

# Natural-Hauptmenü (Main Menu)

Das Natural-Hauptmenü (**Main Menu**) ermöglicht Ihnen den Zugang zu den Natural-Entwicklungsfunktionen, Umgebungseinstellungen, Utilities und Beispiel-Libraries.

Der folgende Abschnitt enthält Informationen zu den Funktionen und Eingabemöglichkeiten, die auf dem Natural-Hauptmenü (**Main Menu**) und den untergeordneten Menüs vorhanden sind.

- Natural-Hauptmenü (Main Menu) aufrufen
  - Development Functions (Entwicklungsfunktionen)
  - Development Environment Settings (Entwicklungsumgebungseinstellungen)
  - Maintenance and Transfer Utilities (Wartungs- und Übertragungs-Utilities)
  - Debugging and Monitoring Utilities (Utilities zur Fehlerbeseitigung und Überwachung)
  - Example Libraries (Beispielprogramm-Libraries)
  - Other Products (Sonstige Produkte)
- 

## Natural-Hauptmenü (Main Menu) aufrufen

Sie haben zwei Möglichkeiten, das Natural-**Hauptmenü** aufzurufen:

- Sie können eine Standardeinstellung definieren, indem Sie den Menü-Modus ein- oder ausschalten. Bei eingeschaltetem Menü-Modus wird das Natural-**Hauptmenü** beim Start der nächsten Session automatisch angezeigt.
- Sie können innerhalb einer Natural-Session das Natural-**Hauptmenü** aufrufen und schließen, wann immer Sie dies möchten:

### ▶ Um den Menü-Modus vor dem Session-Start ein- oder auszuschalten

- Geben Sie beim Start von Natural folgenden Profilparameter an:

`MENU=ON` (aktiviert den Menü-Modus)

oder

`MENU=OFF` (deaktiviert den Menü-Modus)

Siehe auch Profilparameter *MENU* in der *Parameter-Referenz*-Dokumentation.

### ▶ Um das Natural-Hauptmenü in einer Natural-Session aufzurufen oder zu schließen

1. Geben Sie folgendes Kommando ein:

```
MAINMENU
```

(ruft das Menü auf)

oder

```
MAINMENU OFF
```

(schließt das Menü)

2. Drücken Sie EINGABE.

Das Natural-Hauptmenü (**Main Menu**) sieht in etwa so aus wie das folgende Beispiel:

```

10:20:23          ***** NATURAL *****          2009-05-20
User SAG          - Main Menu -          Library TEST

                Function
                - Development Functions
                - Development Environment Settings
                - Maintenance and Transfer Utilities
                - Debugging and Monitoring Utilities
                - Example Libraries
                - Other Products
                - Help
                - Exit Natural Session

Command ===>

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

```

Zu Beginn Ihrer Natural-Session weist Ihnen Natural eine Standard-Library zu, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. Im obigen Beispiel wird die ID (d.h. der Name) der Library im Feld **Library** in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Siehe auch *Standard-Library-Zuweisung*.

Wie Sie eine Menüfunktion ausführen erfahren Sie im Abschnitt *Kommandos und Menü-Funktionen benutzen*.

Jede im Natural-Hauptmenü (**Main Menu**) aufgeführte Funktion ruft ein Menü mit entsprechendem Namen auf, in dem Sie weitere Funktionen auswählen können.

Funktion im Natural-Hauptmenü	Funktionen im entsprechenden Menü
<b>Development Functions</b>	Erstellen und Pflegen von Programmen, Maps (Masken), Data Areas (Datenbereichen) und sonstigen Komponenten, aus denen eine Natural-Anwendung besteht.
<b>Development Environment Settings</b>	Anzeigen und Ändern verschiedener Einstellungen, die Einfluß auf Ihre Natural-Session haben.
<b>Maintenance and Transfer Utilities</b>	Aufrufen einer Natural-Utility zum Erstellen oder Pflegen bestimmter Objekte oder zum Verschieben von Objekten in eine andere Umgebung.
<b>Debugging and Monitoring Utilities</b>	Aufrufen einer Natural-Utility zum Überwachen Ihrer Natural-Anwendungen und zum Auffinden von Fehlern in deren Verarbeitungsfluss.
<b>Example Libraries</b>	Auswahl von Libraries mit Beispielprogrammen und Programmierschnittstellen (APIs).
<b>Other Products</b>	Aufrufen anderer Software AG-Produkte.

**Anmerkung:**

Die Position und die Farbe der Meldungszeile und der PF-Tastenzeilen im Natural-**Hauptmenü** und den untergeordneten Menüs kann über die User Exit Routine USR2003P geändert werden; siehe *Operations*-Dokumentation.

## Development Functions (Entwicklungsfunktionen)

Bei den im Menü **Development Functions** aufgelisteten Funktionen handelt es sich um Funktionen, die Sie häufig benötigen, wenn Sie mit Natural eine Anwendung entwickeln. Die Funktionen betreffen alle Natural-Objekte, die in der Library vorhanden sind, in der Sie zurzeit angemeldet sind.

**Verwandte Themen:**

- *Leitfaden zur Programmierung*
- *Kommandos und Menü-Funktionen benutzen*
- *Natural-Objekte pflegen und ausführen*

Die folgende Tabelle enthält die Beschreibung der im Menü **Development Functions** vorhandenen Felder:

Feld	Beschreibung
<b>User</b>	<b>Benutzer</b> Die Kennung (ID) des Natural-Benutzers, der sich für die aktuelle Session angemeldet hat.

<b>Feld</b>	<b>Beschreibung</b>
<b>Library</b>	<p><b>Library (Natural-Bibliothek)</b></p> <p>Die zurzeit aktive Library.</p> <p>Siehe auch <i>Natural-Libraries benutzen</i>.</p>
<b>Mode</b>	<p><b>Programmiermodus</b></p> <p>Reporting oder Structured Mode. Siehe <i>Programmiermodus</i>.</p>
<b>Work area empty</b>	<p><b>Arbeitsbereich leer</b></p> <p>Zeigt an, dass noch keine Source in den Arbeitsbereich geladen worden ist.</p> <p>Wurde bereits eine Source in den Arbeitsbereich geladen, dann werden hier der Typ und der Name des betreffenden Objekts angezeigt, zum Beispiel: <code>Program PROGX</code>.</p>
<b>Code</b>	<p><b>Funktionscode</b></p> <p>Der Code, der der gewünschten Funktion entspricht, zum Beispiel: <b>C</b> für <b>Create Object</b> (Objekt erstellen).</p> <p>Siehe auch <i>Aufrufen einer Menü-Funktion</i>.</p>
<b>Type</b>	<p><b>Objektyp</b></p> <p>Der Typ des Objekts, zum Beispiel: <b>P</b> für Programm. Weitere Informationen finden Sie unter <i>Objektypen</i> im <i>Leitfaden zur Programmierung</i>.</p> <p>Wenn Sie den Namen eines schon vorhandenen Natural-Objekts angeben, können Sie das Feld <b>Type</b> leer lassen.</p> <p>Wie Sie den Objektyp ändern können, erfahren Sie im Abschnitt <i>Objektyp festlegen</i>.</p>
<b>Name</b>	<p><b>Name des Objekts</b></p> <p>Informationen zu gültigen Objektname siehe <i>Namenskonventionen für Objekte</i>.</p>
<b>Command</b> ====>	<p><b>Kommandozeile</b></p> <p>Ein Eingabefeld, in das Sie ein Natural-Kommando eingeben können.</p> <p>Beispiel:</p> <p>Um ein Programm mit dem Namen <code>PROGX</code> zu bearbeiten, geben Sie folgendes Kommando ein:</p> <p><code>EDIT PROGX</code></p> <p>Siehe auch <i>Kommandos und Menü-Funktionen benutzen</i>.</p>

Feld	Beschreibung
<b>PF</b>  (function keys)	<p><b>Funktionstasten</b></p> <p>PF-Tasten können Sie als Alternative zur Benutzung von Kommandos und Menüfunktionen benutzen. In den PF-Tastenzeilen am unteren Bildschirmrand ist angegeben, welche Taste mit welcher Funktion belegt ist.</p> <p>Siehe auch <i>Standard-PF-Tasten</i>.</p>

Die folgende Tabelle enthält Informationen zu den im Menü **Development Functions** vorhandenen Funktionen. Für die meisten dieser Menüfunktionen gibt es auch ein entsprechendes Natural-Systemkommando. Diese alternativ zu verwendenden Systemkommandos sind ebenfalls in der Tabelle aufgeführt. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in der *Systemkommandos*-Dokumentation.

Funktion	Code	Funktionsbeschreibung
<b>Create Object</b>	C	<p><b>Objekt anlegen</b></p> <p>Ruft den Natural-Editor auf, in dem Sie ein neues Objekt erstellen können, zum Beispiel: Programm, Map, Data Area.</p> <p>Geben Sie den Typ und den Namen des zu erstellenden Objekts an. Zur Auswahl eines Objekttyps können Sie ein Fragezeichen (?) im Feld <b>Type</b> eingeben. Es erscheint eine Liste der zu dieser Funktion zur Verfügung stehenden Objekttypen.</p> <p>Siehe auch <i>Objekte erstellen und bearbeiten</i>.</p>
<b>Edit Object</b>	E	<p><b>Objekt ändern</b></p> <p>Ruft einen Natural-Editor auf und zeigt die Source des angegebenen Objekts im Ändern-Modus an.</p> <p>Geben Sie den Namen eines vorhandenen zu bearbeitenden Objekts an. Zur Auswahl eines Objektes können Sie eine Liste der vorhandenen Objekte aufrufen; siehe <i>Objektbereiche angeben</i>.</p> <p>Zur Auswahl eines Objekttyps können Sie ein Fragezeichen (?) im Feld <b>Type</b> eingeben. Es erscheint eine Liste der zu dieser Funktion zur Verfügung stehenden Objekttypen.</p> <p>Siehe auch <i>Objekte erstellen und bearbeiten</i>.</p> <p>Entsprechendes Systemkommando: EDIT</p>
<b>Rename Object</b>	R	<p><b>Objekt umbenennen</b></p> <p>Ruft das Fenster <b>Rename Objects</b> auf, in dem Sie den Namen des angegebenen Objekts und/oder den Typ ändern können.</p> <p>Siehe auch <i>Objekte umbenennen</i>.</p> <p>Entsprechendes Systemkommando: RENAME</p>

Funktion	Code	Funktionsbeschreibung
<b>Delete Object</b>	D	<p><b>Objekt löschen</b></p> <p>Ruft das Fenster <b>Delete</b> für das angegebene Objekt auf. In diesem Fenster müssen Sie die Löschung bestätigen, indem Sie den Namen des Objekts im entsprechenden Eingabefeld erneut eingeben.</p> <p>Zur Auswahl eines Objektes können Sie eine Liste der vorhandenen Objekte aufrufen; siehe <i>Objektbereiche angeben</i>. In dieser Liste können Sie ein oder mehrere Objekte zum Löschen auswählen.</p> <p>Siehe auch <i>Objekte löschen</i>.</p> <p>Entsprechendes Systemkommando: DELETE</p>
<b>Execute Program</b>	X	<p><b>Objekt ausführen</b></p> <p>Führt ein Objekt des Typs Programm aus.</p> <p>Geben Sie den Namen des auszuführenden Objekts an.</p> <p>Es können nur Objekte des Typs Programm ausgeführt werden. Die übrigen Objekttypen müssen aus einem anderen Objekt heraus aufgerufen werden.</p> <p>Siehe auch <i>Programme ausführen</i>.</p> <p>Entsprechendes Systemkommando: EXECUTE</p>
<b>List Object(s)</b>	L	<p><b>Objekt(e) anzeigen</b></p> <p>Zeigt den Sourcecode des angegebenen Objekts an.</p> <p>Geben Sie den Namen des anzuzeigenden Objekts an. Zur Auswahl eines Objektes können Sie eine Liste der vorhandenen Objekte aufrufen; siehe <i>Objektbereiche angeben</i>.</p> <p>Zur Auswahl eines Objekttyps können Sie ein Fragezeichen (?) im Feld <b>Type</b> eingeben. Es erscheint eine Liste der zu dieser Funktion zur Verfügung stehenden Objekttypen.</p> <p>Siehe auch <i>Objekte in einer Library auflisten</i> .</p> <p>Entsprechendes Systemkommando: LIST</p>
<b>List Subroutines Used</b>	S	<p><b>Verwendete Subroutinen anzeigen</b></p> <p>Zeigt an, welche Objekte welche externen Subroutinen und Klassen verwenden.</p> <p>Entsprechendes Systemkommando: ROUTINES</p>

Dieser Abschnitt behandelt folgende Themen:

- Programmiermodus
- Natural-Editoren
- Objektbereiche angeben

## Programmiermodus

Natural bietet zwei Programmiermodi: Reporting Mode und Structured Mode. Grundsätzlich wird empfohlen, ausschließlich im Structured Mode zu programmieren, weil dieser Modus übersichtlicher strukturierte Anwendungen ergibt. Deshalb beziehen sich auch alle Erläuterungen und Beispiele in den Dokumentationen *Natural benutzen*, *Erste Schritte* und *Editors* auf den Structured Mode. Besonderheiten, die nur für den Reporting Mode gelten, werden nicht berücksichtigt.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Natural-Programmiermodi* im *Leitfaden zur Programmierung*.

Das Feld **Mode** in der rechten oberen Ecke des Menüs **Functions** zeigt den zurzeit eingeschalteten Programmiermodus.

### Um den Programmiermodus zu wechseln

1. Überschreiben Sie im Feld **Mode** in der rechten oberen Ecke des Menüs **Development Functions** die erste Stelle mit einem S, um in den Structured Mode zu wechseln, oder einem R, um in den Reporting Mode zu wechseln.

Oder:

Geben Sie eines der folgenden Kommandos ein:

GLOBALS SM=ON

(Structured Mode ein)

oder

GLOBALS SM=OFF

(Reporting Mode ein)

2. Drücken Sie EINGABE.

Der Inhalt des Feldes **Mode** ändert sich von Reporting in Structured oder umgekehrt.

### Verwandte Themen:

- *Natural-Programmiermodi - Leitfaden zur Programmierung*

- *GLOBALS* - *Systemkommandos*-Dokumentation

## Natural-Editoren

Je nach Objekttyp ruft Natural den passenden Editor auf: den Programm-Editor, den Map-Editor oder den Data-Area-Editor. Weitere Information zu diesen Editoren finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der *Editors*-Dokumentation.

## Objektbereiche angeben

Bei den Funktionen **Edit Object**, **List Object(s)** und **Delete Object** haben Sie die Möglichkeit, entweder den Namen eines einzelnen Objekts oder einen Bereich von Objektnamen anzugeben. Wenn Sie einen Namensbereich angeben, wird eine Objektliste angezeigt, aus der Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, die Sie bearbeiten oder auflisten oder zur Löschung markieren wollen.

### ▶ Um alle Objekte aufzulisten

1. Geben Sie im Feld **Name** einen Stern (\*) ein:

2. Drücken Sie EINGABE.

Es wird die Liste aller in der aktuellen Library vorhandenen Objekte angezeigt.

### ▶ Um Objekte mit Startwertangabe aufzulisten

1. Geben Sie im Feld **Name** einen Startwert und dahinter einen Stern (\*) ein:

Diese Art der Wertangabe wird als Stern-Notation bezeichnet.

Beispiel:

2. Drücken Sie EINGABE.

Es wird für die aktuelle Library eine Liste mit Namen angezeigt, die mit AB beginnen (zum Beispiel: AB, AB1, ABC, ABEZ).

Die Liste enthält, zum Beispiel, keine Objektnamen, die mit AA1 oder ACB beginnen.

### Anmerkung:

Die Funktion **List Object(s)** bietet noch andere Optionen zur Angabe von Objekt-Namensbereichen; siehe Beschreibung des entsprechenden Systemkommandos `LIST`.



## Development Environment Settings (Entwicklungsumgebungseinstellungen)

Die folgende Tabelle enthält eine kurze Beschreibung der Funktionen im Menü **Development Environment Settings** und die Systemkommandos, die diesen Funktionen entsprechen. Eine ausführliche Beschreibung dieser Kommandos finden Sie in der *Systemkommandos*-Dokumentation.

<b>Funktion</b>	<b>Funktionsbeschreibung</b>	<b>Entsprechendes Systemkommando</b>
<b>Function-Key Settings</b>	<b>Funktionstastenbelegung</b> Dient zum Belegen von PF-Tasten mit Funktionen, die in Ihrer Natural-Session Verwendung finden sollen.	KEY
<b>Compilation Settings</b>	<b>Kompilierungsoptionen</b> Dient zum Setzen von Optionen, die die Kompilierung der Natural-Objekte beeinflussen.	COMPOPT
<b>Session Parameter Settings</b>	<b>Session-Parametereinstellungen</b> Dient zum Ändern der Session-Parametereinstellungen.  Siehe auch <i>Natural-Umgebung konfigurieren</i> und den Abschnitt <i>Session-Parameter — Einführung</i> in der <i>Parameter-Referenz</i> -Dokumentation.	GLOBALS
<b>Profile Parameter Settings</b>	<b>Profilparametereinstellungen</b> Dient zum Ändern der Profilparametereinstellungen.  Beschreibungen der Profilparameter finden Sie in der <i>Parameter-Referenz</i> -Dokumentation und im Abschnitt <i>Profile Parameter Usage</i> in der <i>Operations</i> -Dokumentation.  Mit dem Systemkommando SYSPARM können Sie eine Utility gleichen Namens aufrufen, die in der <i>Utilities</i> -Dokumentation beschrieben wird.	SYSPARM
<b>Technical Session Information</b>	<b>Technische Informationen zur Session</b> Dient zur Anzeige von technischen Informationen zu Ihrer Natural-Session, zum Beispiel, Benutzerkennung, Library ID und Betriebssystem:	TECH
<b>System File Information</b>	<b>Systemdatei-Informationen</b> Dient zur Anzeige der derzeitigen Definitionen für die Natural-Systemdateien.  Siehe auch <i>Natural-Systemdateien</i> in der <i>System-Architektur</i> -Dokumentation.	SYSPROF

Funktion	Funktionsbeschreibung	Entsprechendes Systemkommando
<b>Product Installation Information</b>	<b>Informationen zu installierten Produkten</b> Dient zur Anzeige einer Liste der in Ihrer Umgebung installierten Produkte und zugehöriger Informationen.	SYSPROD
<b>Security Profile Information</b>	<b>Security-Profil-Informationen</b> Nur verfügbar, wenn Natural Security installiert ist. Dient zur Anzeige des zurzeit wirksamen Security-Profiles.	PROFILE

## Maintenance and Transfer Utilities (Wartungs- und Übertragungs-Utilities)

Die folgende Tabelle enthält eine kurze Beschreibung der Funktionen im Menü **Maintenance and Transfer Utilities** und die Systemkommandos, die diesen Funktionen entsprechen. Jedes dieser Kommandos ruft eine Natural-Utility gleichen Namens auf, die in der *Utilities*-Dokumentation beschrieben wird.

Funktion	Utility-Kurzbeschreibung	Entsprechendes Systemkommando
<b>Maintain Error Messages</b>	<b>Fehlermeldungen verwalten</b> Dient zum Anlegen und Verwalten von Meldungen, die Sie in Ihren Natural-Anwendungen ausgeben möchten.	SYSERR
<b>Maintain DDMs</b>	<b>DDMs verwalten</b> Dient zum Anlegen und Verwalten von DDMs (Data Definition Modules).	SYSDDM
<b>Maintain Command Processors</b>	<b>Kommandoprozessoren verwalten</b> Dient zum Anlegen und Verwalten von Kommandoprozessoren, die Sie in Ihren Natural-Anwendungen verwenden möchten.	SYSNCP
<b>Maintain Remote Procedure Calls</b>	<b>RPCs verwalten</b> Dient zum Einrichten und Verwalten von Remote Procedure Calls und bietet die Einstellmöglichkeiten zum Ausführen eines auf eine Remote Server befindlichen Natural-Subprogramms.	SYSRPC

Funktion	Utility-Kurzbeschreibung	Entsprechendes Systemkommando
Transfer Objects to Other Libraries	<p><b>Objekte in andere Libraries übertragen</b></p> <p>Dient zum Übertragen von Natural-Objekten zwischen verschiedenen Libraries.</p>	SYSMAIN
Transfer Objects to Other System Files	<p><b>Objekte in andere Systemdateien übertragen</b></p> <p>Dient zum Entladen oder Laden von Natural-Objekten.</p> <p>Sie können entweder das Systemkommando SYSUNLD benutzen, um das erste Utility-Menü zum Entladen oder Laden von Objekten aufzurufen, oder Sie können das Systemkommando NATUNLD oder NATLOAD benutzen, um die untergeordnete Lade- oder Entlade-Utility direkt aufzurufen.</p> <p>Mit der Utility NATUNLD können Sie Natural-Objekte von einer Natural-Systemdatei in ein Workfile entladen.</p> <p>Mit der Utility NATLOAD können Sie Natural-Objekte von einem Workfile in eine Natural-Systemdatei laden.</p> <p><b>Anmerkung:</b> Die Funktionalität der Utilities NATUNLD und NATLOAD wird durch den Natural Object Handler abgedeckt. Wir empfehlen Ihnen, anstelle dieser Utilities den Object Handler zu benutzen.</p>	SYSUNLD
Transfer Objects to Other Platforms	<p><b>Objekte auf andere Plattformen übertragen</b></p> <p>Dient zum Übertragen von Natural-Objekten und Adabas FDTs von einer Hardware-Plattform auf eine andere.</p> <p><b>Anmerkung:</b> Die Funktionalität der Utility SYSTRANS wird durch den Natural Object Handler abgedeckt. Wir empfehlen Ihnen, anstelle dieser Utilities den Object Handler zu benutzen.</p>	SYSTRANS

<b>Funktion</b>	<b>Utility-Kurzbeschreibung</b>	<b>Entsprechendes Systemkommando</b>
<b>Transfer Objects to Other Systems</b>	<b>Objekte in andere Systeme übertragen</b>  Dient zum Aufrufen des Object Handler, zum Übertragen und Verteilen von Natural-Objekten und Nicht-Natural-Objekten in Natural-Umgebungen.	SYSOBJH

## Debugging and Monitoring Utilities (Utilities zur Fehlerbeseitigung und Überwachung)

Die folgende Tabelle enthält eine kurze Beschreibung der Funktionen im Menü **Debugging and Monitoring Utilities** und die Systemkommandos, die diesen Funktionen entsprechen. Jedes dieser Kommandos ruft eine Natural-Utility gleichen Namens auf, die in der *Utilities*-Dokumentation beschrieben wird.

<b>Funktion</b>	<b>Utility-Kurzbeschreibung</b>	<b>Entsprechendes Systemkommando</b>
<b>Debugging</b>	Dient zur Suche nach Fehlern im Verarbeitungsfluss von Programmen.	TEST
<b>Logging of Database Calls</b>	Dient zum Protokollieren von Datenbank-Kommandos.	TEST DBLOG
<b>Issuing Adabas Calls</b>	Dient zur direkten Übergabe von Adabas-Kommandos an die Datenbank.	SYSADA
<b>Buffer Pool Maintenance</b>	Dient zur Überwachung und Anpassung des Natural Buffer Pool an Ihre Erfordernisse.	SYSBPM
<b>Editor Buffer Pool Maintenance</b>	Dient zur Überwachung und Anpassung des Buffer Pool des Software AG Editors an Ihre Erfordernisse.	SYSEDT
<b>TP-Specific Monitoring</b>	Dient zur Überwachung und und Steuerung von TP-Monitor-spezifischen Eigenschaften von Natural.	SYSTP
<b>Data Collection and Tracing</b>	Dient zum Sammeln von Überwachungs- und Accounting-Daten über den Verarbeitungsfluss einer Natural-Anwendung.	SYSRDC
<b>Error Information on Abnormal Termination</b>	Liefert Informationen, die der Technische Support der Software AG zur Fehlerdiagnose benötigt.	DUMP

## Example Libraries (Beispielprogramm-Libraries)

Wenn Sie im Natural-Hauptmenü den Eintrag **Example Libraries** wählen, wird eine Liste von Libraries angezeigt. Diese Libraries enthalten Beispielprogramme für Demonstrationszwecke und APIs, die von der Software AG ausgeliefert werden.

Library	Inhalt
<b>SYSEXP</b>	Beispielprogramme, auf die im <i>Leitfaden zur Programmierung</i> Bezug genommen wird.
<b>SYSEXR</b>	Beispielprogramme, auf die in der <i>Statements</i> -Dokumentation und der <i>Systemvariablen</i> -Dokumentation Bezug genommen wird.
<b>SYSEXV</b>	Beispielprogramme, die neue Natural-Funktionalität veranschaulichen.
<b>SYSEXT</b>	APIs und Beispielprogramme zum Einsatz der APIs. Siehe auch Systemkommando <i>SYSEXT</i> in der <i>Systemkommandos</i> -Dokumentation.
<b>SYSEXTP</b>	Beispielprogramme und APIs zu speziellen Funktionen, die nur unter bestimmten TP-Monitoren verfügbar sind.

## Other Products (Sonstige Produkte)

Wenn Sie im Natural-Hauptmenü den Eintrag **Other Products** wählen, erscheint eine Liste von Software AG Add-on-Produkten. Diese Produkte sind in Ihrer Umgebung installiert und können aus diesem Menü aufgerufen werden.