

Objekttypen

Dieser Teil beschreibt verschiedene Natural-Objekttypen, die zur Gewährleistung einer effizienten Anwendungsstruktur benutzt werden können. Alle Natural-Objekte werden in Natural-Libraries gespeichert. Natural-Libraries sind in Natural-Systemdateien enthalten.

Folgende Themen werden behandelt:

- Welche Typen von Programmierobjekten gibt es?
- Datenbereiche (Data Areas)
- Programme, Subprogramme und Subroutinen
- Verarbeitung einer Rich GUI Page - Adapter
- Map (Maske)
- Helproutinen
- Mehrfache Verwendung von Sourcecode - Copycode
- Natural-Objekte dokumentieren - Text
- Komponentenbasierte Anwendungen erstellen - Class