

EDT

Es empfiehlt sich, statt des EDT-Kommandos das EDIT-Kommando zu verwenden.

EDT [<i>object-name</i> [<i>library-id</i>]]
--

Mit dem Systemkommando EDT rufen Sie den Natural-Programm-Editor zum zeilenorientierten Editieren auf, d.h. Sie können ein Natural-Objekt (Programm, Subprogramm, Subroutine, Helpoutine oder Copycode) Zeile für Zeile editieren, hierbei aber jeweils nur eine Zeile zur Zeit editieren. Hierzu können Sie die unten aufgeführten Kommandos und PF-Tasten verwenden.

Mit dem Kommando .E beenden Sie das zeilenorientierte Editieren.

Dieses Kapitel behandelt folgende Themen:

- Syntax-Erklärung
- EDT-Kommandos
- EDT-Funktionstasten

Syntax-Erklärung

<i>object-name</i>	<p>Als <i>object-name</i> geben Sie den Namen des Objekts an, das Sie editieren möchten (maximal 8 Zeichen lang). Das Objekt wird in den Arbeitsbereich des Programm-Editors geladen, wo Sie es editieren können. Wenn Sie das Objekt anschließend unter demselben Namen speichern wollen, brauchen Sie bei einem SAVE-, CATALOG-, oder STOW-Kommando keinen Namen anzugeben.</p> <p>Wenn Sie keinen Objektnamen angeben, können Sie das gerade im Programm-Editor befindliche Objekt im EDT-Modus editieren; befindet sich kein Objekt im Editor, können Sie Zeile für Zeile ein neues Objekt erstellen und erhalten hierzu zunächst Zeile 0010.</p> <p>If you do not specify an object name and there is an object in the source program work area, the first lines of that object will be displayed.</p>
<i>library-id</i>	<p>Befindet sich das zu editierende Objekt in einer anderen Library als der, in der Sie gerade arbeiten, so müssen Sie die <i>library-id</i> dieser Library angeben.</p> <p>Eine Library-ID, die mit SYS beginnt, darf nicht angegeben werden (Ausnahme: SYSTEM).</p> <p>Wenn Natural Security aktiv ist, können Sie keine <i>library-id</i> angeben, d.h. Sie können nur Objekte aus Ihrer aktuellen Library editieren</p>

EDT-Kommandos

Im EDT-Modus können Sie folgende Kommandos verwenden:

Command	Function
.B	Blättert zur letzten Zeile.
.Cnnnn(<i>m</i>)	Kopiert <i>m</i> Zeilen, und zwar ab Zeile <i>nnnn</i> .
.C'text'(<i>m</i>)	Kopiert <i>m</i> Zeilen, und zwar ab der Zeile, die mit <i>text</i> beginnt.
.D	Löscht die Zeile.
.D(<i>n</i>)	Löscht die Zeile und die <i>n</i> minus 1 nachfolgenden Zeilen.
.E	Beendet das zeilenorientierte Editieren.
.I	Fügt eine Zeile ein.
.I(<i>program</i>)	Fügt das Objekt <i>program</i> ein.
.Mnnnn	Verschiebt Zeile <i>nnnn</i> .
.M'text'(<i>m</i>)	Verschiebt <i>m</i> Zeilen, und zwar ab der Zeile, die mit <i>text</i> beginnt.
.R	Entspricht dem Systemkommando RENUMBER.
.S'text'	Sucht die Zeile mit der Zeichenkette <i>text</i> .
.T	Blättert zur ersten Zeile.
.nnnn	Blättert zu Zeile <i>nnnn</i> .
+.n	Blättert <i>n</i> Zeilen vor.
-.n	Blättert <i>n</i> Zeilen zurück.

EDT-Funktionstasten

Im EDT-Modus können Sie folgende Funktionstasten benutzen:

Taste	Kommando	Funktion
PF1	.-18	Blättert 18 Zeilen zurück.
PF2	.T	Blättert zur ersten Zeile.
PF3	.B	Blättert zur letzten Zeile.
PF4	.+5	Blättert 5 Zeilen vor.
PF5	.+10	Blättert 10 Zeilen vor.
PF6	.+18	Blättert 18 Zeilen vor.
PF7	.R	RENUMBER-Kommando.
PF8	.I	Fügt Leerzeile ein.
PF9	.E	Beendet das zeilenorientierte Editieren.
PF10	.E,RUN	Beendet das zeilenorientierte Editieren und führt das Programm aus.
PF11	.E,SAVE,RUN	Beendet das zeilenorientierte Editieren, speichert das Programm in Sourceform und führt es aus.
PF12	.E,CAT,SAVE,EX	Beendet das zeilenorientierte Editieren, speichert das Programm in Source- und Objektform und führt es aus.