按钮数 (8): 5 📩			
「「「「「「「」「「」「「」「「」」「「」「」「「」」「「」」「「」」「「」」「」」「」「	图形		-
▶ 首记录\ <t< td=""><td></td><td></td><td></td></t<>			
上→题\<∪			
下一题\08			
末记录\3			
退出\08			
ш			
			1

```
图 6-22 用命令按钮组生成器设置按钮
```

⑤ 编写命令按钮组 CommandGroup1 的 Click 事件代码如下:

```
DO CASE
```

```
&&单击"首记录"按钮
   CASE This.Value=1
                                     &&指针定位到首记录
       GO TOP
                                     && "下一题"按钮能使用
       This.Command3.Enabled=.T.
       This.Command4.Enabled=.T.
                                     && "末记录"按钮能使用
       This.command1.Enabled=.F.
                                     && "首记录"按钮不能使用
       This.Command2.Enabled=.F.
                                     && "上一题"按钮不能使用
                                     &&单击"上一题"按钮
   CASE This.Value=2.AND.!BOF()
       SKTP -1
                                     &&指针上移一条记录
                                     && "后翻"按钮能使用
       This.Command3.Enabled=.T.
                                     && "末记录"按钮能使用
       This.Command4.Enabled=.T.
                                     &&如果到文件头
       IF BOF()
           This.Command1.Enabled=.F.
                                     && "首记录"按钮不能使用
          This Command 2. Enabled = F.
                                     && "上一题"按钮不能使用
       ENDIF
   CASE This.Value=3.AND.!EOF()
                                     &&单击"下一题"按钮
                                     &&指针下移一条记录
       SKIP
                                     && "首记录"按钮能使用
       This.Command1.Enabled=.T.
       This.Command2.Enabled=.T.
                                     &&"上一题"按钮能使用
                                     &&如果到文件尾
       IF EOF()
                                     && "下一题"按钮不能使用
          This.Command3.Enabled=.F.
                                     && "末记录"按钮不能使用
          This.Command4.Enabled=.F.
       ENDIF
                                     &&单击"末记录"按钮
   CASE This.Value=4
                                     &&指针定位到末记录
       GO BOTTOM
       This.Command1.Enabled=.T.
                                     && "首记录"按钮能使用
       This.Command2.Enabled=.T.
                                     &&"上一题"按钮能使用
                                     && "下一题"按钮不能使用
       This.Command3.Enabled=.F.
                                     && "末记录"按钮不能使用
       This.Command4.Enabled=.F.
                                     &&单击"退出"按钮
   CASE This.Value=5
       Thisform.Release
                                     &&释放表单
ENDCASE
```

```
Thisform.Refresh
```

6.3.2 复选框与选项按钮组

1. 复选框

复选框(CheckBox)在控件工具栏中的图标是 ☑。按照复选框放入表单的顺序,复选框的默认 名称为 Check1、Check2 等。

复选框的功能是用于指定一个值的两种状态:"真"、"假";"开"、"关";"是"、"否"等。将多 个复选框组合在一起可以对一个问题进行多项选择。有时不能将问题准确地归为"真"或"假",复选 框还有一个中间状态。

复选框的三种状态是:选中状态(Value 值为 1 或.T.)、未选中状态(Value 值为 0 或.F.)、中间状态(Value 值为 2 或.NULL.)。复选框的 Value 属性可以设置为数值型,可用值为 0、1、2;也可以设置为逻辑型,可用值为.F.、.T.、.NULL.。三种状态的外观如图 6-23 所示。

通常情况下,在运行时刻只能通过鼠标单击来选择复选框为0(.F.)或1(.T.),如果希望复选框的 Value 值为2,可以按 Ctrl+0 组合键。

复选框的常用属性如表 6-12 所示,其中 Themes 用于指定复选框的外观效果。

表 6-12 复选框的常用属性

属性名称	功能说明	取值说明
Value	指定复选框的当前值	0、1、2 或.F.、.T.、.NULL., 默认为 0
ControlSource	指定复选框的数据源	表的逻辑型或数值型字段、内存变量
Themes	指定复选框是否为 Windows XP 主题效果	.T. (默认), .F.

【例 6.10】设计一个统计车票总金额的表单,要求是:在给出的各种车票中选择所需要的,按 "计算总额"命令按钮,将所需要的车票总金额计算出来并显示在指定的文本框中。设计界面如图 6-24 所示。

「 Value值为0或.F.
☑ Value值为1或.T.
区 Value值为2或.NULL.
非WindowsX主题效果 Themes=.F.

图 6-23 复选框的三种状态

请选择需要	的车票:	计算总额
□ 上海北3	京 票价580元	你应付金额:
□ 杭州上泊	奪 票价50元	Text1
□ 杭州南	京 票价280元	退出

图 6-24 例 6.10 设计界面

(1)问题分析

多种车票用多个复选框列出便于用户灵活选择。注意,复选框 Value 的默认初值为 0,是数值型 的。只有当设置了复选框的 ControlSource 属性为逻辑字段或设置了 Value 的初值为逻辑型的数据后, Value 的数据类型才可以变为逻辑型。

如果复选框选中,即 Value 值为 1 (不是为.T.),则将对应的票价加起来。对于每个复选框都需要 判断,最后把相加的结果显示在 Text1 中。以上的处理写在"计算总额"命令按钮的 Click 事件中。

(2)设计步骤

① 新建表单, 放入2个标签、3个复选框、2个命令按钮、1个文本框。

② 在"属性"窗口设置属性: 2个标签、3个复选框、2个命令按钮及表单的 Caption 属性。设置"计算总额"命令按钮为默认按钮,即 Default 为.T.。设置文本框 Text1 的只读属性 ReadOnly 为.T.,选中所有对象,设置字体为适当的大小。

③ 编写命令按钮 Command1 (计算总额) 的 Click 事件代码如下: &&为放总额的变量赋初值 0 S=0IF Thisform.Check1.Value=1 &&如果 Check1 被选中 S=S+580 ENDIF IF Thisform.Check2.Value=1 &&如果 Check2 被选中 S = S + 50ENDIF IF Thisform.Check3.Value=1 &&如果 Check3 被选中 S=S+280 ENDIF &&显示总金额在 Text1 中 Thisform.Text1.Value=S Thisform.Refresh ④ 命令按钮 Command2(退出)的 Click 事件代码如下:

Thisform.Release

2. 选项按钮组

选项按钮组(OptionGroup)在控件工具栏中的图标是 • 。按照选项按钮组放入表单的顺序,复选项按钮组的默认名称为 OptionGroup1、OptionGroup2 等。

选项按钮组的功能主要是允许用户在给定的多个选项中选中一个,且只能选一个。与复选框控件 不同,复选框控件独立存在于表单中,可以一次选择多项。选项按钮组是一个容器类对象,它里面包 含多个选项按钮,一次只允许选择一项。

选项按钮组的常用属性如表 6-13 所示。

表 6-13 选项按钮组的常用属性

属性名称	功能说明	取值说明
ButtonCount	指明按钮组中选项按钮的数目	正整数, 默认为2
Buttons(i)	用于引用每个按钮的数组	i:1~ButtonCount
Value	指明用户按了哪个按钮	正整数: 1~ButtonCount
ControlSource	指定选项按钮组的数据源	表的字段、内存变量

其中 Value 属性的值,对应的是在选项按钮组中选中的按钮。例如,当 Value 值为 1,表示在选项 按钮组中选中了第 1 个按钮等。

在设计选项按钮组时,可以利用 Visual FoxPro 提供的选项按钮组生成器,方便地设置按钮的个数、 按钮的标题及按钮的布局等。这与命令按钮组生成器的使用类似。

选项按钮组的常用事件主要是 InterActiveChange 事件,该事件在用户改变了选项按钮组的值时触发。

【例 6.11】利用选项按钮组设计调色板表单,能调出红、橙、黄、绿、青、蓝、紫、黑、白 9 种颜色。初始运行颜色为白色。设计界面和运行界面分别如图 6-25 和图 6-26 所示。

。 赤	○橙	○黄
○绿	○ 青	○ 蓝
○紫	○黑	○ 白

图 6-25 例 6.11 设计界面

☞ 调色板		_ 🗆 X
• 苏	●橙	• 黄
● 録	● 青	• 🔣
 	• 🚊	• 首

图 6-26 例 6.11 运行界面

(1)问题分析

本题选项按钮组里包含9个按钮,按三行三列排列。颜色是用选项按钮组的背景色调出来的。改