

## 付録 C

## 関数一覧

## C-1 QuickWin API 関数

**ABOUTBOXQQ**

QuickWin 関数：QuickWin アプリケーションのヘルプメニューから「About」コマンドをユーザーが選択した時に表示されるメッセージボックスに表示される情報を指定します。

モジュール：USE IFQWIN

**形式**

result = ABOUTBOXQQ (cstring)

cstring (入力、出力) CHARACTER\*(\*)。NULL で終了する C 文字列。

**結果**

結果の型は INTEGER(4) です。成功すると 0 が返され、そうでなければ非ゼロが返されます。

プログラムが ABOUTBOXQQ を呼び出していない場合、QuickWin 実行時ライブラリは基本文字列を提供します。

**APPENDMENUQQ**

QuickWin 関数：メニューの最後にメニュー項目を追加し、コールバックサブルーチンを登録します。

モジュール：USE IFQWIN

**形式**

result = APPENDMENUQQ (menuID, flags, text, routine)

**menuID** (入力) INTEGER(4)。項目を追加するメニューのメニュー識別子。最も左のメニューが1です。

**flags** (入力) INTEGER(4)。メニュー状態を示す定数。排他的 OR でフラグを結合することができます (結果を参照)。以下の定数が利用可能です。

**\$MENUGRAYED**      メニュー項目を無効にし、表示をグレーにします。  
**\$MENUDISABLED**    メニュー項目を無効にしますが、表示をグレーにしません。  
**\$MENUENABLED**     メニュー項目を有効にします。  
**\$MENUSEPARATOR**   区切りバーを描画します。  
**\$MENUMENUCHECKED**    メニュー項目にチェック印を置きます。  
**\$MENUUNCHECKED**    メニュー項目のチェック印を取り除きます。

**text** (入力) CHARACTER\*(\*)。メニュー項目名。NULL で終わる C 文字列でなければなりません。例えば、'WORDS OF TEXT'C です。

**routine** (入力) EXTERNAL。メニュー項目が選択された時に呼び出されるコールバックサブルーチン。すべてのルーチンは、どのメニュー項目が選択されたかを示す単一の LOGICAL パラメータをとります。以下の既定ルーチンをメニューに割り当てることができます。

**WINPRINT**            プログラムを印刷します。  
**WINSAVE**            プログラムを保存します。  
**WINEXIT**            プログラムを終了します。  
**WINSELECTTEXT**     現在のウィンドウからテキストを選択します。  
**WINSELECTGRAPHICS**  
                       現在のウィンドウからグラフィックスを選択します。  
**WINSELECTALL**     現在のウィンドウの全内容を選択します。  
**WINCOPY**            現在のウィンドウから選択したテキストおよび/またはグラフィックスをクリップボードにコピーします。  
**WINPASTE**            **READ** 中にクリップボードの内容 (テキストのみ) を活動状態のウィンドウの現在のテキストウィンドウに貼り付けることをユーザーに許可します。  
**WINCLEARPASTE**     貼り付けバッファをクリアします。  
**WINSIZETO FIT**     ウィンドウに合うような出力の大きさにします。  
**WINFULLSCREEN**    全画面で出力を表示します。  
**WINSTATE**            テキスト出力の状態を中断と再開間でトグルします。

WINCASCADE	活動状態のウィンドウを重ねて表示します。
WINTILE	活動状態のウィンドウを並べて表示します。
WINARRANGE	アイコンを整列させます。
WINSTATUS	ステータスバーを有効にします。
WININDEX	QuickWin ヘルプの索引を表示します。
WINUSING	ヘルプの使い方の情報を表示します。
WINABOUT	現在のQuickWinアプリケーションの情報を表示します。
NUL	コールバックルーチンなし。

## 結果

結果の型は LOGICAL です。成功すると .TRUE. が返され、そうでなければ .FALSE. が返されます。

メニュー項目番号を指定する必要はありません。これは、APPENDMENUQQ が常にメニュー一覧の最後に新しい項目を追加するためです。メニューに項目がまだない場合、追加した項目は最上位のメニュー項目（メニューバーに表示）として取り扱われ、text はメニューのタイトルになります。メニューに他のメニュー項目がない場合、APPENDMENUQQ は最上位のメニュー項目のコールバックルーチンを無視します。この場合、routine に NUL を設定することができます。

メニュー一覧の最後に追加するのではなく、メニューに項目を挿入したい場合、INSERTMENUQQ を使います。

flag フラグで利用できる定数は、排他的 OR で結合することができます。例えば、MENUCHECKED .OR. \$MENUENABLED です。いくつかの組み合わせ（例：\$MENUENABLED と \$MENUDISABLED）は意味を持ちませんし、未定義の動作を引き起こします。

テキスト文字列にショートカットキーを作成することができます。APPENDMENUQQ に下線を引きたい文字の前にアンド記号 (&) を置くことで text として渡します。例えば、"r" に下線を引いた "Print" メニュー項目を追加する場合、text に "P&rint" を代入します。ショートカットキーにより、マウスで項目を選択する代わりに、プログラムのユーザーは [ALT] + QUICK-ACCESS-KEY の組み合わせ（例：[ALT] + [R]）でそのメニュー項目を活動状態にすることができます。

## CLICKMENUQQ

QuickWin 関数：メニューコマンドのクリックまたは選択の効果をシミュレーションします。QuickWin アプリケーションは、ユーザーがコマンドをクリックまたは選択したかのように応答します。