

分類/Classification	<input type="checkbox"/> tDS	<input type="checkbox"/> tGW	<input type="checkbox"/> PETL/tET/tPET	<input type="checkbox"/> DS/PDS/PPDS	<input checked="" type="checkbox"/> TouchPAD
作者/Author	<input type="checkbox"/> I/O Card	<input type="checkbox"/> VXC Card	<input type="checkbox"/> VxComm	<input type="checkbox"/> Other	
	日期/Date		編號/NO.	FAQ012	

問題: 為什麼 Label 的內容 (字串) 跟著另一個 Label 的內容來改變?

答: Label 的字串來源，不能共用同一個字元陣列。

假設：

1. Label 的文字(Text)為指標 P 指向一個字串。
2. TouchPAD 顯示螢幕的訊息佇列稱為 Q。

而我們知道：

1. LabelTextSet 將會改變 Label 的文字內容，並把內容傳送給 Q。
 - 該訊息包含 P 的資料。
 - 該訊息沒有包含 P 資料中的內容。
 - 當要繪製 Label, TouchPAD 使用 P 去擷取 Label 所需要的字串。

當每次改變 Label 的文字內容時, TouchPAD 會把儲存字串的指標傳到消息佇列中。由於只有指標被傳送到消息佇列中, 文字內容還沒有被 TouchPAD 顯示到螢幕前，就可能被改變，舉例如下：

正確：

```
char String1[5];  
char String2[5];  
  
void BitButton6OnClick(tWidget *pWidget)  
{  
    usprintf(String1, "Test1");  
    LabelTextSet(&Label4, String1);  
    usprintf(String2, "Test2");  
    LabelTextSet(&Label5, String2);  
}
```

結果：

Label4 : Test1
Label5 : Test2

錯誤：

```
char String[5];  
  
void BitButton6OnClick(tWidget *pWidget)  
{ usprintf(String, "Test1");  
  LabelTextSet(&Label4, String);  
  
  usprintf(String, "Test2"); // This overwrite the  
  previous one  
  LabelTextSet(&Label5, String);  
}
```

結果：

Label4 : Test2
Label5 : Test2

Correct :

```
char String1[5];  
char String2[5];  
  
void BitButton6OnClick(tWidget *pWidget)  
{  
    usprintf(String1, "Test1");  
    LabelTextSet(&Label4, String1);  
    usprintf(String2, "Test2");  
    LabelTextSet(&Label5, String2);  
}
```

Result :

Label4 : Test1
Label5 : Test2

Wrong :

```
char String[5];  
  
void BitButton6OnClick(tWidget *pWidget)  
{ usprintf(String, "Test1");  
  LabelTextSet(&Label4, String);  
  
  usprintf(String, "Test2"); // This overwrite the  
  previous one  
  LabelTextSet(&Label5, String);  
}
```

Result :

Label4 : Test2
Label5 : Test2