

## 命令模式

---

MENU["title" ["start"]][/level] [/color]\letter \[&]action \description[\]  
\note

在屏幕上显示一个操作者可选的框架菜单。命令包含一个或多个以反斜线字符开头的连续行。

## 参数说明

---

title

菜单顶部显示的标题。

start

用于设定在菜单行中，光标所在位置的字母。

level

介于 0-3 的数字，用于指定菜单级别。

color

介于 1-7 的数字,用于指定菜单背景颜色。

letter

一串字符，首字母将用于指定可以激活当前行菜单选项的字母。

action

一串代表命令的字符，当选择之后，它将会被执行。当以&字符开头时，表示在执行下一个包含菜单级别的菜单命令之前，不清除屏幕。

description

菜单中显示对操作描述的一串字符。当后面有反斜线符号时，则描述信息居中显示。

note

显示在屏幕旁边的文本，它不包含在菜单矩形框中。

## 操作

---

MENU 是一个多线命令。一行或多行以反斜线符号开头，它们紧接在 MENU 引导行之后。命令终止于连续反斜线符号行的最后一行。

MENU 命令首先在屏幕中间或者右边绘制一个矩形框，框内是描述行。如果出现参数 color 时，矩形框在屏幕右边，并被设置的颜色填充。否则在屏幕中间，且颜色由之前设置的 MESSAGE COLOR 决定。

如果菜单定义中出现任何\\note 行，则 note 文字将显示在菜单矩形框的左侧。生成该文字的方法与应用 NOTE 命令规则相同。

接下来会在第一个描述或指定的起始字母对应的描述处显示一个亮显的光标。之后等待键盘反应（无论当前输入命令的来源是什么）。每次按键后响应如下：

向下键向下移动亮显光标到下一个描述，如果已经是最后一个，则返回第一个。

向上键与向下键功能类似，但是移动方向向上。

字母按键将直接移动亮显光标到相应字母的描述处，并且执行相应字符串。如果没有匹配的字母，则不响应，同时会发出“哔”声告知用户该输入未被接受。

回车键将执行当前亮显光标所在描述的字符串。

F1 键执行名字为“HELP”的宏命令。并把当前亮显光标处对应的字母作为参数传递到 HELP 宏。如果没有该宏，则发出警告声“哔”。

跳出键执行名字为“ESC”的宏命令，仅当此宏存在时。

Alt-F12 键执行名字为“HALT”的宏命令。如果没有此宏命令，则终止菜单。

注意：如果执行的任何宏命令操作所对应的宏不存在，则报错。

MENU 命令同宏命令一起使用非常方便，因为它允许重复的执行。也有特殊情况：当紧接着 MENU 命令最后一栏的命令行为终止宏命令的斜线时。这种情况下，在 MENU 命令执行之前，会先跳出该宏。

菜单级别提供了一个在屏幕上保留下层级别菜单的方法（尽管它们多数被高层级菜单覆盖）。

“&”符号应在下层级别菜单中使用，从而防止清屏。

## 显示输出

---

无

## 非显示输出

---

如上所述

## 样例

---

```
MENU "Main Menu" C
\
\L\ \.INCLINE\determine Lightship
\
\C\ \.NEWCOND\set Condition
\
\S\RA/LIM\evaluate Stability
```