

Über dieses Tutorial

Wenn Sie Natural zum ersten Mal benutzen, sollten Sie dieses Tutorial durcharbeiten, um Grundkenntnisse über bestimmte Merkmale der Natural-Programmierungsumgebung zu erhalten.

Es wird vorausgesetzt, dass Sie über Grundkenntnisse von Microsoft Windows verfügen.

Das Layout der in diesem Tutorial beschriebenen Beispielbildschirme und das hier beschriebene Verhalten von Natural kann von Ihren Resultaten abweichen. So kann zum Beispiel die Kommandozeile oder Meldungszeile an einer anderen Position im Bildschirm erscheinen oder die Ausführung eines Natural-Kommandos kann durch Sicherheitseinstellungen geschützt sein. Die Standardeinstellungen in Ihrer Umgebung sind abhängig von den Systemparametern, die von Ihrem Natural-Administrator gesetzt wurden.

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- Voraussetzungen
 - Über die Beispielanwendung
-

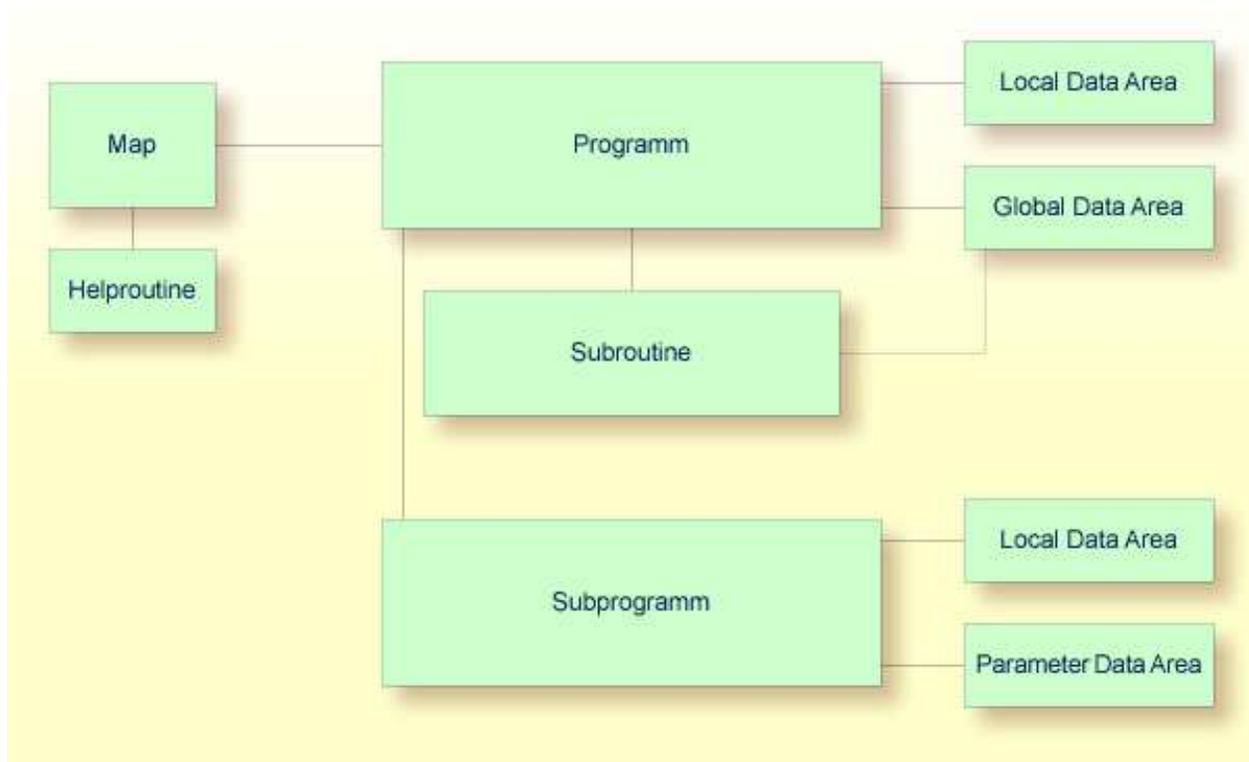
Voraussetzungen

Damit alle Schritte dieses Tutorials ausgeführt werden können, muss die Demodatenbank SAG-DEMO-DB installiert sein (entweder lokal unter Windows oder unter UNIX) und sie muss aktiv sein. Diese Datenbank wird mit Adabas installiert; sie wird nicht automatisch mit Natural installiert.

Über die Beispielanwendung

Dieses Tutorial zeigt, wie Sie eine Anwendung als eine Gruppe von Modulen strukturieren können. Es ist nicht dazu gedacht, Ihnen zu zeigen, wie eine Anwendung aufgebaut werden sollte.

Zuerst werden Sie Ihr erstes kurzes "Hello World"-Programm schreiben. Danach schreiben Sie ein Programm, mit dem Mitarbeiter- (Employees-) Informationen aus einer Datenbank gelesen und angezeigt werden. Der Benutzer wird aufgefordert einen Start- und einen Endnamen für die Ausgabe anzugeben. Sie werden Ihr Programm Schritt für Schritt erweitern und dabei bestimmte Programmteile in externe Module verschieben. Wenn Sie mit allen Schritten dieses Tutorials fertig sind, dann hat Ihre Anwendung die folgende Struktur:

**Anmerkung:**

Dieses Tutorial beschreibt, wie Sie eine Map erstellen. Dieser Objekttyp wird normalerweise nur in einer zeichenorientierten Umgebung (zum Beispiel bei einem Großrechner) benutzt. Bei einer grafischen Benutzeroberfläche würden Sie normalerweise einen Dialog erstellen - dies ist jedoch nicht Bestandteil dieses Tutorials.

Tipp:

Wenn Sie den Programmcode nicht selbst eintippen möchten, können Sie die Codebeispiele aus diesem Tutorial in die Natural-Editoren kopieren, zum Beispiel mit den Standard-Windows-Tastenkombinationen STRG+C (kopieren) und STRG+V (einfügen).

Sie können nun mit der ersten Übung beginnen: *Grundlagen der Benutzung*.