

PROPERTY

```
PROPERTY property-name
  OF [INTERFACE] interface-name
  IS operand
END-PROPERTY
```

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- Funktion
- Syntax-Beschreibung
- Beispiel

Eine Erläuterung der in dem Syntax-Diagramm verwendeten Symbole entnehmen Sie dem Abschnitt *Syntax-Symbole*.

Verwandte Statements: CREATE OBJECT | DEFINE CLASS | INTERFACE | METHOD | SEND METHOD

Gehört zur Funktionsgruppe: *Komponentenbasierte Programmierung*

Funktion

Das PROPERTY-Statement weist einen Objektdatenvariablen-Operanden als Implementierung für eine Property zu, und zwar außerhalb einer Interface-Definition.

Es wird verwendet, wenn die betreffende Interface-Definition von einem Copycode übernommen wird und auf eine klassenspezifische Art und Weise implementiert werden soll.

Es kann nur innerhalb des DEFINE CLASS-Statements und nach den Interface-Definitionen verwendet werden.

Die angegebenen Interface- und Property-Namen müssen in den Interface-Definitionen des DEFINE CLASS-Statements definiert sein.

Syntax-Beschreibung

<i>property-name</i>	Dies ist der der Property zugewiesene Name.
OF <i>interface-name</i>	Dies ist der dem Interface zugewiesene Name.
IS <i>operand</i>	Der <i>operand</i> in der IS-Klausel weist eine Objektdaten-Variable als Platz zum Speichern des Property-Wertes zu.
END-PROPERTY	Das für Natural reservierte Wort END-PROPERTY muss zum Beenden des PROPERTY-Statements benutzt werden.

Beispiel

Das in der Dokumentation des METHOD-Statements enthaltene Beispiel zeigt, wie dasselbe Interface in zwei Klassen unterschiedlich implementiert wird, und wie das PROPERTY-Statement und das METHOD-Statement zu diesem Zweck benutzt werden.