PickList CJK trail marker 殘留修正

日期：2026-04-30 專案：HBSTK

一、訴求與現象

快速功能選單（PickList）捲動後（按 End / PgDn），部分中文字顯示為半字或亂碼。使用者稍微互動（按任意鍵）後恢復正常。

二、根因分析

PickList 捲動時 Display() 重繪所有項目。新的 CJK 字元寫入到先前也有 CJK 字元的位置。Harbour GT 的 RedrawDiff 比對 prevBuffer 與 screenBuffer，發現 trail marker cell（0xFFFE）沒有改變（新舊 CJK 字元的 trail marker 都是 0xFFFE），認為該 cell 無需重繪，導致 PaintText 跳過，舊字形殘留。

使用者互動觸發新一輪 WM_PAINT，正確重繪全部內容。

三、踩坑與陷阱

* Harbour 的 CJK trail marker 固定為 0xFFFE，不論 lead cell 是哪個字，RedrawDiff 看不出差異
* DispBegin/DispEnd 讓 Scroll() 和 @ SAY 批次化，但中間狀態不會更新 prevBuffer → 不影響 trail marker 問題
* ForceRepaint（InvalidateRect 全視窗）也無效，因為 Harbour GT 的 prevBuffer 比對在 InvalidateRect 之前
* 最終用 Scroll() 清空顯示區強制所有 cell 變成空格 → 破壞 trail marker 匹配 → 重繪正確

四、解決方法

* Display() 方法：重繪前先 Scroll() 清空顯示區域，清除殘留的 CJK trail marker
* Scroll + 重繪迴圈包在 DispBegin/DispEnd 內，避免清空時的閃爍

* Run() 初始化：SaveScreen → shadow → BOX → title → Display 全部包在 DispBegin/DispEnd 內

五、使用技術與用法

* Scroll(nRow, nLeft, nRow+nPageSize-1, nRight-1)：清除指定區域的 CJK trail marker

* DispBegin/DispEnd：批次化多次畫面操作，避免中間狀態被使用者看到

* Harbour GT 的 prevBuffer 機制：只重繪 character + color + attribute 三者都有變化的 cell

六、修改檔案

檔案	修改內容
picklist.prg Run()	DispBegin/DispEnd 包住初始化（SaveScreen 到 Display）
picklist.prg Display()	DispBegin + Scroll 清空 + 重繪迴圈 + DrawScrollBar + DispEnd