



<b><i>object-name</i></b>	<p>Als <i>object-name</i> geben Sie den Namen des Objekts bzw. die Namen der Objekte an, das bzw. die Sie löschen wollen.</p> <p>Zusätzlich können Sie angeben, ob der Sourcecode, das Objektmodul oder beide gelöscht werden sollen:</p> <table data-bbox="375 363 1240 541"> <tr> <td>SOURCE</td> <td>Sourcecode</td> </tr> <tr> <td>OBJECT</td> <td>Objektmodul</td> </tr> <tr> <td>BOTH</td> <td>Sowohl Sourcecode als auch Objektmodul. Dies ist der Standardwert.</td> </tr> </table> <p>Eine SOURCE/OBJECT/BOTH-Angabe gilt für alle nachfolgenden Objektnamen, d.h. solange, bis die nächste SOURCE/OBJECT/BOTH-Angabe auftritt.</p> <p>Um alle Objekte zu löschen, deren Namen mit einer bestimmten Zeichenkette beginnt, können Sie für <i>object-name</i> Stern-Notation (*) verwenden.</p>	SOURCE	Sourcecode	OBJECT	Objektmodul	BOTH	Sowohl Sourcecode als auch Objektmodul. Dies ist der Standardwert.
SOURCE	Sourcecode						
OBJECT	Objektmodul						
BOTH	Sowohl Sourcecode als auch Objektmodul. Dies ist der Standardwert.						
<b><i>object-type</i></b>	<p>In Verbindung mit der Stern-Notation (*) für <i>object-name</i> können Sie auch einen Objekttyp (<i>object-type</i>) angeben, wenn Sie nur Objekte eines bestimmten Typs löschen möchten.</p> <p>Die möglichen Angaben für <i>object-type</i> entsprechen denen des Systemkommandos EDIT. Außerdem können Sie X (= Global, Local und Parameter Data Areas) und U (= Subprogramme, Subroutinen und Helproutinen) angeben.</p> <p><b>Anmerkung:</b> Wenn Sie die vollständigen Namen bestimmter Objekte angeben, erübrigt sich die Angabe des Objekttyps.</p>						

## Auswahlliste

Wenn Sie Stern-Notation (\*) verwenden, erhalten Sie eine Auswahlliste, auf der Sie die Objekte, die Sie löschen möchten, markieren. Dabei können Sie für jedes einzelne Objekt bestimmen, ob sein Sourcecode, sein Objektmodul oder beides gelöscht werden soll, indem Sie das Objekt mit dem entsprechenden Buchstaben (S, O oder B) markieren.

Wenn Sie nur das DELETE-Kommando selbst eingeben, erhalten Sie ebenfalls eine Auswahlliste, und zwar aller in Ihrer aktuellen Library gespeicherten Objekte.

## Schutz gegen versehentliches Löschen

Als Schutz gegen versehentliches Löschen erscheint automatisch ein Fenster, in dem Sie das Löschen eines Objekts durch Eingabe seines Namens bestätigen müssen.

Wenn Sie mehr als ein Objekt angegeben bzw. ausgewählt haben, erscheint zusätzlich ein Fenster, indem Sie angeben können, ob Sie das Löschen für jedes Objekt einzeln bestätigen möchten oder alle angegebenen/ausgewählten Objekte ohne Bestätigung gelöscht werden sollen.

## Beispiele

Mit diesem Kommando löschen Sie drei Programmierobjekte namens TOM, DICK und HARRY:

```
DELETE TOM DICK HARRY
```

Mit diesem Kommando löschen Sie Source und Objektmodul des Programmierobjekts JOHN, die Sourcen der Programmierobjekte PAUL und GEORGE sowie das Objektmodul des Programmierobjekts RINGO:

```
DELETE JOHN SOURCE  
PAUL GEORGE OBJECT RINGO
```

Mit diesem Kommando erhalten Sie eine Auswahlliste aller Programmierobjekte in der aktuellen Library:

```
DELETE
```

Mit diesem Kommando erhalten Sie eine Auswahlliste der Sourcen aller Maps in der aktuellen Library:

```
DELETE TYPE M SOURCE *
```

Mit diesem Kommando erhalten Sie eine Auswahlliste aller in Source- und/oder Objektform in der aktuellen Library gespeicherten Global, Local und Parameter Data Areas, deren Namen mit D anfangen:

```
DELETE TYPE GLA D*
```

Mit diesem Kommando erhalten Sie eine Auswahlliste aller in Objektform in der aktuellen Library gespeicherten Programmierobjekte, deren Namen mit "YYZ" anfangen:

```
DELETE OBJECT YYZ*
```

Mit diesem Kommando löschen Sie die Sourcen und Objektmodule der Maps TOM und DICK, die Source der Map HARRY, die Source des Programms JOHN und das Objektmodul des Programms PAUL:

```
DELETE TYPE M TOM DICK SOURCE HARRY TYPE  
P JOHN OBJECT PAUL
```