

滑鼠開窗底部明細變黑修復(Window dbEditEx lFirst)

專案:HBSTK 日期:2026-06-11 檔案:source/WINDOW.PRG

一、訴求與現象

按 F12 叫出熱鍵面板(ShowHotKeys),用滑鼠點選 F3(零件總表)開窗時,視窗底部的藍色明細列與紅色功能選單整片變黑沒有畫出來;改用鍵盤上下移動到 F3 再按 ENTER 則一切正常。使用者敏銳地觀察到「感覺差了一按鍵上或下鍵」,成為破案關鍵。

二、根因分析

F3 走 Window(p,l,v,K_F3)(WINDOW.PRG),其 dbEditEx 回呼負責繪製。底部明細(Eval bShowBlock / bBotBlock)只在 DE_IDLE 模式的 OTHERWISE 分支才畫;而開窗第一拍 lFirst 初始化只畫了上方提示列,沒畫底部明細。DE_IDLE 依 nLastKey 分流:

開窗方式	LastKey	第一拍走向	結果
鍵盤(ENTER)	非滑鼠鍵	DE_IDLE → OTHERWISE	畫底部明細(正常)
滑鼠(點選)	K_LBUTTONDOWN	DE_IDLE → 點選分支(343);點的位置在新視窗 browse 區外 → RETURN DE_CONT	跳過明細 → 底部黑
(補救)按上/下	K_UP/K_DOWN	下一拍 OTHERWISE	補畫明細(=差一按鍵)

三、解決方法

把「畫底部明細」的同一段邏輯放進開窗第一拍 lFirst 初始化(WindowMessage 之後、lFirst:=.F. 之前):不論用滑鼠、鍵盤或任何方式開窗,底部明細一律在開窗當下就畫,不再依賴第一拍 nLastKey 的路由。與 OTHERWISE 用同一段繪製邏輯,零行為差異(最多開窗多畫一次,無害)。屬通用修法,所有 Window() 多欄視窗(F1廠商/F2客戶/F3零件…)皆受惠。

四、踩坑與診斷心法

項目	內容
鍵盤vs滑鼠唯一差異	兩者唯一不同是 LastKey()。回呼裡若用 nLastKey 分流, 就要檢查滑鼠鍵碼是否跳過了某段繪製。
不是選錯項目	滑鼠/鍵盤都開到正確的 F3 視窗(資料相同), 差別純粹在底部明細有沒有畫, 排除 PickList 索引問題。
使用者觀察破案	「差了一按鍵上或下」直接指向「明細慢了一次刷新」, 定位到 DE_IDLE 的繪製時機。
關聯	PickList 滑鼠點選 EXIT 未排 LBUTTONUP; ShowHotKeys 用 hb_keyPut(aKeyCode[nChoice]) 派發所選鍵。
BIG5 bytes-only	改 PRG 全程 Python bytes, 中文 .encode("big5"), 加 [Claude 日期時間] 三行署名註解。

結論: 以「開窗即畫底部明細」取代「依 nLastKey 在閒置時才畫」, 根治滑鼠開窗底部變黑, 並讓所有多欄視窗的開窗繪製一致、不分輸入方式。