全局变量  
#define FILE 0

#define EDIT 1

#define OPERATE 2

#define INFORM 3

#define REPLACE 0

#define INPUT 1

文件指针File MiniEditor

文件状态值File\_Status //在{FILE，EDIT，OPERATE}中变化

输入状态值Input\_Status//在{REPLACE, INPUT}中变化

struct Pos{ int x， int y};

Pos File\_Pos//目前光标在文件中的位置 X，Y

struct Screem{

Pos Cursor\_Pos //目前光标在屏幕上的位置X，Y

Pos File\_Pos //文件区位置

Pos Edit\_Pos //编辑区位置

Pos Operate\_Pos //操作区位置

Pos Inform\_Pos //通知区位置

}

String Buff\_Inform//通知寄存器

状态FILE 下辖的行为函数

Open //打开文件

Close //关闭文件

Rename //重命名

Save\_As //另存为

Save //保存

Enter\_Edit //进入编辑模式

Help //命令操作帮助

ERROR //错误输入处理

Quit //推出程序

状态OPERATE下辖的行为函数

Find //寻找对应字符串

Replace //替换字符串

Exit\_Operate //退出操作行为

状态Edit下辖的行为函数

Input //判断输入函数，下辖其他函数

Cursor\_Move //光标移动函数

Char\_Write //字符输入函数

Chi\_Write //中文输入函数

Line\_New //行创建函数

Line\_Delete //行删除函数

Char\_Backspace //向前字符删除函数

Chi\_Backspace //向前中文删除函数

Char\_Delete //向后字符删除函数

Chi\_Delete //向后中文删除函数

Enter\_Operate //进入操作状态

Exit\_Edit //推出编辑状态（返回文件操作状态）

全局行为函数

Set\_Cursor //将光标置于预设位置{FILE, OPERATE, EDIT, INFORM}

Get\_Screem //获得屏幕的长宽

Initial //初始化函数

Update\_Screem //屏幕更新函数