

Welche Typen von Programmierobjekten gibt es?

Dieses Kapitel enthält eine Übersicht über die Typen von Programmierobjekten, die innerhalb einer Natural-Anwendung verwendet werden können und benennt zu jedem Typ den passenden Natural-Editor.

All diese Objekte erstellen und pflegen Sie mit den Natural-Editoren.

Objekttyp	Natural-Editor
Programm	Program-Editor
Class	
Subprogramm	
Function *	
Adapter	
Subroutine	
Copycode	
Helproutine	
Text	
Class	
Dialog **	Dialog Editor
Map	Map-Editor
Local Data Area	Data-Area-Editor
Global Data Area	
Parameter Data Area	
Resource ***	Externes Objekt, kann nicht mit Natural-Editoren bearbeitet werden.

* Der Objekttyp Function kann auf Großrechnern gespeichert, aber nicht bearbeitet werden.

** Der Objekttyp Dialog und der Dialog-Editor sind nur bei Natural for Windows verfügbar.

*** Der Objekttyp Resource ist auf Großrechnern nicht verfügbar.

Informationen zu den für Natural-Objekte geltenden Namenskonventionen entnehmen Sie dem Abschnitt *Namenskonventionen für Objekte*.