

C语言程序设计(第9章实用编程技巧)2 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/135/2021_2022_C_E8_AF_AD_E8_A8_80_E7_A8_8B_c97_135047.htm 9.2 菜单设计技术 菜单在用户编写的程序中占据相当一部分内容。设计一个高质量的菜单，不仅能使系统美观，更主要的是能够使操作者使用方便，避免一些误操作带来的严重后果。9.2.1 下拉式菜单的设计 下拉式菜单是一个窗口菜单，它具有一个主菜单，其中包括几个选择项，主菜单的每一项又可以分为下一级菜单，这样逐级下分，用一个个窗口的形式弹出在屏幕上，一旦操作完毕又可以从屏幕上消失，并恢复原来的屏幕状态。设计下拉式菜单的关键就是在下级菜单窗口弹出之前，要将被该窗口占用的屏幕区域保存起来，然后产生这一级菜单窗口，并可用光标键选择菜单中各项，用回车键来确认。如果某选择项还有下级菜单，则按同样的方法再产生下一级菜单窗口。用Turbo C在文本方式时提供的函数gettext()来放屏幕规定区域的内容，当需要时用puttext()函数释放出来，再加上键盘管理函数bioskey()，就可以完成下拉式菜单的设计。程序menu1.c是一个简单拉式菜单。运行时在屏幕上一行显示主菜单的内容，当按ALT F则进入File子菜单，然后可用光标键移动色棒选择操作，用回车确认。用Esc键退出主菜单，并可用ALT X退出菜单系统。 [例9-9] 下拉式菜单menu1.c/*下拉式菜单menu1.c*/#include#include#include#includevoid main(void){int i,key,key0,key1,y,test. char *m[]={"File","Edit","Run","Compile","Projct","Options","Debug","Break/watch"}. /*定义主菜单的内容*/ char *f[]={"Load F3", /*定

```
义FILE 子菜单的内容*/ "Pick ALT F3", "New", "Save F2", "Write  
to", "Directory", "Change dir", "Os shell", "Quit ALT X"}. char  
buf[16*10*2],buf1[16*2]. /* 定义保存屏幕区域的数组变量*/  
textbackground(BLUE). /* 设置文本屏幕背景色*/ clrscr(). /* 屏  
幕背景着色*/ window(1,1,80,1). /* 定义一个文本窗口*/  
textbackground(WHITE). /*设置窗口背景色*/  
textcolor(BLACK). clrscr(). window(1,1,80,2). for(i=0.i  
cprintf("%s",m[i]). /*显示主菜单的内容*/ while(1) { key=0.  
while(bioskey(1) == 0). /*等待键盘输入*/ key = bioskey(0). /*取  
键盘输入码*/ key = key&amp;0Xff? 0:key>>8. /*只取扩充键码*/  
if(key == 45) eXit(0). /*如果按ALT X 键则退出*/ if(key == 33) /*  
如果按ALT F 则显示子菜单*/ { textbackground(BLACK).  
textcolor (WHITE). gotoxy(4,1). cprintf("%s",m[0]).  
gettext(4,2,19,11,buf)./*保存窗口区域的在原有内容*/  
window(4,2,19,11). textbackground(WHITE). textcolor(BLACK).  
clrscr(). window(4,2,19,12). gotoxy(1,1). /*作一个单线形边框*/  
100Test 下载频道开通 , 各类考试题目直接下载。详细请访问  
www.100test.com
```