

Objekttypen

Dieser Teil beschreibt verschiedene Natural-Objekttypen, die zur Gewährleistung einer effizienten Anwendungsstruktur benutzt werden können. Alle Natural-Objekte werden in Natural-Libraries gespeichert. Natural-Libraries sind in Natural-Systemdateien enthalten.

Folgende Themen werden behandelt:

../graphics/gr_b_sm.png	Welche Typen von Programmierobjekten gibt es?
../graphics/gr_b_sm.png	Datenbereiche (Data Areas)
../graphics/gr_b_sm.png	Programme, Functions, Subprogramme und Subroutinen
../graphics/gr_b_sm.png	Verarbeitung einer Rich GUI Page - Adapter
../graphics/gr_b_sm.png	Map (Maske)
../graphics/gr_b_sm.png	Helproutinen
../graphics/gr_b_sm.png	Mehrfache Verwendung von Sourcecode - Copycode
../graphics/gr_b_sm.png	Natural-Objekte dokumentieren - Text
../graphics/gr_b_sm.png	Ereignisgesteuerte Anwendungen erstellen - Dialog
../graphics/gr_b_sm.png	Komponentenbasierte Anwendungen erstellen - Class
../graphics/gr_b_sm.png	Nicht-Natural-Dateien benutzen - Resource