

# Über diese Dokumentation

Dieses Tutorial bietet eine einfache und kurze Einleitung in die Programmierung mit Natural und in die Benutzung der Natural-Editoren.

**Wichtig:**

Es ist wichtig, dass Sie die folgenden Themen in der unten angegebenen Reihenfolge lesen und dass Sie alle darin enthaltenen Übungen in derselben Reihenfolge wie in diesem Tutorial abarbeiten. Wenn Sie eine Übung überspringen, könnte dies zu Problemen führen.

• Über dieses Tutorial	Voraussetzungen und was Sie im Laufe dieses Tutorials lernen.
• Grundlagen der Benutzung	Wie Sie das Hauptmenü von Natural aufrufen. Wie Sie die Library erstellen, mit der Sie in diesem Tutorial arbeiten werden. Informationen zu den Programmiermodi von Natural und über den Modus, der für dieses Tutorial erforderlich ist.
• Hello World!	Wie Sie Ihr erstes kurzes Programm erstellen, ausführen und speichern. Wie Sie den Inhalt der aktuellen Library anzeigen. Informationen über einige Optionen, von denen Ihr Editorprofil beeinflusst wird.
• Datenbankzugriff	Wie Sie bestimmte Informationen aus einer Datenbank lesen und ausgeben.
• Benutzereingaben	Wie Sie den Benutzer zur Eingabe von Informationen auffordern und wie Sie eine Map für die Benutzereingabe entwerfen. Wie Sie gewährleisten, dass immer derselbe Wert benutzt wird (hier: ein Endname), auch wenn er nicht vom Benutzer eingegeben wurde.
• Verarbeitungsschleifen und Labels	Wie Sie wiederholte Verarbeitungsschleifen und Labels für verschiedene Schleifen definieren. Wie eine Meldung angezeigt wird, wenn eine bestimmte Information (hier: der vom Benutzer eingegebene Startname) nicht gefunden wird.
• Interne Subroutinen	Wie Sie eine interne Subroutine (das heißt: eine Subroutine, die direkt ins Programm geschrieben wird) definieren und aufrufen.
• Verarbeitungsregeln und Helproutinen	Wie Sie eine Verarbeitungsregel (hier: eine Meldung, die erscheint, wenn der Benutzer keinen Startnamen angibt) und eine Helproutine (hier: ein Hilfetext für das Feld, in dem der Benutzer einen Startnamen angeben muss) definieren.
• Local Data Areas	Wie Sie die Felddefinitionen aus dem Programm in eine Local Data Area außerhalb des Programms verlagern.
• Global Data Areas	Wie Sie eine Global Data Area definieren, die von mehreren Programmen oder Routinen benutzt werden kann.
• Externe Subroutinen	Wie Sie eine externe Subroutine definieren und aufrufen (das heißt: eine Subroutine, die als separates Objekt außerhalb des Programms gespeichert ist).
• Subprogramme	Wie Sie eine Parameter Data Area für ein Subprogramm definieren. Wie Sie ein Subprogramm definieren und aufrufen.