

Kommandos und Menü-Funktionen benutzen

Sie können während einer Natural-Session einen Bedienschritt ausführen, indem Sie entweder eine Menü-Funktion oder ein (Direkt-)Kommando benutzen. Wenn Sie ein Natural-Kommando benutzen, haben Sie den Vorteil, dass Sie einen Bedienschritt unmittelbar, d.h. ohne umständliche Navigation durch mehrere Menüs ausführen können.

Ein Natural-Objekt des Typs Programm können Sie auch ausführen, ohne ein Natural-Systemkommando zu benutzen; siehe *Programme ausführen*.

Dieser Abschnitt stellt die verschiedenen Arten von Kommandos vor, die es bei Natural gibt, und beschreibt, wie Sie ein Kommando absetzen bzw. wie Sie ein Menü benutzen können, um eine Funktion auszuführen.

Verwandtes Thema:

- *Natural-Hauptmenü (Main Menu)*

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- Welche Arten von Natural-Kommandos gibt es?
- Natural-Kommandos benutzen
- Natural-Menüs benutzen

Welche Arten von Natural-Kommandos gibt es?

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Arten von Kommandos vorgestellt, die Ihnen zur Bedienung von Natural zur Verfügung stehen:

- Systemkommandos
- Terminalkommandos
- Editor- und Utility-Kommandos

Systemkommandos

Systemkommandos führen Funktionen aus, die Sie zum Erstellen, Pflegen oder Ausführen von Natural-Prorammiereobjekten benötigen. Außerdem gibt es Systemkommandos, die Sie zum Überwachen und Verwalten Ihrer Natural-Umgebung benutzen können.

Verwandte Themen in der Systemkommandos-Dokumentation:

- *Systemkommandos nach Funktion*
- *Systemkommandos*

- *Kommandosyntax*

Terminalkommandos

Natural-Terminalkommandos werden benutzt, um z.B.:

- die Bildschirm-Anzeige und das Bildschirm-Format, z.B. die Positionierung der PF-Tastenzeile und Meldungszeile und die Zuordnung der Farben, einzurichten,
- Fehlersuch-Informationen zu der aktuellen Umgebung zu erhalten,
- eine aktuelle Natural-Operation zu unterbrechen.

Sie können ein Terminalkommando aufrufen, während gleichzeitig eine Anwendung ausgeführt wird. Außer bei den Natural-Eingabeaufforderungen können Terminalkommandos in einem alphanumerischen Eingabefeld eingegeben werden. Das erste Zeichen eines Terminalkommandos ist das Terminalkommando-Steuerzeichen, das durch Setzen eines Natural Session-Parameters festgelegt werden kann. Das Standardsteuerzeichen ist das Prozentzeichen (%).

Verwandte Themen:

- *Bildschirmgestaltung - Leitfaden zur Programmierung*
- *Daten vom Bildschirm kopieren - Leitfaden zur Programmierung*
- *Terminalkommandos nach Funktionsgruppen - Terminalkommandos-Dokumentation*
- *Terminalkommandos (Übersicht) Terminalkommandos-Dokumentation*
- *Session-Parameter benutzen*

Editor- und Utility-Kommandos

Zusätzlich zu den Systemkommandos und Terminalkommandos stehen Ihnen innerhalb der verschiedenen Natural-Editoren und Utilities weitere Kommandos zur Verfügung, die im Gegensatz zu den oben erwähnten Kommandos nicht global, sondern nur lokal in der entsprechenden Umgebung gültig sind. Diese Kommandos und ihre Anwendung werden in der Dokumentation der Editoren und Utilities beschrieben.

Natural-Kommandos benutzen

Sie können die zuvor genannten, global geltenden Natural-Kommandos an den folgenden Stellen eingeben:

- In der Natural-Kommandozeile im Natural-Hauptmenü (Main Menu) oder auf dem Bildschirm einer Natural-Utility oder eines Systemkommandos (siehe auch Beispiel weiter unten).
- An einem Eingabeaufforderungszeichen in einem der Natural-Editoren, z.B. hinter dem Größer-Zeichen (>) im Programm-Editor (siehe Beispiel weiter unten).

- In der NEXT- oder MORE-Eingabeaufforderungszeile.

Bei einigen Utilities müssen Sie vor einem Systemkommando ein spezielles Zeichen eingeben, z.B. zwei nach rechts geneigte Schrägstriche (/). Entsprechende Hinweise erhalten Sie in der Dokumentation der betreffenden Utilities.

Bei manchen Systemkommandos können Sie einen oder mehrere Parameter bzw. Operanden mit angeben, die bewirken, dass eine bestimmte Funktion direkt ausgeführt wird. Andernfalls, wenn Sie ein solches Kommando ohne weitere Angaben absetzen, erscheint zunächst ein Auswahlmenü. Siehe Beispiel eines *Systemkommandos* weiter unten.

Ein Natural-Terminalkommando können Sie in der Kommandozeile, in jeder der zuvor genannten Eingabeaufforderungszeilen oder in einem beliebigen eingabefähigen Feld auf einer Bildschirmmaske eingeben.

Ein Natural-Editor- oder Natural-Utility-Kommando können Sie in der Eingabeaufforderungszeile oder in der Kommandozeile des betreffenden Editors oder der betreffenden Utility eingeben.

Bei der Eingabe eines Natural-Kommandos brauchen Sie *nicht* auf Groß-/Kleinschreibung zu achten. Natural akzeptiert auch gemischte Schreibweisen. Nach Eingabe des Kommandos drücken Sie die EINGABE-Taste, um das Kommando zu bestätigen (dieser Vorgang wird in der Natural-Dokumentation normalerweise nicht erwähnt, siehe Anmerkung weiter unten). Danach wird führt Natural das eingegebene Kommando aus oder zeigt ein spezielles Fenster an, in dem Sie die Ausführung des Kommandos (z.B. DELETE) ausdrücklich bestätigen müssen.

Anmerkung:

Wenn Sie in der Natural-Dokumentation beispielsweise aufgefordert werden, "geben Sie ein Kommando ein", so bedeutet dies: "tippen Sie das Kommando ein, und drücken Sie EINGABE". Falls Sie eine andere Taste zum Bestätigen des Kommandos drücken müssen, wird das in der Dokumentation ausdrücklich erwähnt.

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- Kommandozeile
- NEXT- und MORE-Eingabeaufforderungszeilen
- Beispiel für ein Systemkommando

Kommandozeile

Standardmäßig befindet sich die Kommandozeile im unteren Bereich des Bildschirms, und zwar oberhalb der PF-Tastenzeilen:

```

Command ==>
Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help           Exit                               Canc

```

NEXT- und MORE-Eingabeaufforderungszeilen

Die NEXT-Eingabeaufforderungszeile ist immer dann vorhanden, wenn noch kein Natural-Programm (z.B. das Programm, das das Natural-Hauptmenü **Main Menu** aufruft) gestartet wurde. Die NEXT-Aufforderung zeigt an, dass Natural bereit ist, Ihre nächste Eingabe entgegenzunehmen.

Die MORE-Eingabeaufforderungszeile erscheint während der Ausführung eines Programms und zeigt an, dass zusätzliche Ausgabedaten zur Verfügung stehen. Drücken Sie EINGABE, um diese Ausgabedaten anzuzeigen. Sie können auch in der MORE-Eingabeaufforderungszeile ein Kommando absetzen. Dann wird das Programm, das zurzeit ausgeführt wird, beendet und das Kommando wird ausgeführt.

Standardmäßig erscheint die NEXT- bzw. die MORE-Eingabeaufforderungszeile in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

NEXT	LIB=TEST
------	----------

Beispiel für ein Systemkommando

In diesem folgenden Beispiel wird beschrieben, wie Sie ein Natural-Systemkommando absetzen, um ein Objekt mit einem Editor zu bearbeiten.

▶ Um einen Natural-Editor für ein Objekt aufzurufen

1. Geben Sie in einer Eingabeaufforderungszeile ein Natural-Systemkommando und gegebenenfalls einen oder mehrere Parameter oder Operanden ein.

Zum Beispiel:

EDIT P PROGX

Dabei ist EDIT der Name des Systemkommandos, P der Objekttyp (Programm) und PROGX der Name des zu bearbeitenden Objekts.

2. Drücken Sie EINGABE.

Da Sie für den Objekttyp ein P eingegeben haben, wird der Natural-Programm-Editor aufgerufen. Im Arbeitsbereich des Editors befindet sich schon der Sourcecode des zu bearbeitenden Programms PROGX, zum Beispiel:

```

>                                     > + Program   PROGX   Lib TEST
All  .....1.....2.....3.....4.....5.....6.....7...
0010 READ (3) EMPLOYEES BY NAME
0020 DISPLAY NAME
0030 END
0040
0050
0060
0070
0080
0090
0100
0110
0120
0130
0140
0150
0160
0170
0180
0190
0200
0210
0220
0230
0240
0250
0260
0270
0280
.....1.....2.....3.....4.....5..... S 3   L 1

```

Zum Vergleich können Sie unter *Beispiel für eine Menü-Funktion* lesen, wie Sie diese Aktion unter Benutzung der entsprechenden Menüfunktionen ausführen können.

Verwandtes Thema:

- *Kommandosyntax-Beispiel - Systemkommandos-Dokumentation*

Natural-Menüs benutzen

Jeder Natural-Menüschirm bietet Ihnen eine Anzahl von Funktionen zur Auswahl an. Wie Sie eine Funktion aufrufen, hängt davon ab, wie das Menü aufgebaut ist und welche Auswahlmöglichkeiten vorhanden sind.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, um eine Menüfunktion auszuwählen und aufzurufen:

- Auf manchen Menüschirmen befindet sich vor jeder Funktion ein Eingabefeld.
- Auf manchen Menüschirmen steht vor jeder Funktion ein ein- oder zweibuchstabiger Code, den Sie in dem **Code**-Feld auf dem Menüschirm eingeben können.
- Außerdem sind Funktionstasten (PF-Tasten) vorhanden, die mit einer der Menüfunktionen belegt sein können.

Die PF-Tasten und die Funktion, mit der sie belegt sind, werden standardmäßig im unteren Bereich des Menüschrims angezeigt. Siehe *Standard-PF-Tasten* weiter unten.

Zusätzlich zu den Funktionen enthalten manche Natural-Menüs auch Felder, in denen Sie weitere Optionen und/oder Auswahlkriterien angeben können, z.B. können Sie im Feld **Name** im Menü **Development Functions** den **Namen** eines Natural-Objekts eingeben. Diese Felder und die jeweils gültigen Eingabewerte werden an den entsprechenden Stellen in der Dokumentation erläutert oder nach Aufrufen der Hilfefunktion (siehe *Hilfe benutzen*) am Bildschirm angezeigt.

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- Aufrufen einer Menü-Funktion
- Beenden einer Menü-Funktion
- Standard-PF-Tasten
- Beispiel für eine Menü-Funktion

Aufrufen einer Menü-Funktion

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Möglichkeiten, die Sie haben, um eine Menü-Funktion aufzurufen.

Um eine Menü-Funktion aufzurufen

- Stellen Sie den Cursor in das Eingabefeld neben der gewünschten Menü-Funktion und drücken Sie EINGABE.

Oder:

Stellen Sie den Cursor in das Eingabefeld neben der gewünschten Menü-Funktion, geben Sie ein beliebiges Zeichen ein und drücken Sie EINGABE.

Oder:

Geben Sie im Feld **Code** den ein- oder zweibuchstabigen Funktionscode ein, der vor der gewünschten Funktion angezeigt wird und drücken Sie EINGABE.

Oder:

Falls entsprechend belegte PF-Tasten vorhanden sind, drücken Sie die PF-Taste, die der gewünschten Funktion entspricht (siehe *Standard-PF-Tasten* weiter unten).

Oder:

Rufen Sie die gewünschte Menü-Funktion mit einem Doppelklick auf das Eingabefeld neben der Funktion auf.

Falls in dem Menü zusätzliche Eingabefelder vorhanden sind, geben Sie dort die erforderlichen Informationen ein. Wenn Sie diese Felder nicht ausfüllen, erscheint entweder ein Auswahlfenster, aus dem Sie einen gültigen Wert übernehmen können, oder eine entsprechende Natural-Fehlermeldung.

Sie können die Hilfe-Funktion benutzen, um sich eine Erklärung der möglichen Feldeingaben anzeigen zu lassen. Geben Sie dazu ein Fragezeichen (?) in das betreffende Feld ein und drücken Sie EINGABE.

Beenden einer Menü-Funktion

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Möglichkeiten, die Sie haben, um eine Menü-Funktion ordnungsgemäß zu beenden und die vorgenommenen Änderungen zu speichern oder um sie ohne Speicherung der zuvor gemachten Änderungen abzubrechen.

▶ Um die Ausführung einer Funktion abzubrechen

- Geben Sie in der Kommandozeile einen Punkt (.) ein und drücken Sie EINGABE.

Oder:

Drücken Sie PF12.

Die zuvor gemachten Änderungen werden verworfen (nicht gespeichert).

▶ Um eine Funktion ordnungsgemäß zu beenden

- Drücken Sie PF3.

Die zuvor gemachten Änderungen werden gespeichert.

Standard-PF-Tasten

Standardmäßig sind überall in Natural folgende Tasten mit folgenden Funktionen belegt:

PF Key	PF-Key Name	Explanation
PF1	Help	Ruft das Online-Hilfe-System auf.
PF2	Menu	Ruft das Natural-Hauptmenü Main Menu auf.
PF3	Exit	Beendet die aktuelle Funktion und führt die vorher gemachten Änderungen aus.
PF12	Canc	Bewirkt den Abbruch der aktuellen Funktion. Die die vorher gemachten Änderungen werden nicht ausgeführt.

Beispiel für eine Menü-Funktion

Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie ein Natural-Menü benutzen können, um ein Objekt (hier: ein Programm) im zugehörigen Natural-Editor zu bearbeiten.

▶ Um einen Natural-Editor zum Bearbeiten eines Natural-Objekts aufzurufen

1. Im Menü **Development Functions**:

Geben Sie im Feld **Code** den einbuchstabigen Code, ein C, für die Funktion **Edit Object** ein.

Geben Sie im Feld **Type** den einbuchstabigen Code ein, der dem gewünschten Objekttyp entspricht (hier: P für Programm).

Geben Sie im Feld **Name** den Namen des zu bearbeitenden Natural-Objekts ein (hier der Name des Programms: PROGX).

```
13:33:16          ***** NATURAL *****          2009-05-20
User SAG          - Development Functions -          Library TEST
                                                Mode Structured
                                                Work area empty

Code  Function

C    Create Object
E    Edit Object
R    Rename Object
D    Delete Object
X    Execute Program
L    List Object(s)
S    List Subroutines Used
?    Help
.    Exit

Code .. E    Type .. P
                Name .. PROGX_____

Command ===>

Enter-PF1---PF2---PF3---PF4---PF5---PF6---PF7---PF8---PF9---PF10--PF11--PF12---
      Help  Menu  Exit                                     Canc
```

2. Drücken Sie EINGABE.

Der Natural-Programm-Editor wird aufgerufen. Der Sourcecode des Programms PROGX befindet sich im Arbeitsbereich des Editors und kann sofort bearbeitet werden (siehe auch *Beispiel für ein Systemkommando*).